

UNIVERSIDAD TÉCNICA FEDERICO SANTA MARÍA

TÉCNICO UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA

PROGRAMA DE ASIGNATURA

Asignatura: HUMANIDADES I: COMPETENCIAS CLAVE PARA EL DESARROLLO PERSONAL		Sigla: HRW101-A	Fecha de aprobación 22 agosto 2019		
Créditos SCT : 3	Prerrequisitos:	Examen: No tiene Examen	Departamento Docente que la imparte.		
Horas Cátedra Semanal : 1,5	Horas Ayudantía Semanal: 0	Horas Laboratorio Semanal: 0	Semestre en que se dicta Impar Par Ambos X		
Eje formativo: CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES					
Tiempo total de dedicación a la asignatura: 80					

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura desarrolla conocimiento, destrezas y habilidades potenciando las capacidades personales, lo cual permite actuar con autonomía, enfrentar entornos cambiantes y exigentes; potenciando el trabajo creativo, colaborativo y la movilización de diversos recursos sicosociales.

REQUISITOS DE ENTRADA

Capacidad de Análisis y reflexión crítica.

CONTRIBUCIÓN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias transversales sello de la USM, de responsabilidad social y ética, compromiso con la calidad, comunicación efectiva en español e inglés, innovación y emprendimiento, y vida saludable.
 CG1. Integrar equipos de trabajo de manera activa para las diversas actividades del área.
 CG4. Utilizar herramientas informáticas actualizadas, para el desempeño de su quehacer profesional.
 CG5. Utilizar técnicas de comunicación oral y escrita, empleando eficientemente el lenguaje técnico.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE QUE SE ESPERAN LOGRAR EN ESTA ASIGNATURA

- RdA1. Identifica elementos característicos de la sociedad actual.
- RdA2. Describe y relaciona conceptos sobre conocimiento, destrezas y competencias.
- RdA3. Identifica y clasifica competencias clave.
- RdA4. Practica competencias clave para usar el lenguaje en forma interactiva.
- RdA5. Practica competencias clave para actuar autónomamente.
- RdA6. Practica competencias clave para la interactuar en grupos heterogéneos.

CONTENIDOS TEMÁTICOS

UNIDAD 1: EVOLUCIÓN DE LA SOCIEDAD Y ENTORNOS CAMBIANTES

- 1.1. Contextos y características en la sociedad actual.
- 1.2. Tendencias actuales en la sociedad.
- 1.3. Requerimientos sobre las personas de la vida moderna.

UNIDAD 2: CONOCIMIENTO, DESTREZAS Y COMPETENCIAS.

- 2.1. Conceptos generales
- 2.2. Relevancia y relación.

UNIDAD 3: COMPETENCIAS CLAVE

- 3.1. Elementos base.
- 3.2. Implicancias para el bienestar personal, social y económico.
- 3.3. Competencias clave.

UNIDAD 4: TALLER 1; COMPETENCIAS CLAVE PARA USAR EL LENGUAJE EN FORMA INTERACTIVA.

- 4.1. Hábito de búsqueda de información.
- 4.2. Comunicación para la acción.
- 4.3. Actos del habla.

Nota:

Ajuste Curricular 2019

Decreto Rectoría N°289/2019



UNIVERSIDAD TÉCNICA FEDERICO SANTA MARÍA
TÉCNICO UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA
PROGRAMA DE ASIGNATURA

UNIDAD 5: TALLER 2; COMPETENCIAS CLAVE PARA ACTUAR AUTÓNOMAMENTE.

- 5.1. Hábito de autoconfianza e independencia
- 5.2. Hábito de fijar metas.
- 5.3. Facticidad

UNIDAD 6: TALLER 3; COMPETENCIAS CLAVE PARA LA INTERACTUAR EN GRUPOS HETEROGRÉNEOS

- 6.1. Hábito de persuasión y redes de apoyo
- 6.2. Trabajo en equipo.
- 6.3. Resolución de conflictos.

Metodología de enseñanza y aprendizaje

Esta asignatura será desarrollada a través de diferentes metodologías de Enseñanza-aprendizaje:

Parte teórica:

- Clases expositivas y uso de TIC.
- Aprendizaje colaborativo.
- Aprendizaje basado en problemas (ABP).
- Esquemas conceptuales.

Parte Práctica:

- Aprendizaje colaborativo, en la fase de preparación a partir de guías de laboratorio.
- Talleres en los cuales se generan ambientes de aprendizaje, simulando experiencias de laboratorio que reproducen situaciones de la vida real lo cual permite el desarrollo de competencias.
- Resolución de ejercicios y problemas.

Evaluación y calificación de la asignatura (Ajustado a Reglamento Institucional-Rglto. N°1)

Requisitos de aprobación y calificación	Instrumentos de evaluación.	%
	E1: Evaluación 1	30%
	T1: Taller 1	20%
	T2: Taller 2	20%
	T3: Taller 3	20%
	CL: Control de lectura	10%

Nota Final (NF) se calcula:

$$NF = E1*0,3 + T1*0,2 + T2*0,2 + T3*0,2 + CL*0,1$$

Recursos para el aprendizaje

Bibliografía:

Textos Guía	Chiavenato, Idalberto (2011). Administración de Recursos Humanos (9 ed.). McGraw-Hill.
Complementaria u Opcional	Cummings, Thomas G. y Worley, Christopher G. (2007). Desarrollo Organizacional y Cambio (8 ed.). Thomson.

Nota:

Ajuste Curricular 2019

Decreto Rectoría N°289/2019



UNIVERSIDAD TÉCNICA FEDERICO SANTA MARÍA
TÉCNICO UNIVERSITARIO EN INFORMÁTICA
PROGRAMA DE ASIGNATURA

CÁLCULO DE CANTIDAD DE HORAS DE DEDICACIÓN- (SCT-CHILE)- CUADRO RESUMEN DE LA ASIGNATURA

ACTIVIDAD	Cantidad de horas de dedicación		
	Cantidad de horas por semana	Cantidad de semanas	Cantidad total de horas
PRESENCIAL			
Cátedra o Clases teóricas	1,5	14	21
Ayudantía/Ejercicios			
Visitas industriales (de Campo)			
Laboratorios / Taller			
Evaluaciones (certámenes, otros)	1,5	3	4,50
Otras (Examen)			
NO PRESENCIAL			
Ayudantía			
Tareas obligatorias	3	10	30
Estudio Personal (Individual o grupal)	2	12	24
Otras (Especificar)			
TOTAL (HORAS RELOJ)			80
Número total en CRÉDITOS TRANSFERIBLES			3

Nota:
Ajuste Curricular 2019
Decreto Rectoría N°289/2019



Página 3 de 3