

INSTITUTO UNIVERSITARIO JESUS OBRERO

PROGRAMA DE ESTUDIO

Unidad Curricular: Seminario: Informática Educativa	
Carrera: Educación Mención: Educación Preescolar	
Semestre: Quinto	Código: SIE-543
Horas Semanales: 3	
Horas Teóricas: 2	Horas Prácticas: 2
Unidades de Crédito: 3	Prelaciones: No tiene

PRESENTACIÓN

Actualmente, el manejo de información y la influencia de las nuevas tecnologías (especialmente de la informática) en los diversos campos de la sociedad es cada vez más frecuente e inevitable; hasta el punto que la convivencia con estos elementos o productos es ineludible. Esto responde, en gran parte, a una tendencia mundial muy de boga en estos días: “la globalización”.

En este sentido, y tomando en cuenta que, en primer lugar, la educación por ser un “proceso fundamental del desarrollo social” es responsable en gran medida de la utilización eficaz o justa de este recurso y, por otro lado, que el proceso más idóneo para el aprovechamiento de estas nuevas tecnologías es la apropiación de la cultura tecnológica por parte los usuarios (en este caso, docentes, alumnos y toda la comunidad educativa en general) este programa de Informática Educativa tiene como objetivo fundamental desarrollar en los participantes las habilidades y competencias para asumir responsable y críticamente este auge de las nuevas tecnologías e incorporar en el entorno educativo situaciones para optimizar y hacer más atractivo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Para alcanzar este propósito, este seminario está centrado en una premisa conocida en el campo de la tecnología educativa, con la cual se pretende que los docentes, más que usuarios o consumidores de tecnología, lleguen a ser “productores de tecnología” donde esto último implica, según Litwin (citado en Castro 1999):

- Utilizar la tecnología para producir conocimientos
- Analizar propuestas de trabajo sirviéndose de la investigación
- Cuestionar la tecnología hecha para la escuela y lo que hace la escuela con la misma
- Analizar los impactos de los desarrollos tecnológicos en la sociedad y su relación con la escuela
- Formar personas críticas.

Por otro lado, se ha estructurado la materia en **ocho** unidades, que apuntan a desarrollar capacidades para el manejo de los programas, analizar y aplicar propuestas de trabajo que permitan integrar la informática al aula; analizar y evaluar software educativos siguiendo criterios de selección de acuerdo el nivel evolutivo del niño, elaborar material curricular, multimedial e interactivo para enseñar, hasta el manejo crítico del computador y todos los elementos mencionados anteriormente como herramienta pedagógica para la planificación de Proyectos (en los tres momentos).

*“En el siglo pasado, para ser docente había que saber leer y escribir.
En el siglo XXI, para ser docente, será necesario saber leer y escribir
en todos los lenguajes” Joana Sancho.*

PROPÓSITOS DE LA UNIDAD CURRICULAR

- Proporcionar conocimientos teórico-prácticos que permitan al estudiante manejar las herramientas básicas de un computador.
- Desarrollar capacidades en el manejo de los programas, sin olvidar que lo importante es saber adaptarse a las nuevas situaciones.
- Desarrollar capacidades en el manejo de los programas que permitan al docente generar situaciones donde se desarrolle la autonomía del niño basada en ciertos criterios que le sean útiles y a la vez válidos en otros contextos.

- Generar espacios para el análisis y evaluación de los software educativos presentes en el área, con el fin de fomentar el desarrollo de criterios en la selección y uso.
- Desarrollar habilidades y destrezas para hacer uso de la tecnología para optimizar y hacer más atractivo el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Generar espacios para el diseño, análisis y evaluación de propuestas pedagógicas innovadoras que involucren la aplicación de actividades o aplicaciones informáticas en el entorno educativo.
- Integrar los elementos de la planificación del proyecto Pedagógico de Aula a fin de diseñar un programa interactivo.

UNIDADES DE LA CÁTEDRA

UNIDAD 1: LOS PERIFÉRICOS DEL COMPUTADOR.

