PROGRAMA

**A. Antecedentes Generales[[1]](#footnote-1)**-**[[2]](#footnote-2)**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Unidad Académica**
 | Facultad de Psicología |
| 1. **Carrera**
 | Psicología |
| 1. **Código**
 |  |
| 1. **Ubicación en la malla**
 | 1°-2° |
| 1. **Créditos**[[3]](#footnote-3)
 | 4 |
| 1. **Tipo de asignatura**
 | Obligatorio  | X | Electivo  |  | Optativo |  |
| 1. **Duración**
 | Bimestral |  | Semestral | X | Anual |  |
| 1. **Módulos semanales**
 | Clases Teóricas | 1 | Clases Prácticas | 1 | Ayudantía |  |
| 1. **Horas académicas[[4]](#footnote-4)**
 | Clases | 68 | Ayudantía |  |
| 1. **Pre-requisito**
 | Sin Pre-requisitos |

# Intenciones del curso:

Este es un curso del área de Formación integral e interdisciplina a nivel de bachillerato, el cual se dicta el segundo semestre del primer año de la carrera de Psicología.

Se trata de un curso teórico-práctico que pretende que los y las estudiantes analicen las distintas dimensiones de la tecnología como medio para ampliar el impacto de la psicología como disciplina de la ciencia social, demostrando capacidad para comprender el uso de la tecnología en distintos campos actuales de la psicología, como también en campos no explorados de la misma. Se analizan los procesos y niveles de impacto que tiene la tecnología en el presente siglo y como estos también están afectando las formas y modos de vida de las personas y sociedades.

Se espera que los estudiantes realicen un proceso de alfabetización tecnológica inicial, para lo cual en las clases se realizarán actividades vivenciales, en que aprendan utilizando tecnologías actuales, con invitados que aplican estas tecnologías en su campo profesional. Además, aplicarán herramientas (particularmente Excel y Google forms) para indagar sobre el uso de estos dispositivos y presentar los resultados de este proceso.

# Competencias del curso:

El perfil del y la estudiante UDD considera el desarrollo de **competencias genéricas** en ocho ámbitos: Eficiencia, Responsabilidad Pública, Ética, Autonomía, Emprendimiento y Liderazgo, Visión Global, Comunicación y Visión Analítica. El presente curso se orienta al desarrollo de la competencia genérica (bachillerato): **Competencia transformación digital y Visión Global**

El perfil del psicólogo y psicóloga está compuesto por **competencias específicas** que se organizan en siete dominios: Dominio Teórico, Integración Sistémica, Rigurosidad Científica, Diagnóstico, Intervención, Evaluación y Habilidades Socioemocionales.El presente curso se orienta a desarrollar la siguiente competencia específica del perfil en el ciclo de bachillerato: **Integración Sistémica.**

A continuación, se presenta una tabla que describe las competencias específicas (Diagnóstico, Intervención y Rigurosidad Científica) y genérica (Autonomía) que este programa desarrolla y se plantea la **sub-competencia** central del curso que integra ambas competencias.

|  |  |
| --- | --- |
| **Competencia Genérica a nivel de Bachillerato** | **Sub-competencias del Curso** |
| **Transformación Digital:****Visión Global:** Conocer las tendencias del medio laboral, académico y profesional en el uso de la tecnología.  | Analizar la relación de la tecnología y el comportamiento humano, integrando una visión teórica y ética. Describir las herramientas tecnológicas utilizadas en las diferentes áreas de la psicología, a través de un proceso de recolección y presentación de resultados, apoyado por el uso tecnologías.  |
| **Competencia Específica a nivel de Bachillerato** |  |
| **Integración Sistémica:** Interpretar las distintas dimensiones de los fenómenos psicosociales, para la comprensión de dichos fenómenos en distintos niveles de actuación (individual, grupal, organizacional y social) del quehacer del/la psicólogo/a. |  |
|  |  |
|  |  |

