

INFORMÁTICA EDUCATIVA, RUMBO AL 3.- MILENIO

ideas julio de 1997, FGS Cd. de México

Proceso para integrarnos a la comunidad informática mundial

Tenemos que crear espacios para que los niños se desarrollen
Concursos internacionales y congresos donde los niños participen con sus propios resultados /junto con los adultos, no separados ni en espacios especiales)

Educadores expertos en flujo de información (detectarlos, canalizarlos)
Educadores expertos en la creación de espacios y apoyar a los estudiantes en sus propios procesos de aprendizaje

Como logramos que hasta en lugares escondidos tengan acceso y presencia en Internet

Vinculación con periodistas y articulistas

Presencia cotidiana de información sobre Informática en T.V., revistas, periódicos, cine, t.v.

Difusión masiva de la información sobre informática

Integrarse al mundo

congresos

Relacionar, relacionar, relacionar
organización de congresos mundiales

I.-

Situación de la Informática

Situación de la Informática educativa

Que es la Informática

Informática en el mundo

Informática en México

III.-

Interrelación entre Informática y Educación.

Estudio y aprovechamiento de la información

Educación en Informática

Informática aplicada a la Educación

Tecnologías de la Información

Metodologías de la Información
Fundamentos de la Información

La Informática y su impacto en la Educación
Proceso para recuperar nuestra cultura informática
Redefinir los espacios de aprendizaje

Aplicación de la Informática a las diferentes áreas de conocimiento:
Neurología, Periodismo, Biotecnología, etc.
Recuperar los fundamentos, conceptos, propiedades, técnicas, herramientas,
etc., de manejo de información.
Información en todos lados

Desarrollar las capacidad de manejo de información con todos los sentidos
Educación en Informática desde preescolar hasta postgrado

Objetivos de la educación
Objetivos de la Informática (a nivel mundial)
Objetivos de la Informática Educativa
Relación Informática-educación
 educación en informática
 informática educativa
 fundamentos Informáticos de la educación
 Educativos de la Informática

Filosofía del aprendizaje 'no los traumaras'

Educación evolutiva, caótica, fractal

Modelos informáticos del aprendizaje

V.-
Necesidad de gente
Relacionar, relacionar, relacionar

VI.-
Recuperar y transmitir la Historia de la Informática en México y en el mundo
Quienes están desarrollando la Informática en México y el Mundo
Mecanismos que permitan recuperar y canalizar (conocimientos, historia, etc.)

VII.-

Plan de Desarrollo Informático

Plano temporal, plano de la acción, plano espacial

Plano de la acción

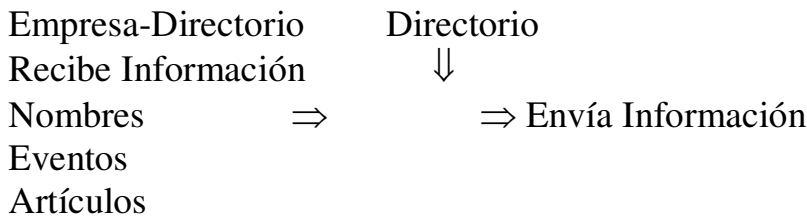
Investigación, Industrialización, Informatización, Educación

Plano espacial

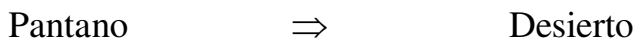
Espacio Local, Espacio Nacional, Espacio Mundial

Para lo cual, se parte primero de la problemática que se tiene en la Informática en general como en la Informática Educativa en particular.

A continuación se da una introducción al macroproyecto 'Rumbo al 3.- Milenio' y al espacio que se presenta entre la Informática y la Educación para finalmente presentar algunas de las acciones del proyecto.



función del informático
(Vicente López Trueba)



La bronca de informático
es canalizar

