



Fe y Alegría

Movimiento de Educación Popular Integral y Promoción Social



**CENTRO DE FORMACIÓN INVESTIGACIÓN Y
NUEVAS TECNOLOGÍAS
FE Y ALEGRÍA**

TALLER 2

**FUNDAMENTOS INFORMÁTICA
EDUCATIVA**

Lic. Eliana Cotjiri Daza
Coordinadora Nal. Formación Informática Educativa
infoeduformacion@feyalegria.edu.bo

COCHABAMBA – BOLIVIA



1. IDENTIFICACIÓN	Programa: Formación en Informática Educativa 2013 Taller 2 Fundamentos de Informática Educativa Duración: 1 Sesiones (4 hrs. reloj con un descanso de 15 minutos)
2. DESCRIPCIÓN.	<p>El Taller 2 es la continuidad del taller 1 realizado a inicio del diplomado, al igual que el anterior, contiene una serie de actividades relacionadas a los fundamentos de Informática, resaltando la intencionalidad pedagógica de todo software educativo así como los avanzados en los anteriores módulos.</p> <p>Este espacio permitirá generar mucha reflexión y motivación para utilizar estas herramientas y así poder analizar su posicionamiento personal y profesional en este campo.</p>
3. OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">✓ Analizar y reflexionar sobre los planteamientos pedagógicos y tecnológicos articulados a la informática educativa.✓ Diseñar un primer borrador y avance de un Proyecto Final de Diplomado.
4. CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none">✓ Aprender jugando: formas de reforzar aquellos aprendizajes que le cuesta a nuestros estudiantes.✓ Informática y Teorías del Aprendizaje: Pedagogías activas, aprendizaje significativo, autoaprendizaje, aprendizaje colaborativo y aprendizaje creativo.✓ Orientaciones y elaboración del Proyecto (producto) Final del Diplomado.



5. DESARROLLO

- ❖ Aprender jugando: Revisamos los materiales: Activa tu Mente o cualquier otro material interactivo ¿qué aprendizajes refuerza? En conjunto analizamos: Los juegos: ¿Ayudaron para aprender algo? ¿qué se aprendió? ¿alguien conoce otra herramienta que también ayude a este aprendizaje? ¿Cuáles son otras formas de integrar TICs en procesos de enseñanza aprendizaje? ¿Cómo integraremos TICs en nuestra práctica docente?
- ❖ Construyo lo aprendido: Aprendo a realizar mapas mentales con Cmap Tool u otro software ¿Cómo puedo utilizar esta herramienta con mis estudiantes?
- ❖ Reflexionamos sobre: Informática y Teorías de Aprendizaje.
- ❖ Reflexionamos: ¿Cuáles son las intencionalidades pedagógicas de las herramientas que elaboré en los anteriores módulos? ¿Estamos enfocando todo a nuestro Proyecto (Producto) Final del Diplomado? ¿Aportamos al Proyecto SocioProductivo?

6. AUTO EVALUACIÓN

En grupos de dos, se reflexiona sobre lo avanzado y ambos elaboran sus conclusiones de este primer encuentro.

Cochabamba, abril de 2013