



XXII Simposio Internacional de Computación en la Educación

www.somece.org.mx

SOMECE 2006

Del 7 al 11 de octubre de 2006
Instituto Politécnico Nacional
Zacatenco, Ciudad de México, México

La Sociedad Mexicana de Computación en la Educación, SOMECE,
la Secretaría de Educación Pública, SEP,
el Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa, ILCE,
la Administración Federal de Servicios Educativos en el D.F., AFSEDF
y el Instituto Politécnico Nacional, IPN

Convocan

A los especialistas en informática educativa, educadores, pedagogos, autoridades educativas, líderes y responsables de proyectos educativos, científicos de la educación, tomadores de decisiones en el ámbito educativo, padres de familia, estudiantes y a todos los interesados en el uso y aplicación de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones en la educación, a interactuar en SOMECE 2006.

¿Cuándo y dónde?

SOMECE 2006 se llevará a cabo del 7 al 11 de octubre del 2006 en la Unidad Profesional "Adolfo López Mateos" (Zacatenco) del Instituto Politécnico Nacional en la Ciudad de México.

¿Cuál es la misión?

Reunir a personas interesadas en un entorno propicio para la reflexión, el análisis y el descubrimiento de los últimos desarrollos informáticos en el campo educativo. Los participantes serán invitados a asistir a las conferencias de renombrados profesionistas, y encontrar a sus pares del medio informático-educativo para discutir los temas emergentes en este ámbito.

De esta misión, resultan tres principales **objetivos**:

- Permitir la construcción-adquisición de nuevos conocimientos en el campo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en educación y su relación con los campos del conocimiento humano.
- Reflexionar sobre los desafíos educativos, tecnológicos y éticos de las TIC en educación.
- Analizar las formas de relación entre los egresados y los mercados de trabajo bajo la influencia de las tecnologías de la información y las comunicaciones.

Este año SOMECE 2006 tendrá como eje rector el **tema**:

Convergencia de Tecnologías Educativas para la Integración Social

El conocimiento y su aplicación se reconocen hoy como uno de los factores clave en el desarrollo mundial. El progreso acelerado con el uso de las tecnologías de la información y de las comunicaciones ha transformado el funcionamiento de los principales procesos en todo el planeta; redefine economías basadas en nuevas valoraciones sociales sobre el conocimiento y sobre las capacidades para su generación, acceso, distribución, disponibilidad y utilización.

La competitividad de las naciones se fundamenta, cada vez más, en la habilidad de las personas y organizaciones para insertarse en nuevos circuitos económicos, con conocimientos reales y capacidad para usarlos en ambientes colaborativos de alta conectividad.

Las organizaciones educativas de todo el orbe están preocupadas por las nuevas habilidades que es preciso desarrollar y cómo las nuevas tecnologías pueden apoyarlas. Esto significa reformas profundas en los procesos educativos porque de tales habilidades dependerá, en buena medida, el desarrollo de las comunidades en el presente siglo.

Este tema central origina las siguientes **directrices** para los grupos de trabajo del XXII Simposio:

1. Modelos de uso de tecnologías

Sigue siendo el reto contemporáneo de mayor dimensión. Se refiere a los modelos psico-pedagógico, didácticos y tecnológicos concomitantes. Influyen en los presupuestos y las modalidades educativas. Ofrecen oportunidades para imaginar novedosas soluciones y formas de proceder que sean eficaces para privilegiar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Incluyen esquemas de laboratorios, de uso en el aula, de usos en ambientes virtuales y de tecnología móvil e inalámbrica.

2. Comunidades

La noción de comunidad está en la re-inención, porque han aparecido formas inéditas de relación entre individuos, colectividades y el conocimiento, a través de las redes en el ciberespacio, con múltiples efectos en la vida de las comunidades. El análisis invita a enfocar la experiencia y trayectorias de las comunidades para la innovación en la enseñanza, el aprendizaje, la colaboración y a resaltar las lecciones aprendidas.

