

**PROGRAMA DE ACTIVIDAD CURRICULAR PARA CURSOS DE FORMACIÓN GENERAL**

1) IDENTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR			
<b>Actividad curricular</b>	Digitalización mediante inteligencia artificial aplicada: Ética digital y herramientas de IA.		
<b>Nombre docente</b>	Miguel Ángel Valderrama Latorre		
<b>Campus</b>	Rancagua.		
<b>Horario (día y jornada am/pm)</b>			
<b>Requerimientos (materiales, espacio/sala, traslado)</b>	Laboratorio con acceso a internet, Software de IA de uso libre. Tales como; Microsoft Copilot, Google Gemini, OpenAi ChatGTP, Deepseek.		
<b>Línea</b>	Formación Transversal		
<b>Código</b>	CFG	TIPO DE ACTIVIDAD	Electiva
Créditos SCT–Chile	3	SEMANAS	15
TIEMPO DE DEDICACIÓN SEMANAL			
TIEMPO DE DEDICACIÓN TOTAL	TIEMPO DE DOCENCIA DIRECTA	TIEMPO DE TRABAJO AUTÓNOMO	
4,5 hrs.	1,5 hrs.	3 hrs.	

2) DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR
<p>Curso teórico-práctico orientado a comprender, utilizar y reflexionar sobre herramientas de inteligencia artificial en contextos personales y profesionales. Propone una mirada crítica e inclusiva sobre la transformación digital, con énfasis en el uso ético y creativo de tecnologías accesibles. Dirigido a estudiantes de diversas disciplinas, promueve el desarrollo de propuestas que integren IA con sentido ético, pensamiento crítico y compromiso ciudadano.</p>

3) COMPETENCIA GÉNERICA, RESULTADOS DE APRENDIZAJE E INDICADORES DE LOGRO		
COMPETENCIA GÉNERICA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO
Uso ético de herramientas.	Analiza críticamente los usos de la IA en contextos sociales, éticos y personales.	Distingue beneficios y riesgos, y fundamenta posturas éticas con argumentos consolidados.
Aporte ciudadano mediante herramientas de IA y la digitalización del entorno social.	Reflexión sobre la ciudadanía digital en el contexto de la transformación digital.	Distingue con argumentos sociales el impacto de la IA con su entorno, y reflexiona el uso correcto de la IA para el beneficio de sus usuarios directos e indirectos.
Aprendizaje autónomo y continuo.	Aplicar herramientas accesibles de IA con fines creativos, funcionales, y profesionales de forma constante buscando la eficiencia.	Utiliza e integra plataformas IA para crear tareas, actividades cotidianas, creativas, y funcionales de forma eficiente. Potenciando productividad.

4) UNIDADES DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS				
UNIDAD	SEMANAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
Unidad 1: IA en todas partes.	1-4	Comprender conceptos de IA y reconocer herramientas	Identificar tecnologías IA, Explica funciones y usos prácticos de cada herramienta digital.	1) ¿Qué es la IA? (Introducción teórica). 2) IA generativa (texto, voz, imagen). 3) Soluciones digitales (Herramientas de IA).
Unidad 2: Soluciones digitales de IA	5-8	Aplica herramientas de IA generativa en tareas personales o académicas.	Utiliza plataformas IA con propósito definido; reflexiona sobre el uso ético.	1) Copilot, Canva, generadores de texto/imagen 2) Introducción al prompt engineering 3) Sesgos algorítmicos y responsabilidad digital.
Unidad 3: Ciudadanía digital y transformación tecnológica.	9-12	Argumenta una postura ante el impacto de la IA en la sociedad.	Sustenta una reflexión crítica con fuentes confiables, y debate problemáticas sobre la inclusión digital.	1) Impacto de la IA en empleo, educación, información. 2) Inclusión digital, desinformación. 3) Brechas de acceso digitales.
Unidad 4: Proyecto integrador.	13-15	Presenta una propuesta creativa y crítica que integre lo aprendido.	Desarrolla una solución ética con IA; argumenta su diseño y aplicación.	1) Diseño de soluciones o narrativas aplicadas 2) Presentación de retroalimentación grupal. 3) Evaluación reflexiva del proceso.

5) RECURSOS Y METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Talleres prácticos con IA generativa.</li> <li>• Clases (teóricas) participativas e interactivas.</li> <li>• Análisis de casos y situaciones reales.</li> <li>• Debates reflexivos.</li> <li>• Proyecto final creativo o aplicado.</li> </ul>

ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE EVALUACIÓN			
RESULTADO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD O METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Análisis crítico de la IA	Presentación grupal.	Rúbrica de evaluación.	20%
Aplicación de herramientas de IA	Presentación grupal.	Rúbrica de evaluación.	20%
Transformación digital inclusiva	Presentación grupal.	Rúbrica de evaluación.	20%
Integración de aprendizajes	Portafolio	Pauta de evaluación.	40%

6) CONDICIONES DE EVALUACIÓN Y APROBACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Asistencia mínima para aprobar la asignatura: 75%</li> <li>Nota final: 4,0 o superior</li> <li>Entrega completa de evaluaciones obligatorias.</li> </ul>	

7) BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA		
UNIDAD	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	TIPO DE RECURSO
1	Floridi, L. (2014). <i>The Fourth Revolution</i> . Oxford University Press Crawford, K. (2021). <i>Atlas of AI</i> . Yale University Press.	Digital
2	Google (2024) Gemini prompting guide 101 OpenIA (2025) Identifying and scaling AI use cases. Anthropic (2024) Prompt Engineering Interactive Tutorial. Recursos prácticos de Microsoft Learn, Copilot y Canva,	Digital
3	UNESCO (2023). <i>Marco ético para IA</i> . Observatorio de Ética en Inteligencia Artificial Floridi, L. (2023) <i>The Ethics of Artificial Intelligence</i> . Oxford University Press	Digital

8) BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA		
UNIDAD	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	TIPO DE RECURSO
1-3	Podcast: <i>In Machines We Trust</i> (MIT Technology Review)	Digital
1-3	Documental: <i>Coded Bias</i> (2020), dir. Shalini Kantayya	Digital

EQUIPO DOCENTE RESPONSABLE DEL DISEÑO	Miguel Ángel Valderrama Latorre.
RESPONSABLE(S) DE VALIDACIÓN	Coordinación de Programa Formación General
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	