

DETALLE DE LOS CURSOS

1.- ENRIQUECIENDO EL AULA INFANTIL CON SOFTWARE	
N° horas	20
Valor	\$68.000.-
Requisitos	<p>Manejo básico de computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abrir documento • Editar documento • Guardar documento
Objetivo general	Conocer las posibilidades que brinda el software educativo como recurso pedagógico para educación parvularia, e identificar las posibilidades de internet como herramienta de trabajo para la educación de párvulos
Contenidos	<p>UNIDAD 1: Software educativo e Internet en educación Objetivo Específico N° 1 : Utilizar e identificar los conceptos asociados al uso de software e Internet en educación Contenidos Específicos N° 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos software Educativo • Familiarización con Software Educativo • Criterios para la Evaluación de Software Educativo <p>UNIDAD 2: Potencialidades del software educativo como recurso pedagógico Objetivo Específico N° 2 : Describir las oportunidades del software educativo en el aula Contenidos Específicos N° 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Software educativo en la educación de Párvulos • Oportunidades de aprendizaje en educación Infantil • Formas de uso <p>UNIDAD 3: Web como aporte al trabajo del educador Objetivo Específico N° 3 : Identificar las oportunidades de www como recurso para aula infantil Contenidos Específicos N° 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto de Internet, servicios, criterios de búsqueda • Criterios de Evaluación de Sitios web
Metodología	<p>Los objetivos del curso se logran a partir de sesiones teórico-prácticas de análisis y reflexión pedagógica, trabajo frente al computador y completación de fichas de trabajo relacionadas con software educativo y posibilidades de Internet en la educación Infantil</p> <p>Exposición temática</p> <ul style="list-style-type: none"> – Análisis de documentos, software educativos y sitios web, revisión y análisis de experiencias, ejemplificación. – Práctica en el computador con el diferente software seleccionado para la implementación del Programa Jardín Digital.
Calendario	<p>4 Enero 2010 09:00 a 14:00 5 Enero 2010 09:00 a 14:00 6 Enero 2010 09:00 a 14:00 7 Enero 2010 09:00 a 14:00</p>

2.- RECURSOS COMPUTACIONALES EN EDUCACION ESPECIAL	
N° horas	30
Valor	\$73.000.-
Requisitos	Conocimientos básicos de computación y/o desempeño profesional con personas con Necesidades Educativas Especiales, derivadas de discapacidad intelectual, trastornos de la visión, problemas de audición y lenguaje, trastorno motor.
Contenidos	<p>Unidad 1: El computador como herramienta en educación especial: Objetivo Específico N° 1: Identificar las ventajas del computador en la compensación de necesidades educativas especiales. Contenidos Específicos N° 1: Definición de tecnologías de apoyo y clasificación Diálogo entre el alumno y el computador: la interfaz de usuario</p> <p>Unidad 2: Tecnologías computacionales aplicadas a la educación especial: Objetivo Específico N° 2 : Conocer y aplicar tecnología de apoyo existente para satisfacer las necesidades de personas con diversas que pueden ser integradas como apoyo al currículo Contenidos Específicos N° 2: Los sistemas aumentativos y alternativos de comunicación Uso de Software y adaptaciones de acceso, para personas con Discapacidad Proceso de planificación para integrar tecnología de apoyo al currículo Modelos de integración de la tecnología a la sala de clases</p> <p>Unidad 3 : Aplicaciones de tecnología Objetivo Específico N° 3 : Aplicar ayudas técnicas e informáticas como complemento del proceso educativo de alumnos Contenidos Específicos N° 3: Uso de técnicas de apoyo computacional en diversas discapacidades Manejo y uso de técnicas de apoyo computacional: software y hardware especializado.</p>
Objetivo general	Aportar a los profesionales del área de educación, aquellos conocimientos sobre apoyo computacional para personas con discapacidad que sean útiles para el mejoramiento del diseño, gestión y evaluación de los procesos de Enseñanza-Aprendizaje, valorando la utilidad del computador en el quehacer educativo, los avances tecnológicos informáticos en favor de las personas con distintos tipos de discapacidad y la aplicación ayudas técnicas e informáticas como complemento del proceso educativo de personas con necesidades educativas especiales.
Metodología	Enseñanza expositiva, interactiva y participativa. Rescate de conocimientos previos, aspectos motivacionales. En un segundo momento se procede al trabajo interactivo con uso de computadores, presentaciones de software y ayudas técnicas. En la instancia de taller, se pondrá énfasis en la utilización de las ayudas tecnológicas computacionales, para casos puntuales de estudiantes o personas que

