

XXIV Simposio Internacional de Computación en la Educación SOMECE 2008

TALLERES

SÁBADO 25 DE OCTUBRE

MATUTINO 10:00 A 14:00

<p>SM1</p>	<p>Aula virtual Moodle</p> <p><i>Daniel Hinostraza Josefina Hernández Sosa</i></p> <p>Requerimientos: Manejo de Windows, Office y administración de archivos</p>	<p>Promover modelos de utilización de las NTIC´S que permitan nuevas formas de apropiación del conocimiento. Conocer la utilización y aplicación del Aula Virtual Moodle con el uso de herramientas virtuales que coadyuven en el aprendizaje autónomo para visualizar y aplicar su potencial pedagógico en diversas disciplinas. Favorecer el trabajo interdisciplinario para generar representaciones gráficas múltiples de una misma situación a través del Aula Virtual.</p> <p><i>Unidad de Educación a Distancia, SEP</i></p>	<p>LINAE</p>
<p>SM2</p>	<p>El cine y el video digital, una revisión de diseño y producción</p> <p><i>Paloma Sierralta Claudia Fabiola Ortega Barba</i> <i>Claudia Fabiola Ortega Barba</i></p>	<p>El objetivo general del taller es desarrollar y conocer los pasos para diseñar, producir y publicar un video educativo para forjar en los participantes habilidades en el manejo de técnicas cinematográficas realizadas en video digital así como valorar la importancia del video educativo como un recurso didáctico.</p> <p><i>Artenautas, A.C. / Universidad Panamericana</i></p>	<p>AulaCCómputo</p>
<p>SM4</p>	<p>Elaboración de libros y cuentos interactivos</p>	<p>Promover el desarrollo de materiales interactivos multimedia que generen competencias comunicativas de docentes y alumnos a través del uso didáctico de</p>	<p>CCómputo1</p>

XXIV Simposio Internacional de Computación en la Educación SOMECE 2008

	<p>Karina Ramírez Carolina Colunga Jiménez Grecia Mariana Juárez Alejo Juan Ismael León Nieves José Luis Vidal Pulido María Guadalupe Colunga Rodríguez</p>	<p>herramientas de autor para promover la creatividad en el diseño y elaboración de libros y cuentos interactivos.</p> <p><i>Unidad de Servicios para la Educación Básica / CREN "Dr. Gonzalo Aguirre Beltrán" / Fundación FREE</i></p>	
<p>SM5</p>	<p>Creación de blogs como estrategia para la enseñanza aprendizaje</p> <p><i>Jesus Roberto Méndez Ortíz José Gustavo Cárdenas Rivera Martha Elizabet Domínguez Bárcenas Patricia Montero Mora</i></p>	<p>Definir los términos: blog, estrategia y motivación para mostrar una alternativa de comunicación y vanguardia entre docente y alumno fuera del aula a través de valorar el uso de los blogs en el ámbito educativo</p> <p><i>Facultad de Estadística e Informática / Instituto Pedagógico de Estudios de Posgrado</i></p>	<p>Aula de cómputo (Economía)</p>
<p>SM6</p>	<p>Evaluación alternativa</p> <p><i>Adriana Gómez Reyes Ángel Homero Flores Samaniego</i></p>	<p>Al término del taller el participante habrá:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Caracterizado la enseñanza centrada en el alumno. •Revisado el significado de la evaluación y su función en un modelo de enseñanza centrada en el alumno. •Revisado los principales instrumentos de evaluación y su utilización como alternativa de evaluación. <p><i>CCH Sur, UNAM</i></p>	<p>Aula 1</p>
<p>SM7</p>	<p>Actualidades para el acceso a la computadora</p>	<p>Mostrar a los asistentes, diversas formas de uso y adaptación de equipamiento de bajo costo para el acceso a la computadora a personas con dificultades de</p>	<p>LabEstadística</p>

XXIV Simposio Internacional de Computación en la Educación SOMECE 2008

	<p><i>Ma. Carolina Zetina Luna</i></p> <p>Experiencia: uso de Windows y Word. Traer un micrófono (sencillo) Cámara web (con CD instalación) (opcional).</p>	<p>movimiento, con la finalidad de apoyar su proceso de comunicación con el entorno de forma oral o escrita.</p> <p><i>Fundacion FREE para la Cooperacion en Tecnologia Adaptativa y Educacion Especial FREE-MEXICO</i></p>	
SM8	<p>Innovaciones tecnológicas de la información y la comunicación aplicadas a la gerencia educativa</p> <p><i>Gustavo Rodriguez Carlos Sanchez</i></p>	<p>Desarrollar una base conceptual sobre el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) a través de computadoras e Internet a los participantes, a fin de facilitar su aplicación en organizaciones educativas y gerenciales</p> <p><i>UPEL-Maracay-Venezuela</i></p>	CCómputo2

