

Programa de Asignatura
Tecnologías: herramientas para la productividad y un aprendizaje exitoso

A. antecedentes generales

1. Unidad Académica	VICERRECTORÍA DE PREGRADO					
2. Carrera	TRACK CIENCIA TECNOLOGIA E INNOVACIÓN					
3. Código	TRC276					
4. Ubicación en la malla	BACHILLERATO/LICENCIATURA					
5. Créditos	8					
6. Tipo de asignatura	Obligatorio		Electivo	X	Optativo	
7. Duración	Bimestral		Semestral	X	Annual	
8. Módulos semanales	Clases Teóricas	2	Clases Prácticas	0	Ayudantía	0
9. Horas académicas	Clases	68	Ayudantía			
10. Pre-requisito	No tiene.					

B. Aporte al Perfil de Egreso

Teniendo en consideración los cambios en el entorno laboral, principalmente aquellos que tienen que ver con el ambiente global, la diversidad y la mirada interdisciplinaria, la Universidad del Desarrollo se ha propuesto formar a sus estudiantes a través de un Proyecto Educativo que, junto con entregar una sólida formación disciplinar y en coherencia con las necesidades del mundo del trabajo, desarrolle en los estudiantes nuevas habilidades, competencias y conocimientos que les permitan enfrentar con éxito el escenario profesional que les espera al término de su formación de pregrado. En este contexto surgen los cursos Track o vías temáticas cuyo objetivo es contribuir, a través de la formación extradisciplinaria del estudiante, que éste participe de experiencias de aprendizaje más enriquecedoras que los preparen para un mundo laboral cambiante.

El curso Tecnologías: herramientas para la productividad y un aprendizaje exitoso, pertenece al track de Ciencia, Tecnología e Innovación y pretende introducir a los estudiantes en conceptos y herramientas que favorecen los aprendizajes mediante las TICs. Propone así, que los alumnos utilicen eficientemente la tecnología, para ser aplicada tanto en el mundo académico, como en el futuro ámbito laboral. Aportando en el desarrollo de las competencias: Transformación digital e Innovación.

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje Generales que desarrolla la asignatura

Competencias Genéricas	Resultados de Aprendizaje Generales
<p><i>Transformación digital.</i></p> <p><i>Innovación.</i></p>	<p>Integra elementos de distintas disciplinas que convergen en el estudio de las TICs y su aprovechamiento para la productividad día a día, mediante ejercicios prácticos.</p> <p>Distingue información y recursos tecnológicos idóneos mediante la búsqueda y selección de estos.</p> <p>Propone soluciones innovadoras respecto del uso de las TICs , enfrentándose a retos</p>

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia	Resultados de Aprendizaje
<p>Unidad 1: Introducción: ¿Qué es la Tecnología Educativa?</p> <p>1.1 Definiciones interdisciplinarias</p> <p>1.2 Contexto histórico</p> <p>1.3 Evolución exponencial de los últimos 10 años .</p> <p>1.4 Tipos de tecnologías para el aprendizaje</p>	<p><i>Transformación digital</i></p>	<p>Analiza la tecnología y su vínculo con el aprendizaje, a través de la discusión de documentos y ejemplos de TICs.</p> <p>Reflexiona en torno a la tecnología y su potencial frente al proceso de productividad en lo cotidiano, mediante discusiones guiadas.</p>
<p>Unidad 2: Tecnología, aprendizajes y productividad</p> <p>1.1 Conceptos fundamentales</p> <p>1.2 Historia y tendencias de las soluciones tecnológicas para potenciar</p>	<p><i>Transformación digital</i></p>	<p>Identifica herramientas tecnológicas que le permiten favorecer su aprendizaje de forma autónoma mediante la revisión bibliográfica.</p>