	<p>presenten diversas discapacidades, desarrollando trabajos colaborativos e individuales y propiciando siempre la reflexión sobre el uso y el resultado que se puede obtener en el proceso de enseñanza y aprendizaje.</p> <p>La interacción en el grupo permitirá abrir interrogantes acerca de las estrategias posibles para la divulgación de saberes y sobre los procesos educativos. Asimismo se articulara la presencia de marcos teóricos y sus prácticas correspondientes con las realidades cotidianas insertas en la diversidad de contextos donde aquellas se llevan a cabo.</p>
Calendario	<p>11 Enero 2010 09:00 a 16:00</p> <p>12 Enero 2010 09:00 a 15:00</p> <p>13 Enero 2010 09:00 a 15:00</p> <p>14 Enero 2010 09:00 a 17:00</p> <p>15 Enero 2010 09:00 a 17:00</p>

3.- DISEÑO Y OPTIMIZACIÓN DE PRESENTACIONES EDUCATIVAS MULTIMEDIALES CON POWER POINT	
Nº horas	20
Valor	\$ 68.000.-
Requisitos	<p>Conocimientos básicos de computación.</p> <p>Uso básico del programa de presentación MS Power Point</p>
Objetivo general	Aportar a los profesionales del área de educación, aquellos conocimientos y prácticas destinadas a la optimización y diseño de presentaciones educativas multimediales con power point.
Contenidos	<p>Unidad 1: Criterios para la elaboración de material multimedial</p> <p>Objetivo Específico Nº 1: Definir los distintos criterios y elementos que favorecen la elaboración de materiales multimediales.</p> <p>Contenidos Específicos Nº 1: Criterios educativos que orientan la selección y diseño de materiales multimediales Criterios y elementos técnicos para la elaboración de materiales multimediales</p> <p>Unidad 2: Características de las presentaciones multimediales educativas</p> <p>Objetivo Específico Nº 2 : Identificar y utilizar las potencialidades educativas de las presentaciones multimediales.</p> <p>Contenidos Específicos Nº 2: Recursos y herramientas de las presentaciones multimediales Ejemplos de integración de recursos y herramientas de las presentaciones multimediales</p> <p>Unidad 3 : Optimización y diseño de presentaciones multimediales educativas</p> <p>Objetivo Específico Nº 3 : Optimizar y elaborar recursos multimediales de apoyo al trabajo pedagógico</p>

	<p>Contenidos Específicos N° 3: Auto y coevaluación de presentaciones multimediales propias Mejora y diseño de presentaciones multimediales.</p>
Metodología	<p>En el desarrollo de los contenidos de las unidades se empleara una metodología de enseñanza expositiva, interactiva y participativa. En un primer momento, de rescate de conocimientos previos que hará las veces de motivación, se deberán activar en los profesionales - alumnos sus pre concepciones para tener en cuenta sus estructuras conceptuales previas en que los nuevos conocimientos han de integrarse. Para lograr este primer momento se harán preguntas relativas a su experiencia en el uso educativo y el diseño de presentaciones, las características que favorecen un uso efectivo, el rol de profesores y estudiantes en estas actividades.</p> <p>En un segundo momento, se harán clases interactivas que involucran el uso de computadores y presentaciones creadas previamente por los docentes-alumnos. Esto se solicitará al momento de realizar la inscripción en el curso. Una de las primeras actividades es la presentación de criterios generales para la elaboración de material multimedial. Posteriormente se abordarán las características que optimizan el uso educativo de las presentaciones con ejemplos concretos. El propósito central de esta actividad es motivar y dar ideas para que los docentes-alumnos puedan evaluar sus presentaciones y elaboren un plan de optimización.</p> <p>En las horas de taller, se pondrá énfasis en la optimización de las presentaciones iniciales o bien en el diseño de nuevas, las que deberán incluir las características antes mencionadas de manera paulatina. En cada sesión se abordarán a lo menos tres características que optimizan el impacto educativo de las presentaciones.</p>
Calendario	<p>11 Enero 2010 09:00 a 14:00 12 Enero 2010 09:00 a 14:00 13 Enero 2010 09:00 a 14:00 14 Enero 2010 09:00 a 14:00</p>

4.- ASEGURANDO MEJORES RESULTADOS EDUCATIVOS: LA WEB 2.0	
N° horas	30
Valor	\$ 90.000.-
Requisitos	Dominio en uso de computador, Manejo de sistema operativo (almacenamiento de información, manejo de múltiples ventanas, edición, gestión de imágenes, operación básica de videos), Navegación y búsqueda de información en Internet.
Objetivo general	Al finalizar el curso, los profesores podrán comprender y aplicar las diferentes oportunidades pedagógicas que ofrecen algunas de las aplicaciones Web 2.0, su funcionamiento, sentido y aspectos básicos de tecnologías implicadas, con el propósito de diseñar proyectos de aula con estos componentes que potencien enfoques de aprendizaje colaborativo, constructivista y participativo.
Contenidos	<p>1er Módulo "Aportes pedagógicos de la Web 2.0" Objetivo Específico N° 1 : Conocer, analizar y reflexionar sobre los elementos y principios en que se sustenta la Web 2.0, vinculados a la pedagogía.</p>