3. Contenido digital

La soberanía y la identidad de las naciones en las redes mundiales tendrán que ver con su capacidad para desarrollar contenidos en formatos digitales. La misión estratégica reside en el desarrollo institucional de contenidos educativos e incentivar la producción en múltiples localidades y grupos. Se enfoca la atención sobre objetos de aprendizaje, repositorios, normas, estándares, formatos portadores, metodologías y las celdas y herramientas de producción.

4. Gestión del conocimiento

Se entiende el conocimiento como el más valioso activo individual, organizacional y social en la actualidad. Las formas de gestión han evolucionado y crean nuevos retos a las instituciones y personas. Es interesante establecer los rumbos de proyectos e iniciativas que ilustren este novedoso enfoque. En particular, la relación que existe entre las comunidades virtuales, para la generación del conocimiento y las arquitecturas de gestión asociadas.

5. Formación de capital intelectual

Se puede partir de exploraciones concretas sobre temas como la formación para diseñadores y creadores de ambientes virtuales, incluyendo estrategias y experiencias en formación de dirigentes y autoridades, autores y desarrolladores, haciendo énfasis en la competitividad nacional basada en su capital intelectual.

6. Evaluación educativa y del uso e impacto de las tecnologías

Las formas de educación que utilizan tecnologías, suponen necesariamente la evaluación coherente con el proceso. La cotidianeidad y la continuidad del acto evaluativo, se volverían elementos indisolubles del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es decir, la evaluación es una parte intrínseca al proceso mismo de aprendizaje. Por otro lado, es necesario dar una mirada crítica a la trayectoria de las experiencias en materia de educación con tecnología desarrolladas y poner en valor sus aportaciones reales.

7. Convergencia tecnológica de medios

Las nuevas aplicaciones e innovaciones tecnológicas en el campo educativo plantean la convergencia de medios. La mayoría de los desarrollos educativos innovadores implican el uso y combinación de uno o varios medios. Dependiendo de las aplicaciones, surgen poderosas e innovadoras composiciones y formas de integración. Privilegiar justamente unos medios sobre otros, implica una convergencia exitosa. Tal es el caso de la radio digital, los vídeos desarrollados totalmente por computadora, la fotografía, la vídeo conferencia y las publicaciones electrónicas, así como la televisión educativa por cable e Internet, redes WIFI, de cobertura amplia y las plataformas móviles.

8. Software de fuente abierta

La necesidad de explorar, experimentar y desarrollar conocimiento con apoyo de software de fuente abierta, se hace cada vez más evidente. Su uso y generalización permitirá asegurar la sustentabilidad, independencia, generalización y masificación de tecnologías de la información y comunicación para la producción de conocimiento. No obstante el gran movimiento de software libre para la educación, éste es un tema que demanda de una cuidadosa revisión con la participación de todos los actores implicados.

9. Cultura tecnológica

Por un lado, el uso de las TIC plantea riesgos de tipo personal, ambiental y social. Es por ello que se analizarán experiencias y propuestas para la protección ante problemáticas de salud, medio ambiente y comunitarias. Por otro lado, es importante conocer tendencias en el registro y uso de la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Programa de actividades

Talleres

Dirigidos a maestros, niños, jóvenes, coordinadores, tomadores de decisiones y padres de familia; los cuales tienen como objetivo promover y desarrollar nuevas habilidades, así como ampliar la perspectiva de los participantes en el uso de las TIC en educación.

Fechas: sábado 7, de 10 a 14 h y de 15 a 19 h, y domingo 8 de 10 a 14 h.

XV Encuentro Nacional de Cómputo Infantil y Juvenil

Celebrando el XV Aniversario del Programa de Computación Gratuita para Niños y Jóvenes de la Academia Mexicana de Ciencias. Incluye presentaciones interactivas por parte de alumnos de educación básica.