# Contenidos y resultados de aprendizaje del curso:

|  |  |
| --- | --- |
| **Contenidos del curso** | **Resultados de Aprendizaje del curso** |
| 1. **La tecnología y su relación con el comportamiento humano.**
	1. La tecnología en la Historia
	2. Cambios tecnológicos y su impacto en la sociedad y cultura del siglo XXI
	3. Cambios tecnológicos y su impacto en procesos individuales y en las relaciones interpersonales
	4. Desafíos de las ciencias sociales y la psicología frente a los cambios tecnológicos
	5. Las dimensiones éticas en el uso de la tecnología en el presente siglo
2. **Herramientas Tecnológicas en el quehacer psicológico.**
	1. Herramientas tecnológicas en la Psicología Clínica, Organizacional y Educacional.
	2. Herramientas Tecnológicas actuales (diseñadas para otros ámbitos) que pueden potenciar el trabajo del Psicólogo/a
		* Herramientas de Interacción sincrónica cara a cara: Zoom, Meet y Teams.
		* Herramientas de diseño y comunicación: Canva y Genially.
		* Herramientas para fortalecer la participación sincrónica o asincrónica: Mentimeter, Kahoot, Nearpod y Edpuzzle
		* Herramientas que potencian proyectos: Jamboard, Padlet y Miro.
		* Herramientas que favorecen realización de informes: Excel, PowerBi, Tableau
 | **A nivel de competencia genérica:** Analizar el contexto actual del desarrollo tecnológico y sus implicancias en la sociedad, la cultura, las personas y sus relaciones. **A nivel de competencia específica:**Inferir los desafíos socioculturales, psicosociales, biológicos y psicológicos que implica el uso de la tecnología como herramienta para la disciplina de la psicología.Proponer aspectos éticos a considerar en el uso de la tecnología desde la Psicología.**A nivel de competencia genérica:** Describir el uso de herramientas tecnológicas para resolver problemas en un área de la Psicología, a través de la construcción y aplicación de una encuesta en Google forms. Analizar datos, utilizando estadísticos descriptivos, calculados en el software Excel. Comunicar los resultados de un reporte de datos recogidos utilizando herramientas tecnológicas actuales. **A nivel de competencia específica:**Integrar la tecnología para procesos de indagación y explicación del comportamiento humano en sus diferentes niveles  |

1. **Estrategias de enseñanza y aprendizaje sugeridas:**

El presente curso incorpora metodologías de enseñanza centradas en el estudiante para facilitar la integración de aspectos conceptuales y prácticos. El y la estudiante, en un entorno colaborativo, realizará búsqueda de información, y construcción individual y colaborativa de productos a lo largo del semestre. Este curso integra experiencias de aprendizaje teóricas y prácticas, pertinentes a las competencias del curso y sus resultados de aprendizaje a nivel específico y genérico.

En el espacio de cátedra online el docente presentará los conceptos principales de la asignatura a partir de los conocimientos previos de los estudiantes y el diálogo entre pares. A su vez, entregará los lineamientos de las actividades prácticas y retroalimentará a los y las estudiantes en el desarrollo de éstas, pudiendo hacer simulaciones de desempeños, tutorías en pequeños grupos, discusión de problemas o situaciones reales, entre otras estrategias de enseñanza-aprendizaje que faciliten la construcción de conocimiento y se potenciarán las estrategias dialógicas con elaboración y reformulación.

Así mismo, se realizarán actividades para que las y los estudiantes puedan tener experiencias en aplicación de tecnologías en otras disciplinas dentro de la Universidad.

En el espacio de ayudantía, se aclararán dudas de los y las estudiantes respecto de los conceptos centrales del curso y de las lecturas, junto con ello, se realizará seguimiento de las actividades prácticas, pudiendo hacerse a través de monitoreo directo en los terrenos de aplicación o bien, a través de simulaciones en la sala de clases. Cabe señalar que las actividades de terreno pueden ser presenciales u online.

Como recurso de apoyo al aprendizaje, se trabajará con distintas plataformas virtuales teniendo siempre CANVAS como el articulador central.

# Estrategias de Evaluación:

Las estrategias de evaluación de este curso, permiten dar cuenta del logro de competencias y resultados de aprendizaje a nivel genérico y específico. Para ello, se promueve el uso de evaluaciones auténticas que favorecen una estrecha relación entre las experiencias de aprendizaje y las situaciones que enfrentarán los y las estudiantes en los campos de aplicación real, así como también la retroalimentación permanente y oportuna de los desempeños de los y las estudiantes.

En consecuencia, las instancias evaluativas serán las siguientes:

Evaluaciones parciales: 100% de la nota final del curso.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Evaluación | Tipo | Porcentaje |
| Individual | Creación de una infografía/poster o podcast divulgativo sobre las implicancias del uso de la tecnología en el contexto actual, y los potenciales usos que se pueden dar en el campo de la psicología para fortalecer su impacto, considerando aspectos éticos de la disciplina.  | 10% Proceso de diseño.10% Producto final.  |
| Individual. | Entrega de dos ensayos reflexivos que concluyan sobre la experiencia del uso de tecnologías en psicología como en otras áreas disciplinares, incorporando aspectos éticos. | 20% cada ensayo |
|  Grupal | Creación y aplicación de una encuesta en Google forms en relación al uso de tecnología, análisis de resultado con Excel y reporte de resultados. | 40% |
| Examen Final | **Grupal.** Presentación de resultados de la aplicación de la encuesta y reflexión final sobre el impacto de la tecnología en el ser humano y la disciplina. | 30% |

*\*El cambio en ponderaciones de evaluación deberá ser autorizado por la Facultad previo a la realización del curso.*

# Normas del curso:

La normativa del curso será afín a lo establecido por la Universidad en el reglamento del estudiante y políticas internas (instructivo del estudiante) de la Facultad de Psicología.

