

La **Sociedad Mexicana de Computación en la Educación (SOMECE)** y la **Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco (UAM-X)**, a través de la Coordinación de Educación Continua de la División de Ciencias Sociales y Humanidades

Convocan

A educadores, estudiantes, pedagogos, académicos y científicos; líderes y responsables de proyectos; autoridades y tomadores de decisiones; especialistas en tecnología, empresas de productos y servicios de tecnología, e interesados en el uso y aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la Educación, a participar en el

XXXI Simposio Internacional de TIC en la Educación SOMECE 2018:

Hacia una cultura digital para la transformación individual y social

¿Cuándo y dónde?

El Simposio de SOMECE 2018 se realizará los días **27, 28, 29 y 30 de mayo de 2018** en la **Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco**.

¿Cuál es el objetivo?

Reunir a personas interesadas en un entorno propicio para la reflexión, el análisis y los descubrimientos más recientes en el campo de la educación mediada por tecnología. Los participantes podrán asistir a las conferencias de renombrados profesionales y a encontrar a sus pares del medio informático-educativo para discutir los temas emergentes en este ámbito. Esto implica:

- 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.

- Reflexionar en comunidad sobre los desafíos educativos, tecnológicos, cognitivos y éticos de las TIC en la Educación, donde podremos compartir conocimiento para transformarnos juntos.
- Analizar las formas de relación entre los egresados y los mercados de trabajo bajo la influencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

¿Cuáles son las directrices para los Grupos de Trabajo?

1. Modelos de uso de tecnologías

Esta directriz sigue siendo el reto contemporáneo de mayor dimensión. Se refiere a los modelos pedagógicos, didácticos y tecnológicos concomitantes. Influyen en los presupuestos y las modalidades educativas. Ofrecen oportunidades para imaginar, visualizar o diseñar escenarios posibles, así como novedosas soluciones y formas de proceder que sean eficaces para privilegiar y fomentar el uso y manejo de los nuevos entornos tecnológicos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Incluyen esquemas de laboratorios, de uso en el aula, de usos en ambientes virtuales y de tecnología portable, móvil e inalámbrica.

2. Comunidades

La noción de comunidad está en re-invenición 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 en resaltar las lecciones aprendidas, más ahora que es posible participar de manera globalizada en la mejora del medio ambiente.

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 fomentar acciones educativas con tecnologías 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 coproducción 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. Si el capital intelectual se basa en el reconocimiento de que somos parte de un mundo común, los beneficios deberán tener impacto positivo y beneficioso para la transformación individual y social.

6. Evaluación educativa y del uso 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. Asimismo la evaluación es un proceso social que debe participar del uso, desarrollo y manejo de las tecnologías educativas. Por otro lado, es necesario dar una mirada crítica a la trayectoria de las experiencias en materia de educación con tecnologías 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 videos desarrollados totalmente por computadora, la fotografía, la videoconferencia y las publicaciones electrónicas; así como la televisión educativa por cable e Internet, redes de cobertura amplia y plataformas móviles. Es importante que se promueva en la convergencia de medios, la convergencia de las inteligencias para el desarrollo de nuevos enfoques sobre las tecnologías educativas.

8. Software de fuente abierta y portabilidad

La necesidad de explorar, experimentar, seleccionar 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 las Tecnologías de la Información y Comunicación para la producción de

Conocimiento. No obstante el gran movimiento de software libre para la educación, este es un tema que demanda una cuidadosa revisión con la participación de todos los actores implicados.

9. Políticas públicas

Las políticas públicas con relación a la gestión de los tomadores de decisiones para lograr los resultados previstos. Una política pública exitosa es aquella que incluye el diseño, creación, aplicación y uso de la educación en la relación con la sociedad. En este sentido, las principales áreas de análisis se enfocan hacia la economía y la infraestructura educativas así como a los planes de desarrollo anual y sexenal, entre otros; a los presupuestos anuales de las instituciones, los estados y las administraciones regionales y municipales; a la administración pública y sus planificaciones, así como a los tratados internacionales y las agrupaciones regionales, con énfasis en los consensos de los grupos objetivo atendidos, para lograr el desarrollo integral con educación mediada por tecnologías.

10. Portabilidad y movilidad

La portabilidad de un dispositivo se refiere a su capacidad de operar conectado a diferentes redes de acceso. Cuando se cambia a un nuevo punto de conexión, es necesario detener y reiniciar las conexiones de red activas. Con movilidad se hace referencia a la capacidad de un dispositivo de cambiar de punto de conexión a la red sin necesidad de detener o reiniciar ningún tipo de conexión. Los nuevos contenidos sobre tecnologías educativas se vuelven ideales integrándolos a sustratos portables y móviles.

11. Proyectos ecosistémicos

En la actualidad educación y comunicación se fusionan en las redes. Las personas se relacionan usando diferentes medios y lenguajes, conviven en entornos diversos, físicos y virtuales. Ante esto se plantea comprender y actuar con visión ecosistémica, partiendo inicialmente de la metáfora de los sistemas biológicos, pero también de los sistemas económicos, tenemos la posibilidad de ver la educación como un sistema orgánico en red donde no hay un sólo centro sino nodos diferentes que se relacionan de forma diferente; persiguiendo diversos objetivos, pero compartiendo el ambiente, sus recursos e información. Esta visión abre muchas posibilidades para la teoría y la práctica.

12. Cognición y tecnologías

Habilidades fundamentales para la Sociedad del Conocimiento son las cognitivas. Así, es relevante reflexionar y discutir propuestas sobre:

- La relación de la cognición con el uso de las TIC.
- La formación de habilidades cognitivas para sociedades de conocimiento.