<p>los aprendizajes y la productividad.</p> <p>1.3 Hardware para el proceso enseñanza – aprendizaje – productividad (PC, tablets, smartphone, otros dispositivos)</p> <p>1.4 Software para el proceso enseñanza – aprendizaje - productividad (Plataformas, Apps, Multimedia, Realidad Virtual)</p> <p>1.5 Las Redes Sociales y su oportunidad en función de los aprendizajes y la productividad</p> <p>1.6 Aprendizajes significativos usando tecnología</p> <p>Unidad 3: Metodologías y herramientas para favorecer el proceso de enseñanza y de aprendizaje continuo</p> <p>1.1 Lo cotidiano y significativo de la tecnología aplicado a los aprendizajes 1.2 Internet y recursos gratuitos disponibles</p> <p>1.2 Software y Apps para diversos usos y contextos</p> <p>1.3 Redes Sociales, recursos colaborativos y otras oportunidades.</p>	<p><i>Transformación digital</i></p> <p><i>Innovación</i></p>	<p>Reflexiona sobre el uso de las redes sociales en función a su aprendizaje, por medio de discusiones guiadas.</p> <p>Propone usos eficientes de las Redes Sociales en pos de los aprendizajes y la productividad, a través de presentaciones orales.</p> <p>Argumenta de manera reflexiva y autónoma, planteando estrategias, recursos y tecnologías para favorecer la productividad, mediante presentaciones orales.</p> <p>Propone soluciones innovadoras respecto del uso de las TICs , en base a una problemática planteada, mediante el análisis de casos.</p> <p>Toma decisiones y se desempeña de forma autónoma en tareas específicas.</p>
--	---	--

E. Estrategias de Enseñanza

Para este curso se dará prioridad a estrategias basadas en los estudiantes, destacando:

- Clases teóricas de carácter activo participativas, donde el docente será responsable de facilitar el aprendizaje de los estudiantes a través no solo de la entrega de contenidos, sino también propiciando la participación del estudiante, por medio del diálogo y la discusión.
- Esquemas y organizadores gráficos
- Estudio de casos
- Presentación oral y/o de proyectos
- Análisis de problemáticas.

F. Estrategias de Evaluación

La evaluación estará presente a lo largo de todo el semestre, monitoreando la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje clase a clase a través de la participación, aportes y actividad de diálogo de cada alumno.

Dos evaluaciones sumativas, siendo una oral y una escrita

Se realizará un examen final escrito.

Requisito de Asistencia:

El curso y/o actividad contempla un requisito de asistencia obligatoria, lo que implica que el alumno o alumna que no cumpla con este requisito no tendrá derecho a rendir el Examen Final de la asignatura, según lo estipula el Reglamento Académico del Alumno Regular. La cantidad de inasistencias permitidas estarán detalladas en las calendarizaciones respectivas de cada curso y/o actividad académica, y serán informadas al inicio del periodo lectivo de cada uno de ellos.

G. Recursos de Aprendizaje

- ✓ Bibliografía a fin de los resultados de aprendizaje planteados en el curso: Principalmente digitales, que fundamente las principales temáticas de la asignatura.
 - Timothy Ferriss. (2016). La Semana Laboral de 4 Horas. USA: Rba Libros.
 - Stephen R. Covey. (2003). Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva. USA: Paidós.
 - Raúl Santiago, Susana Tralbaldo, Mercedes Kamijo y Álvaro Fernández. (2015). Mobile Learning: Nuevas realidades en el aula. España: Oceano.
 - Ashlee Vance. (2016). Elon Musk. El Empresario que Anticipa el Futuro. USA: Paidós.
- ✓ *Informáticos:*
 - <https://blog.interdominios.com/10-aplicaciones-para-mejorar-tu-productividad-personal/>
 - <https://raiolanetworks.es/blog/herramientas-de-productividad/>
 - <https://eduarea.wordpress.com/2019/03/13/25-mejores-aplicaciones-para-aumentar-su-productividad-en-2019/>
- ✓ *Apps y software afines al curso curso.*
 - AppStore
 - PlayStore