

MEDIOS AUDIOVISUALES Y TECNOLOGICOS	
CARRERA	ASISTENTE DE EDUCACION PARVULARIA Y BASICA
PRE REQUISITOS	Software de aplicación
SEMESTRE	Tercero
HORAS TOTALES	72 horas
HORAS SEMANALES	04
OBJETIVO GENERAL	Identificar y utilizar medios audiovisuales y tecnológicos en la enseñanza de los primeros aprendizajes.

UNIDAD Nº	TITULO UNIDAD	HORAS
1	EDUCACION INFANTIL Y TECNOLOGIA	18
2	EL AULA Y LA TECNOLOGIA	30
3	TALLER DE APLICACIÓN	24

UNIDAD N°	1
TITULO UNIDAD	EDUCACION INFANTIL Y TECNOLOGIA
HORAS TOTALES UNIDAD	18
OBJETIVO GENERAL	Apoyar e incentivar las innovaciones pedagógicas desde los medios audiovisuales y la informática
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDOS
<p>Identificar y valorar el aporte de la tecnología computacional a los procesos de enseñanza aprendizaje de los niños.</p> <p>Reconocer el concepto de software educativo.</p> <p>Identificar medios tecnológicos aplicables a la labor educativa en los niveles de la educación parvularia y básica.</p>	<p>1. Tecnología Educativa</p> <p>1.1 La informática como herramienta de motivación y aprendizaje.</p> <p>1.2 Nuevas tecnologías de apoyo a la labor docente.</p> <p>1.3 Variables del uso de la tecnología a nivel del aula</p> <p>1.4 Lineamientos generales de la tecnología para el uso de la computadora en los distintos ciclos de la educación parvularia y niveles de educación básica</p> <p>1.4.1 Primer Ciclo</p> <p>1.4.2 Segundo ciclo</p> <p>1.4.3 NB 1</p> <p>1.4.4 NB 2</p> <p>2. Medios tecnológicos para la educación infantil</p> <p>2.1 Software educativo.</p> <p>2.2 Medios Audiovisuales</p> <p>2.3 Criterios para la selección y uso en los niveles de la educación parvularia y básica.</p>

UNIDAD N°	2
TITULO UNIDAD	EL AULA Y LA TECNOLOGIA
HORAS TOTALES UNIDAD	30
OBJETIVO GENERAL	Distinguir y analizar y diferentes softwares educativos para utilizarlos con los alumnos de los niveles de la educación parvularia y básica.
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDOS
<p>Aplicar criterios para la incorporación de tecnología al aula.</p> <p>Seleccionar adecuadamente los software educativos, de acuerdo a las características de los distintos niveles.</p> <p>Identificar los lineamientos generales de la Reforma Educativa en torno al uso de tecnología en el aula.</p> <p>Distinguir el rol del educador y del asistente en el aula tecnológica.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Criterios para la incorporación de la informática educativa en el trabajo de aula <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Alternativas metodológicas para el trabajo con computadores. 1.2 Implementación 1.3 Evaluación 1.4 Recursos informáticos al servicio del trabajo en el aula, software educativos y sus perspectivas pedagógicas 2. Software educativo <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Criterios de selección de software educativo 2.2 Software disponible para primer y segundo ciclo de Educación Parvularia y NB1 y NB2 de Educación Básica <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1 Abrapalabra 2.2.2 Tangrama 2.2.3 Pauta Pink, 2.2.4 Conejo lector 2.2.5 Jugando a las matemáticas 2.2.6 Otros 3. Tecnología y Reforma Educacional 4. Rol del educador y del asistente en el aula tecnológica

UNIDAD Nº	3
TITULO UNIDAD	TALLER DE APLICACIÓN
HORAS TOTALES UNIDAD	24
OBJETIVO GENERAL	Utilizar diversos medios tecnológicos como apoyo a la labor educativa con párvulos y niños de la enseñanza básica.
OBJETIVOS ESPECIFICOS	CONTENIDOS
<p>Utilizar medios audiovisuales básicos en las actividades con niños.</p> <p>Utilizar diferentes softwares educativos</p> <p>Utilizar recursos de Internet y evaluar su aplicabilidad en las actividades de aprendizaje de los infantes</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Medios audiovisuales <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Retroproyector y transparencias 1.2 Data Show y diapositivas 1.3 Proyector de diapositivas 1.4 Otros 2. Uso de Software educativo <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Selección 2.2 Planificación de actividades 3. Internet <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Trabajo con browser 3.2 Criterios de búsqueda 3.3 Sitios para niños 3.4 Supervisión del uso de internet con niños. <ol style="list-style-type: none"> 3.4.1 Sitios seguros 3.4.2 Control de acceso 3.4.3 Historial de uso

SUGERENCIAS METODOLOGICAS

Para el adecuado desarrollo de los contenidos y objetivos de esta asignatura es necesario que los estudiantes realicen actividades que permitan armonizar los contenidos teóricos con situaciones reales del mundo laboral. Para estos efectos se sugiere:

- Clases expositivas, apoyadas por medios audiovisuales, para sistematizar el tratamiento de los contenidos teóricos de la asignatura.
- Uso de audiovisuales en actividades de aprendizaje
- Charlas de especialistas
- Preparación de un programa de actividades para los distintos niveles
- Trabajo práctico en laboratorios de computación para el uso de software educativo.
- Trabajo práctico en laboratorios de computación para el uso recursos de Internet

SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Durante el semestre se aplicarán, a lo menos, tres evaluaciones parciales para medir el logro de los objetivos de cada unidad temática. Al término de cada semestre se aplicará una prueba con carácter global para medir el grado de logro del objetivo de la asignatura.

Las evaluaciones parciales se ponderarán en un 60% de la nota final; la prueba global tendrá una ponderación del 40%.

El rendimiento mínimo en cada evaluación no podrá ser inferior al 60%

Para la adecuada medición del logro de los objetivos, se sugiere aplicar instrumentos tales como:

- Pruebas escritas de aplicación y análisis de conceptos.
- Pruebas de aplicación práctica en laboratorio de computación
- Evaluaciones de pares
- Autoevaluaciones

BIBLIOGRAFIA

OBLIGATORIA

AUTOR	Castillejo, José Escamez, Juan y otros
TITULO	Educación para el siglo XXI, criterios de evaluación para el uso de la informática educativa
EDITORIAL	Fundesco España
AÑO	1997

AUTOR	Poole, Bernard.
TITULO	Tecnología Educativa
EDITORIAL	Mc Graw Hill
AÑO	2002

COMPLEMENTARIA

AUTOR	Ilabaca, Jaime
TITULO	Informática educativa
EDITORIAL	Universitaria
AÑO	1993