- La conceptualización de pensamiento heurístico, pensamiento crítico y/o términos relacionados y su relevancia en la educación actual.
- Proyectos educativos que privilegien el desarrollo cognitivo de los destinatarios.

13. Otras miradas

La propuesta de este eje es situar, a partir de múltiples usos, aplicaciones y contextos, otras posibilidades de mirar a las TIC en educación; puesto que son muy variadas las miradas que se pueden realizar de estas tecnologías educativas, y muchas las perspectivas y los enfoques que de ellas se desprenden, por ejemplo, la dimensión social, la educación especial, la educación ambiental y el aprendizaje organizacional permiten que las diversas perspectivas puedan manifestarse.

¿Cuáles son las actividades?

Conferencias Magistrales

Dictadas por autoridades reconocidas en el campo educativo, tanto nacionales como extranjeras, con el propósito de motivar la reflexión y visualizar los futuros horizontes tecnológicos y sus implicaciones en la transformación social.

Talleres

Dirigidos a profesores, coordinadores, tomadores de decisiones y público general, tienen el objetivo de promover y desarrollar nuevas habilidades, así como ampliar la perspectiva de los participantes en el uso de las TIC en educación.

Grupos de Trabajo

Con la intención de promover la participación de todos los asistentes, las ponencias se organizarán como grupos de trabajo. La dinámica consistirá en la discusión y reflexión a partir de los trabajos presentados. Al final se emitirán conclusiones que serán la base para la publicación de una producción colectiva.

Presentación de Carteles

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

Exhibición Tecnológica

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

Presentaciones Comerciales

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

Requerimientos para la 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 a la temática central del Simposio. Tendrán una duración de cuatro horas.

Las propuestas de talleres deberán registrarse **a más tardar el 13 de abril de 2018**, en el formulario de registro de talleres publicado en la página <http://www.somece.org.mx/p/simposio.html>, con los datos siguientes:

- Folio de pre-registro
- 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 y correo electrónico.

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

Requerimientos para las ponencias

Los trabajos deberán ser enviados **a más tardar el 13 de abril de 2018** llenando el formulario de registro de ponencias disponible en la página <http://www.somece.org.mx/p/simposio.html>, con los datos siguientes:

- Folio de pre-registro.
- Título.
- Nombre completo del(los) autor(es) e Institución (máximo 3 autores por ponencia).
- Breve currículum de los autores para su presentación durante el Simposio.
- Resumen (menos de 200 palabras).
- Palabras clave.
- Fuentes de consulta.
- Dirección, teléfonos, fax y correo electrónico del presentador o del contacto designado, cuando sean varios autores.
- Lista de necesidades de equipo audiovisual y de cómputo (configuración, memoria mínima, capacidad del disco duro, etcétera).
- Definir el grupo de trabajo en el cual se inscribe su ponencia (Ej. Grupo de Trabajo: Proyectos ecosistémicos).

Enviar el documento extenso a ponencias@somece.org.mx con las siguientes especificaciones:

- Procesador de textos (No PDF) con el folio de registro como nombre del documento (Ej. S20180001.docx).
- Letra Times New Roman, de 11 puntos, espaciado sencillo, con márgenes de 2.5 cm a cada lado.
- Mínimo 10 cuartillas, máximo 15 cuartillas incluyendo la bibliografía y las imágenes.
- No incluir página de portada ni el nombre del Simposio en el encabezado.

Los participantes aceptados como ponentes deberán registrarse y pagar la cuota de recuperación antes del **30 de abril de 2018** para ser incluidos en el programa y tener derecho a constancia. Se sugiere aprovechar el descuento por realizar el pago anticipado en las fechas indicadas al final de este documento.

Publicaciones con ISBN

El Comité Académico notificará la aceptación de los trabajos a sus autores, dos semanas después de su recepción. Los trabajos evaluados positivamente y que cumplan con las características editoriales señaladas, serán publicados electrónicamente en la memorias del evento con el ISBN correspondiente.

Los artículos evaluados positivamente y seleccionados por el Comité Académico serán publicados en una revista indexada, con la leyenda de que fueron presentadas en el Simposio SOMECE 2018.

Costos

Inscripción anticipada (del 29 de enero al 30 de marzo)

Público general: **\$1,800.00** MXN
Miembros SOMECE*: **\$550.00** MXN
Comunidad UAM: **\$550.00** MXN
Estudiantes de licenciatura: **\$550.00** MXN

Inscripción regular (del 1° de abril al 18 de mayo)

Público general: **\$2,200.00** MXN
Miembros SOMECE*: **\$750.00** MXN
Comunidad UAM: **\$750.00** MXN
Estudiantes de licenciatura: **\$750.00** MXN

Inscripción tardía (del 19 de mayo al 28 de mayo)

Público general: **\$2,500.00** MXN
Miembros SOMECE*: **\$950.00** MXN
Comunidad UAM: **\$950.00** MXN
Estudiantes de licenciatura: **\$950.00** MXN

La cuota de inscripción Incluye:

- Materiales
- Constancia de participación
- Publicación de ponencias
- Asistencia a conferencias
- Participación en grupos de trabajo
- Derecho a un taller (El segundo dependerá de la disponibilidad)

La referencia para realizar el pago, será enviada por correo electrónico, después del pre-registro.

Periodo de registro a taller: Del 30 de abril al 18 de mayo.

Pre-registro al Simposio en <http://www.somece.org.mx/p/simposio.html>

***Membresía SOMECE:** <http://www.somece.org.mx/membresia>