TALLERES

SÁBADO 25 DE OCTUBRE

VESPERTINO: 15:00 A 19:00

SV1	<p>Tecnología y Educación Sexual</p> <p><i>Sharay Lara</i></p> <p><i>Marco Antonio Hernández Morales</i></p> <p>Requerimientos: Ropa cómoda y disposición de trabajo en equipo</p>	<p>Reflexionar acerca de la relación entre la Tecnología y la Educación Sexual; asimismo proponer formas para trabajar en ella.</p> <p><i>UNAM Facultad de Filosofía y Letras</i></p>	Aula 1
-----	--	---	--------

XXIV Simposio Internacional de Computación en la Educación SOMECE 2008

<p>SV2</p>	<p>Arte Digital con Scratch</p> <p><i>Liliana Moreno Bernal Oswaldo Ospina</i> <i>Laura Ayala Claudia Damaris Corchuelo</i></p> <p>Requerimientos: Ser mayores de 9 años</p>	<p>Socializar el programa Scratch como herramienta pedagógica para iniciar en la programación, elevar el nivel de desarrollo lógico-matemático y motivar la creatividad y el arte en los estudiantes</p> <p><i>Computer Clubhouse Compartir Suba</i></p>	<p>Centro de cómputo (Economía)</p>
<p>SV3</p>	<p>Herramientas google y comunidades virtuales aplicadas a la educación</p> <p><i>María Silvia García Ramírez René Herrera</i> <i>Santana</i></p>	<p>Entrenar a los participantes en las habilidades para organizar un sitio Web 2.0 propio para proporcionar los elementos básicos en el uso de las comunidades virtuales para desarrollar ambientes de aprendizaje y facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje</p> <p><i>Universidad Veracruzana / Instituto Politécnico Nacional</i></p>	<p>CCómputo</p>
<p>SV4</p>	<p>Animación de materiales didácticos multimedia con flash</p> <p><i>Randy Espíritu Álvarez Héctor Bermúdez</i> <i>Jiménez Montes Vivanco Verónica Juan Luis</i> <i>Mariñez Fuentes</i></p>	<p>Elaborar animaciones y presentaciones gráficas bajo el enfoque de competencias en flash para que los participantes que cursen tengan una formación teórico-práctica necesaria para comprender las necesidades de la creación de materiales docentes multimedia; desde simples guiones hasta su propio examen en línea</p> <p><i>Tecnologías para el Desarrollo de Comunidades Indígenas (TIADCI) / Sonora</i></p>	<p>CCómputo3</p>

XXIV Simposio Internacional de Computación en la Educación SOMECE 2008

<p>SV5</p>	<p>Diseño de actividades interactivas con Jclíc</p> <p><i>Lic. Ma. del Rosario Luna Kano Roberto Ocegüera Ruiz Ma del Rosario Luna Kano</i></p>	<p>Los participantes aprenderán a elaborar actividades académicas interactivas utilizando la plataforma JClíc, de acuerdo a las necesidades de los alumnos.</p> <p><i>Fundación FREE / UPN, Cuernavaca, Morelos</i></p>	<p>CCómputo2</p>
<p>SV6</p>	<p>El uso educativo de las tecnologías de la información y la comunicación en la escuela secundaria</p> <p><i>José Lorenzo Sánchez Alavez</i></p> <p>Requerimientos: Paquetería de office o equivalente</p>	<p>Coadyuvar a enriquecer la labor docente mostrando una serie de herramientas tecnológicas que favorezcan mejores aprendizajes de los estudiantes.</p> <p><i>Dirección General de Educación Secundaria Técnica</i></p>	<p>Aula móvil</p>
<p>SV7</p>	<p>Elaboración de objetos de aprendizaje con exe</p> <p><i>Leticia García Pérez Guadalupe Miranda Zamora José Inés Andrade Gandarilla Leobardo Antonio Rosas Chávez Gloria María Villarreal Lizárraga Sergio Reyes Crespo Marsella Robles Mier y Teran</i></p>	<p>El participante elaborará un objeto de aprendizaje básico conociendo, explorando y utilizando el software eXe para la construcción de actividades didácticas estandarizadas con SCORM 1.2; que apoye de manera significativa el desarrollo de la planificación curricular de las distintas asignaturas de Educación Básica.</p> <p><i>Posgrado Facultad de Economía, UNAM / Dirección de Tecnología Educativa, Hermosillo, Sonora / Escuela Nacional Preparatoria, Plantel 2 “Erasmus Castellanos Quinto”, UNAM</i></p>	<p>CCómputo1</p>