Fechas: sábado 7, de 10 a 14 h y 15 a 19 h, domingo 8 de 10 a 14 h y lunes 9 clausura a las 9 h.

Conferencias Magistrales

Dictadas por autoridades reconocidas en el campo educativo, tanto nacionales como extranjeras, con el propósito de motivar la reflexión en torno a la temática propuesta.

Fechas: lunes 9 al miércoles 11.

Grupos de Trabajo

Con objeto de promover la participación de todos los asistentes, las ponencias se organizarán bajo la modalidad de grupos de trabajo. La mecánica consistirá en una exposición de 15 a 20 minutos por ponencia, y el resto del tiempo se dedicará a la animación de espacios para la discusión y reflexión colectivas y la emisión de conclusiones.

Fechas: lunes 9 al miércoles 11.

Séptimo Encuentro de Televisión y Nuevas Tecnologías Educativas

A través de una serie de conferencias y paneles con especialistas se pretende conformar un espacio de comunicación, intercambio, reflexión y colaboración que fortalezca la integración de la televisión y las nuevas tecnologías en los procesos educativos de enseñanza-aprendizaje, comunicación y gestión educativas.

Fechas: lunes 9 al miércoles 11.

Presentación de Carteles

SOMECE 2006 ofrecerá un espacio para la interacción directa con los autores de proyectos, recursos y materiales, mediante la modalidad de presentaciones tipo cartel, con expresiones múltiples.

Fechas: lunes 9 al martes 10.

Exhibición Tecnológica

Se presentarán servicios y productos informáticos para ambientes educativos de reconocidas empresas y organismos del sector.

Fechas: lunes 9 al miércoles 11.

Conferencias Comerciales

Se convoca a invitados especiales de reconocidas empresas para presentar sus productos y servicios. Presentaciones comerciales en paralelo durante el evento.

Fechas: lunes 9 al miércoles 11.

Expo – Arte Digital

Presentación de trabajos diseñados con el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones, los cuales reflejan la iniciativa de incorporar los productos generados en el área del arte.

Fechas: lunes 9 al miércoles 11.

4° Simposio Virtual

Se efectuará a partir del 1° de noviembre del 2006, a través de un sistema de ambientes virtuales. Será de participación libre y gratuita para quien desee inscribirse y contará con un sitio Web para la publicación de las aportaciones, discusiones y conclusiones de los grupos de trabajo.

<http://www.somece.org.mx/virtual2006>

Presentación de ponencias para el Simposio

Los trabajos deberán ser enviados únicamente a la siguiente dirección electrónica:
somece2006@somece.org.mx con las características siguientes:

Archivo en Word teniendo como nombre los dos primeros apellidos seguidos del nombre del primer autor (Ej. RamírezLeónConstancio).

- Título, centrado, en tamaño de 14 puntos.
- Nombre del(los) autor(es) e Institución (máximo 3 autores por ponencia).
- Resumen (menos de 200 palabras).
- Texto completo con letra Times New Roman, de 11 puntos, espaciado sencillo, con márgenes de 2.5 cm a cada lado.
- Bibliografía.
- Los dibujos o gráficos en formato GIF o JPG.
- No incluir página de portada ni el nombre del Simposio en el encabezado.
- Anexar al final de la ponencia, en hoja aparte, los siguientes datos: Título del trabajo; autor(es) e institución. Dirección, teléfonos, fax y correo electrónico del presentador o del contacto designado, cuando sean varios los autores. Lista de necesidades de equipo audiovisual y de cómputo (configuración, memoria mínima, capacidad del disco duro, CD-ROM, etcétera), y breve currículum de los autores para su presentación durante el Simposio.
- Definir el grupo de trabajo en el cual se inscribe su ponencia (Ej. Grupo de Trabajo 1, Modelos).