La asistencia a clases y ayudantía será establecida en el instructivo del estudiante, según normas establecidas por la carrera.

La nota mínima de aprobación del curso es un 4,0, no existe eximición a examen y éste debe aprobarse con nota mínima 3.0, sin haber examen de repetición ni segunda instancia.

De acuerdo al reglamento académico del estudiante de pregrado, cualquier falta de honestidad, podrá ser sancionada según su gravedad, desde amonestación verbal hasta expulsión de la Universidad. Sin perjuicio de lo anterior, en lo que respecta al plagio o copia en evaluaciones, las sanciones pueden ir desde nota 1.0 en la evaluación, hasta la reprobación de la asignatura con nota 1.0.

Se espera que la y el estudiante asista puntualmente a sus actividades académicas, mantenga una actitud de participación activa y a la altura de la responsabilidad que se espera del rol profesional al que aspiran.

# Bibliografía Obligatoria

Barrat, J. (2015). *Our final invention: Artificial intelligence and the end of the human era*. St. Martin’s Griffin.

Deschamps-Sonsino, A. (2018). *Smarter homes: How technology will change your home life* (1st ed.). Berlin, Germany: APress.

Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. J. (2018). *Deep learning: Engage the world change the world*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

Gunter, R. E., & Gunter, G. A. (2014). *Teachers discovering computers: Integrating technology in a changing world* (8th ed.). Florence, AL: Cengage Learning.

Harari, Y. N. (2020). *21 lecciones para el siglo XXI*. Barcelona, Spain: Debolsillo.

Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Independently Published.

Ibert Bittencourt, I., Cukurova, M., Muldner, K., Luckin, R., & Millan, E. (Eds.). (2020). *Artificial intelligence in education: 21St international conference, AIED 2020, ifrane, morocco, July 6-10, 2020, proceedings, part II* (1st ed.). Cham, Switzerland: Springer Nature.

Kaku, M. (2010). *La Fisica de Lo Imposible*. Debate.

Kaku, M. (2019). *El Futuro de la Humanidad: La Terraformacion de Marte, Los Viajes Interestelares La Inmortalidad Y Nuestro Destino Mas Alla de la Tierra / The Future of Huma*. Debate.

Kool, V. K., & Agrawal, R. (2018). *Psychology of technology*. Cham, Switzerland: Springer International Publishing.

Lemonnier, P. (1992). *Elements for an anthropology of technology*. Ann Arbor, MI: U OF M MUSEUM ANTHRO ARCHAEOLOGY.

Seldon, A., Abidoye, O., & Metcalf, T. (2020). *The fourth education revolution reconsidered: Will artificial intelligence enrich or diminish humanity?* UK: Legend Times.

Sundar, S. S. (2015). *Handbook of the psychology of communication technology*. Wiley-Blackwell.

Trilling, B., & Fadel, C. (2012). *21st century skills, enhanced edition: Learning for life in our times* (1st ed.). London, England: Jossey-Bass.

**Documentales o Videos en youtube**

[**https://www.youtube.com/watch?v=kpvwqwcMrU8&t=3s**](https://www.youtube.com/watch?v=kpvwqwcMrU8&t=3s)

**La cuarta revolución RTVE (capitulos 1 al 7):**

[**https://www.youtube.com/watch?v=kpvwqwcMrU8&t=3s**](https://www.youtube.com/watch?v=kpvwqwcMrU8&t=3s)

**Reportes instituciones internacionales sobre el cambio tecnologico y su impacto:**

* OCDE
* BID
* Mc Kinsey
* Google
* Foro economico Mundial

# Bibliografía Complementaria:

* Curso online: I-cursos
* Bases de datos
* Páginas web

*(\*) El o la docente agregará* ***como mínimo*** *un artículo en inglés que esté disponible en las bases de datos con las que cuenta la universidad y a las que se puede acceder a través del Sistema de Biblioteca en el link:* [*http://bibliotecaudd.cl/recursos-por- tema/base-de-datos/*](http://bibliotecaudd.cl/recursos-por-%20tema/base-de-datos/)

*Realidad amplificada*

*Inteligencias Artificial*

*Machine Learning*

1. Para el llenado de todos los elementos de esta dimensión deberá considerar aquello definido en el Plan de Estudios de la carrera. [↑](#footnote-ref-1)
2. En los puntos 6 y 7 deberá marcar con un X la opción referente a la asignatura. [↑](#footnote-ref-2)
3. Considerar para este elemento el “Instructivo de Asignación de Créditos”, enviado desde la Vicerrectoría de Pregrado de la UDD. [↑](#footnote-ref-3)
4. Incorporar el total de horas por periodo académico. Considerar las horas definidas en el Plan de Estudios de la carrera y las modificaciones si las hubiere. [↑](#footnote-ref-4)