XXIV Simposio Internacional de Computación en la Educación SOMECE 2008

<p>SV8</p>	<p>Revisión de las estrategias para el aprendizaje significativo en línea</p> <p><i>Arturo León Romanos Jorge Cordero Beatriz Sánchez Pérez Isabel López Navarro</i></p>	<p>Que los participantes desarrollen estrategias de aprendizaje que incluyan características didácticas para su aplicación en línea poniendo en práctica, por medio de casos concretos, el aprendizaje basado en problemas</p> <p><i>Instituto de educación media superior del DF / Instituto Politécnico Nacional</i></p>	<p>LabEstadística</p>
<p>SV9</p>	<p>Programación orientada al uso de Microcontroladores</p> <p><i>Ing. Luis Reyna Esquivel Hugo Martínez Carrada</i></p> <p>Requerimiento: Manejo del Protoboard, conexión de dispositivos como cables, botones, leds, etc. Manejo básico de algún lenguaje de programación (deseable, no indispensable).</p>	<p>Que el alumno conozca el concepto de microcontrolador como un dispositivo para realizar tareas y vea sus programas funcionando físicamente.</p> <p><i>UPIITA-IPN</i></p>	<p>LINAE</p>
<p>SV10</p>	<p>Elaboración efectiva de material didáctico con presentaciones</p> <p><i>Benjamín P. Salín Pascual Víctor Hugo Reyes Evaristo Roberto Baléon Cabrera Olga Leticia Betanzos Ramírez</i></p>	<p>El participante conocerá una propuesta de metodología para la creación de presentaciones útiles y efectivas utilizando recursos gratuitos del Internet y PowerPoint para la exposición de un tema de su práctica docente; comprenderá para ello los elementos didácticos, comunicacionales y de informática respectivos.</p> <p><i>Centro de Actualización del Magisterio en el DF / HSIHS</i></p>	<p>Aula de cómputo (Economía)</p>

XXIV Simposio Internacional de Computación en la Educación SOMECE 2008

DOMINGO 26 DE OCTUBRE

MATUTINO: 10:00 A 14:00

Código	Nombre	Reseña	Lugar
DM1	<p>Diseño de Proyectos de Innovación Educativa (DPIE) <i>Liliana Suárez Téllez Pedro Ortega Cuenca María Eugenia Ramírez Solís José Luis Torres Guerrero Adriana Gómez Reyes Claudia Flores Estrada Martha Arjona Gordillo</i></p> <p>Deseable: Esbozo de Proyecto de Innovación Educativa</p>	<p>En este taller se diseñarán proyectos de innovación educativa, usando como referencia un Modelo de Innovación Educativa con un énfasis en la relación compleja que hay entre la innovación y la investigación educativa. Establecer las fases de un proyecto de innovación educativa. y conformar una red</p> <p style="text-align: right;"><i>Instituto Politécnico Nacional</i></p>	AulaCCómputo
DM2	<p>Aplicando software libre en el aula escolar <i>Alejandro Jiménez León Liliana Zafra Muñiz</i></p> <p>Antecedente: Manejo de computadoras</p>	<p>Los asistentes al taller obtendrán los conocimientos para trabajar con utilerías desarrolladas bajo software libre, de esta forma podrán maximizar sus recursos financieros y enfocarlos hacia otras áreas sin menoscabo de los sistemas informáticos de la empresa.</p> <p style="text-align: right;"><i>UNAM</i></p>	CCómputo2
DM3	<p>Ardora una herramienta para innovar en actividades de aprendizaje <i>Irving Javier Rodríguez Romero Jose Luis</i></p>	<p>Los participantes elaborarán e identificarán las diferentes actividades educativas-didácticas que ofrece Ardora, tomando como referente ambientes de aprendizaje en sus centros de trabajo</p>	LabEstadística