Conocer y manejar los conceptos básicos relacionados con la parte operativa del computador.

UNIDAD 2: CONTEXTO GLOBAL DE LA INFORMÁTICA EDUCATIVA EN AMÉRICA LATINA.

Analizar la presencia del computador en la escuela en virtud de sus múltiples usos y de su versatilidad como medio de comunicación.

UNIDAD 3: DISEÑO DE PROYECTOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR UTILIZANDO LAS HERRAMIENTAS DE OFFICE.

Desarrollar habilidades en el manejo de las herramientas que permitan y propicien el diseño, ejecución y evaluación de proyectos pedagógicos en el área de informática.

UNIDAD 4: ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN Y MONITOREO DEL PROCESO EN EL AULA DE INFORMÁTICA.

Desarrollar propuestas y estrategias utilizando las herramientas tecnológicas para hacer revisión constante del proceso y evaluar el trabajo final.

UNIDAD 5: LOS SOFTWARE EDUCATIVOS COMO HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO DE P.P.A

Analizar y evaluar las bondades, ventajas y desventajas de los diferentes títulos multimedia (selección) como herramienta útil al planificar un PPA, con el fin de diseñar propuestas de trabajo que permitan transferir actividades al aula.

UNIDAD 6: DISEÑO DE APLICACIONES EDUCATIVAS MULTIMEDIA.

Desarrollar habilidades en el manejo de las herramientas multimedia que permitan y propicien el diseño, ejecución y evaluación de material curricular, multimedia e interactivo para enseñar, utilizando los recursos y posibilidades de cualquier PC.

UNIDAD 7: EL AULA, LA BIBLIOTECA Y LA SALA DE INFORMÁTICA: UN ESPACIO COMÚN DE APRENDIZAJE.

Diseñar estrategias y actividades que permitan generar un espacio de comunicación entre los distintos ámbitos de la escuela.

UNIDAD 8: RECURSOS Y MÉTODOS EDUCATIVOS A DISPOSICIÓN EN LA RED DE REDES (INTERNET).

Desarrollar habilidades para la búsqueda de información en internet, sirviéndose de los portales educativos presentes en la red, con el fin de analizar diferentes publicaciones electrónicas y potenciar su uso en la escuela.

OBJETIVO N° 1: Conocer y manejar los conceptos básicos relacionados con la parte operativa del computador.			
<u>CONTENIDOS</u> <u>Semana: 1</u>	<u>ACTIVIDAD DEL</u> <u>DOCENTE</u>	<u>ACTIVIDAD DE LOS</u> <u>ALUMNOS</u>	<u>ACTIVIDADES DE</u> <u>EVALUACIÓN</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los periféricos del computador y sus funciones: ✓ Hardware ✓ Software ✓ Sistema Operativo Windows ✓ Comandos básicos (creación de directorios, copiar, pegar, mover, eliminar) ✓ Software multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Describir las partes de un computador. ✓ Realizar comparaciones entre el sistema operativo windows, las aplicaciones y los software multimedia ✓ Dirigir actividades prácticas para creación de directorios, copia, pegado y eliminación de archivos. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participación activa en la discusión y las actividades prácticas. ✓ Creación de directorios o carpetas . 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Carpeta o portafolio electrónico ✓ Manejo de la interfase de windows
RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE: Computadoras, láminas ilustradas de las principales herramientas en Windows, disquetes			VALOR DE LA EVALUACIÓN
			PESO: 10 %
BIBLIOGRAFÍA: MaranGraphics' Development Group (1996). <i>Diccionario tridimensional de Informática</i> . Trejos Hermanos Sucesores, S.A. Costa Rica			PONDERACIÓN: 50%

OBJETIVO N° 2: Analizar la presencia del computador en la escuela en virtud de sus múltiples usos y de su versatilidad como medio de comunicación.