Contenidos Específicos N° 1:

- Análisis comparativo del contenido de la Web 1.0 y 2.0 con el propósito de establecer diferencias en beneficio de enfoques educativos.
- Descripciones de los 7 principios de O'Reilly, constitutivos de las aplicaciones Web 2.0. Consecuencias a nivel de diseños de aprendizaje.
- Nuevas funcionalidades que están a la base de aprendizajes de significación: generar contenidos, editar, publicar, compartir y recuperar información.
- Nuevas actitudes en el centro de situaciones de aprendizaje: participar en redes sociales, establecer relaciones personales y de comunidad, mantener espacios personales.
- El centro está en la persona, en el estudiante. Pedagogía consecuente con esto. Modelos de trabajo.

2° Módulo "Practicando nuevas herramientas didácticas"

Objetivo Específico N° 2 :

Conocer, practicar y evaluar los principales servicios y aplicaciones Web 2.0 disponibles, para su uso educativo.

Contenidos Específicos N° 2:

- Reconocer y experimentar con sistemas de gestión de contenidos (CMS). Sus expresiones didácticas a través de Blogs. Funcionamiento de un Blog. Modelo de trabajo de una Wiki. Funcionamiento de una Wiki.
- Sindicación de contenidos, RSS, Atom. Actualización de información mediante la suscripción a diversos medios. Modelo de trabajo para la educación.
- Interoperabilidad, mashup. Interaccionar y compartir servicios y contenidos, mezclar funcionalidades y resultados para ofrecer mejores ambientes educativos.
- Etiquetado, folcsonomía. Como inciden estos aspectos en el aprendizaje de los alumnos. Foco en las capacidades de síntesis lingüística, manejo estructural.
- Los participantes producen pequeños ejemplos, demostraciones y aplicaciones en el uso de las funcionalidades propuestas.

3er Módulo "Diseñando situaciones de aprendizaje"

Objetivo Específico N° 3 :

Planificar actividades de aprendizaje, enseñanza y evaluación utilizando herramientas Web 2.0

Contenidos Específicos N° 3:

- Desarrollo de un blog, considerando sus posibilidades educativas. Modelos y ejemplos con contenidos de diferentes subsectores de aprendizaje: Lenguaje, Ciencias Sociales, Educación Infantil, Educación Básica y Media.
- Edición de podcast. Incorporación de ediciones de audio en los blogs para potenciar entornos educativos.
- Compartir aplicaciones como Google Docs, Slideshare, CMaps Tool,

	<p>YouTube. Desarrollo de estrategias de aprendizaje considerando el trabajo cooperativo para la edición de documentos compartidos, modelos de evaluación utilizando videos y encuestas, Diseños de actividades de aprendizaje utilizando mapas conceptuales elaborados en equipo y a distancia, incluyendo elementos de multimedia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de wikis con enfoque pedagógico. Ejemplos prácticos de trabajos educativos utilizando plataformas wiki. • Elaboraciones de propuestas de los participantes, utilizando las herramientas y servicios de la Web 2.0.
Metodología	<p>Al iniciar cada temática se refuerzan conocimientos previos, y a partir de esta activación participativa se desarrollan nuevos aspectos que se integran a los conocimientos, así como también interpelan a los participantes a una visión crítica de cada aspecto. Por medio de presentaciones multimediales de motivación y desarrollo de contenidos, se provoca un debate e investigación que se traduce en la revisión práctica de cada elemento en juego. Demostraciones mediante la proyección de pantallas.</p> <p>Todos los temas teóricos y presentaciones de cada aspecto a desarrollar tienen su correlato práctico a través del cual los participantes interactúan con equipos computacionales para la indagación individual, y en grupos, que luego comparten al grupo en general.</p> <p>Las consultas y dudas se socializan para beneficio de todo el grupo. Favorecer el intercambio y colaboración entre los miembros del grupo aportando soluciones e ideas.</p> <p>En definitiva, todos los procesos vividos en el plano teórico, el debate y la demostración práctica, culminan con una proyección y transferencia hacia la elaboración de medios y oportunidades concretas para el aprendizaje de aula.</p>
Calendario	<p>11 Enero 2010 09:00 a 16:15 12 Enero 2010 09:00 a 15:00 13 Enero 2010 09:00 a 15:45 14 Enero 2010 09:00 a 18:00 15 Enero 2010 09:00 a 17:15</p>

Consultas e inscripciones:

cursocit@ucentral.cl