XXIV Simposio Internacional de Computación en la Educación SOMECE 2008

	<p><i>Martinez Trejo Ismael León Nieves</i></p> <p>Antecedente: Uso básico de la computadora Encendido/Apagado, uso de teclado y ratón, manejo de carpetas, manejo de internet, manejo de sonidos WAV e imagenes</p>	<p><i>Unidad de Servicios para la Educación Básica en el Estado de Querétaro USEBEQ</i></p>	
DM4	<p>Diseño de competencias en un curso de Geometría Analítica a nivel medio superior</p> <p><i>Sandra Anabel Vázquez, Beatriz Fca. García Aguilar Carlos I. Hernández Portilla</i></p> <p>Antecedente: Conocimiento de powerpoint, saber navegar en internet</p>	<p>Dar al docente la experiencia de la incorporación de TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. Proporcionar al docente un acercamiento del diseño de modelos de simulación en matemáticas. Conocer una bitácora por medio de Blog que incorpore las actividades en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas</p> <p><i>Colegio Las Hayas</i></p>	Aula móvil
DM5	<p>Elaboración de material didáctico utilizando Camtasia.</p> <p><i>Benjamín P. Salín Pascual</i></p> <p><i>Agustín Fernando Andrade Romero</i></p> <p>Antecedente: Windows básico</p>	<p>Que el docente participante elabore utilizando el software Camtasia un material didáctico que le sirva en su práctica docente</p> <p><i>Centro de Actualización del Magisterio en el D.F.</i></p>	Aula de cómputo (Economía)
DM7	<p>Introducción al desarrollo de Mundos Virtuales</p>	<p>El participante conocerá, explorará y hará uso de las herramientas necesarias para la creación de Mundos Virtuales en ambientes que muestren una interacción básica</p>	Centro de cómputo (Economía)

XXIV Simposio Internacional de Computación en la Educación SOMECE 2008

	<p><i>Julián de Jesús Herrera Morrugares</i> <i>José Rafael Rojano Cáceres</i></p> <p>Antecedente: Conocimientos básicos de computación</p>	<p>de sus componentes en una representación de dos y tres dimensiones haciendo uso de la plataforma Open Croquet.</p> <p><i>Facultad de Estadística e Informática - Universidad Veracruzana</i></p>	
DM8	<p>Enfoque inicial de la investigación con TIC con fines educativos</p> <p><i>Beatriz Pérez Guerrero María Del Rosario ,Cecilia Garnica,Crispín Pérez Pamela Itandehui Cabrera Pérez Antonia Espinoza Orozco Hugo Iván Vargas Badillo</i></p>	<p>Promover la investigación a través de los elementos para recuperar, documentar y sistematizar proyectos educativos utilizando TIC, desarrollando el conocimiento de constructivismo y obtener resultados meta cognitivos. Mostrar lo creativos que podemos ser jugando con las ciencias para a través este reflexionar sobre la práctica docente</p> <p><i>Centro de Investigación “Fernando Galindo Soria” / Unidad de Educación a Distancia, SEP</i></p>	Aula 1
DM9	<p>Un marco para la elaboración de objetos de aprendizaje en el IPN</p> <p><i>José Luis Torres Guerrero Pedro Ortega Cuenca Liliana Suárez Téllez</i></p> <p>Antecedente: Uso de computadora (en especial familiarizado con el uso de Microsoft Office) y</p>	<p>Tratar lo que son objetos de aprendizaje y sus repositorios; presentar un marco para elaboración de objetos de aprendizaje que sirva como referencia para construir uno propio de acuerdo al contexto de la institución educativa donde se labore.</p> <p><i>Instituto Politécnico Nacional</i></p>	LINAE

XXIV Simposio Internacional de Computación en la Educación SOMECE 2008

	uso de Internet		
DM10	<p>Prácticas educativas con mapas conceptuales</p> <p><i>Pablo Arturo Malpica Padierna Osvaldo</i> <i>Cuautle Reyes Carlos Alfredo Lozano Santos</i> <i>José Humberto Hernández Labra</i></p>	<p>Al finalizar el taller los participantes implementarán la elaboración y evaluación de mapas conceptuales a través de la integración de herramientas informáticas accesibles para mejorar las prácticas educativas propias de la sociedad del conocimiento</p> <p><i>Dirección General Académica de Educación Media Superior (SEP-Puebla) / Centro Estatal de Tecnología Educativa, SEP</i></p>	CCómputo1