<u>CONTENIDOS</u> <u>Semana: Continuo</u>	<u>ACTIVIDAD DEL</u> <u>DOCENTE</u>	<u>ACTIVIDAD DE LOS</u> <u>ALUMNOS</u>	<u>ACTIVIDADES DE</u> <u>EVALUACIÓN</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Las computadoras en educación ✓ Los diez mitos de la computación en educación ✓ Concepción de la tecnología educativa a finales de los ochenta ✓ Enseñanza y aprendizaje con la Internet: una aproximación crítica" ✓ ¿Informática Infantil? ✓ La informática y la educación 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dirigir la discusión grupal del material impreso. ✓ Orientar la reflexión acerca de la incorporación de la informática en la escuela. ✓ Establecer lineamientos para la lectura grupal por bloques de contenido. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizar lecturas referentes al tema de la informática educativa ✓ Participar activamente en las discusiones ✓ Análisis en grupo de la bibliografía recomendada. ✓ Elaborar conclusiones escritas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Evaluación de la participación en el aula. ✓ Producciones escritas de los equipos de trabajo. ✓ Prueba corta
RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE: Material impreso según bibliografía recomendada.			VALOR DE LA EVALUACIÓN
			PESO: 10 %
BIBLIOGRAFÍA: POOLE, B (1999) <i>Tecnología Educativa</i> Ediciones McGraw Hill. Madrid. España Portal de Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación http://www.adi.uam.es/~jparedes/misfavor.html Portal de informática Educativa (Documento WWW). URL http://horizonteweb.com Portal educativo Latinoamericano (Documento WWW). www.contenidos.com PORTO, E (1993) <i>Aprendizaje, Roles y Modalidades de las Computadoras en la Educación</i> . (Documento WWW). URL http://msip.lce.org/esporto/libros/edu1/capi3.htm PORTO, E (1993) <i>La Revolución Informática y la Educación</i> . (Documento WWW). URL http://msip.lce.org/esporto/libros/edu1/capi2.htm PORTO, E (1993) <i>Diez mitos sobre la computación y la educación</i> . (Documento WWW). URL http://msip.lce.org/esporto/libros/edu1/capi1.htm			PONDERACIÓN: 50%

OBJETIVO N° 3: Desarrollar habilidades en el manejo de las herramientas que permitan y propicien el diseño, ejecución y evaluación de proyectos pedagógicos en el área de informática.

<u>CONTENIDOS</u> <u>SEMANA: continuo</u>	<u>ACTIVIDAD DEL</u> <u>DOCENTE</u>	<u>ACTIVIDAD DE LOS ALUMNOS</u>	<u>ACTIVIDADES DE</u> <u>EVALUACIÓN</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Herramientas y conceptos básicos para el manejo de los programas word y power point.. ✓ Comunicación visual ✓ Comunicación y textos ✓ Presentador de diapositivas ✓ Cómo dar formato a un contenido ✓ Animación e interactividad ✓ Estrategias didácticas para el diseño y ejecución de proyectos cortos, utilizando las herramientas de los programas. ✓ ¿Por qué usar Office en la escuela? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Describir las funciones de las herramientas básicas en los programas word y power point. ✓ Realizar demostraciones para explicar el funcionamiento de los programas. ✓ Proporcionar ejemplos de proyectos de integración. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Redacción y diseño de un proyecto corto, dirigido a preescolar, utilizando el programa editor word. ✓ Diseño y elaboración de una presentación en power point sencilla para presentar el proyecto ✓ Presentación de estrategias para el desarrollo y ejecución de un proyecto de integración. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Proyecto corto elaborado en word. ✓ Presentación en power point. ✓ Exposición de estrategias para el desarrollo y ejecución de un proyecto de integración.
RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE: Material impreso de referencia para el desarrollo de proyectos (experiencias en aulas), Disquetes, cornetas			VALOR DE LA EVALUACIÓN
Bibliografía: Pizarrón (Documento WWW). www.pcusers.com.ar/pizarron/link/link01.htm Organización de Estados Americanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Documento WWW). URL http://www.oei.org.co/ Pizarrón. Portal de Informática Educativa www.pcusers.com.ar/pizarron/link/link01.htm POOLE, B (1999) <i>Tecnología Educativa</i> Ediciones McGraw Hill. Madrid. España Portal de Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación http://www.adi.uam.es/~jparedes/misfavor.html Portal de informática Educativa (Documento WWW). URL http://horizonteweb.com Portal educativo Latinoamericano (Documento WWW). www.contenidos.com			PONDERACIÓN: 50%

OBJETIVO N° 4: Desarrollar propuestas y estrategias utilizando las herramientas tecnológicas para hacer revisión constante del proceso y evaluar el trabajo final.