Todos los participantes aceptados como ponentes deberán registrarse y pagar la cuota de recuperación antes del 15 de septiembre del 2006 para ser incluidos en el programa. El Comité Organizador tratará de proveer el equipo básico necesario para los presentadores. Sin embargo, cuando no se pueda obtener equipo especial, los presentadores deberán llevarlo consigo.

Memorias

Los trabajos aceptados para su presentación en el Simposio serán publicados en Memorias (Disco Compacto) y se entregarán a los participantes al inicio del evento.

Impartición de Talleres

Los talleres serán eminentemente prácticos y deberán estar diseñados para introducir un marco de trabajo riguroso para el aprendizaje de un área nueva o proveer entrenamiento en avances técnicos. Las propuestas serán seleccionadas con base en el currículo del instructor para la enseñanza del tema propuesto y su contribución en lo general al programa del Simposio. Tendrán una duración de cuatro horas.

Las propuestas de talleres deberán ser enviadas a la siguiente dirección electrónica
talleres2006@somece.org.mx y deberán incluir:

- Nombre del taller
- Objetivos
- Contenido o temas
- Descripción de actividades principales (hasta 200 palabras)
- Audiencia propuesta (nivel de experiencia y pre-requisitos)
- Número mínimo y máximo de asistentes
- Infraestructura requerida (número de equipos y características, software y recursos didácticos complementarios)

- Nombre y resumen curricular del (los) instructor (es)
- Datos de referencia: institución, domicilio, teléfono, fax y correo electrónico.

Los instructores de las propuestas aceptadas serán eximidos del pago de inscripción al Simposio (sin derecho a taller). El comité organizador tratará de proveer del software y el equipo básico necesario para el buen desempeño del taller. Sin embargo, cuando no se pueda obtener equipo o software especial, los talleristas deberán proveerlo.

Fecha límite de recepción de trabajos

La fecha límite para la recepción de ponencias y talleres será el **15 de agosto del 2006**. El Comité Científico notificará de su aceptación a los autores dos semanas después de la recepción del trabajo.

Cuotas de recuperación

El pago de la cuota de recuperación incluye: acceso al Simposio, Programa Práctico de Tecnología; un taller; traducción simultánea, recibirán carpeta, materiales, memorias en CD y servicio de café; contarán con transporte local entre sede la y puntos específicos, participación en el brindis de bienvenida, actividades culturales, entrada a las exposiciones y presentaciones de materiales y equipos. Así como membresía a la SOMECE por un año.

Pago anticipado Hasta el 15 de septiembre del 2006	A partir del 16 de septiembre del 2006
\$ 800.00	\$ 1000.00

- ✓ Se realizará un descuento del 20% a grupos de diez o más personas, otorgando un sólo recibo.
- ✓ Memorias adicionales en CD: \$ 100.00

Pago anticipado

Depositar en la Cuenta HSBC 4023862477, de México, D. F., a nombre de: Sociedad Mexicana de Computación en la Educación, A. C. Para transferencias electrónicas la CLABE (Clave Bancaria Electrónica) es: 021180040238624777

Una vez realizado el depósito, agradeceremos el envío del comprobante por fax (52-55) 55433613 o de manera digital a pagos2006@somece.org.mx y guardar la ficha original o comprobante correspondiente para presentarla en el momento de su registro al evento.

Registro

Podrá realizar su registro en línea y seleccionar taller al través de la página www.somece.org

Informes

TEL: (52-55) 5543 3613
somece2006@somece.org.mx
www.somece.org.mx

Instituciones Colaboradoras

- Universidad Nacional Autónoma de México
 - Centro de Estudios Sobre la Universidad
 - Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia
 - Dirección General de Servicios de Cómputo Académico
- Academia Mexicana de Ciencias, A.C.
- Universidad Pedagógica Nacional
- Secretaría de Comunicaciones y Transportes, Programa e-México
- Aronautas, A.C.
- Instituto Nacional para la Educación de Adultos
- Corporación Universitaria para el Desarrollo de Internet A.C.