<u>CONTENIDOS</u> <u>SEMANA: 4</u>	<u>ACTIVIDAD DEL</u> <u>DOCENTE</u>	<u>ACTIVIDAD DE LOS</u> <u>ALUMNOS</u>	<u>ACTIVIDADES DE</u> <u>EVALUACIÓN</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ El portafolio electrónico como herramienta y estrategia de evaluación ✓ Las funciones (formativa) de la evaluación en el ámbito de la informática educativa ✓ Metodología y técnicas de observación: escalas de observación, listas de control. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Describir las funciones y ventajas del portafolio electrónico como estrategia de organización y evaluación. ✓ Propiciar la discusión en torno a las funciones de la evaluación en la informática. ✓ Proponer modelos y técnicas de evaluación para monitorear el proceso en el aula de informática. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaboración del portafolio electrónico. ✓ Participación activa en las discusiones grupales ✓ Investigación bibliográfica sobre las estrategias y técnicas de evaluación. ✓ Diseño de estrategias e instrumentos para la evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Portafolio electrónico ✓ Informe escrito ✓ Diseño de estrategias e instrumentos para la evaluación.
RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE: Impreso de referencia. Disquetes.			VALOR DE LA EVALUACIÓN
			PESO: 10 %
Bibliografía: BOLÍVAR, A (1995) <i>La evaluación de valores y actitudes</i> . Grupo Anaya. Madrid. España. Portal de Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación http://www.adi.uam.es/~jparedes/misfavor.html Portal de informática Educativa (Documento WWW). URL http://horizonteweb.com Portal educativo Latinoamericano (Documento WWW). www.contenidos.com			PONDERACIÓN: 50%

OBJETIVO N° 5: Analizar y evaluar las bondades, ventajas y desventajas de los diferentes títulos multimedia (selección) como herramienta útil al planificar un PPA, con el fin de diseñar propuestas de trabajo que permitan transferir actividades al aula.

<u>CONTENIDOS</u> <u>Semana: 6</u>	<u>ACTIVIDAD DEL</u> <u>DOCENTE</u>	<u>ACTIVIDAD DE LOS</u> <u>ALUMNOS</u>	<u>ACTIVIDADES DE</u> <u>EVALUACIÓN</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estructura general de un software ✓ Objetivos ✓ Contenido vs temas o argumentos ✓ Condicionamientos pedagógicos. ✓ Condicionamientos técnicos ✓ Estrategia Didáctica ✓ Modelos de interactividad ✓ La incorporación del software en el aula para: ✓ Motivar ✓ Explorar conocimientos ✓ Productores de conocimiento ✓ Transmisores de información 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Presentar diversos títulos multimedia para su análisis y evaluación ✓ Exposición de los diferentes enfoques para el uso de software en el aula. ✓ Propiciar la discusión grupal en torno al uso de los títulos multimedia en los diferentes momentos del acto pedagógico. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Analizar las características y aplicabilidad de los diferentes títulos multimedia ✓ Elaborar un informe donde se presente las ventajas y desventajas de los software educativos en el aula ✓ Diseñar un proyecto de aula donde se incorpore el uso de un título multimedia como recurso de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Informe escrito ✓ Diseño de proyecto
RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE: Títulos multimedia, cornetas, disquetes, bibliografía recomendada			VALOR DE LA EVALUACIÓN
			PESO: 10 %
Bibliografía: Pizarrón (Documento WWW). www.pcusers.com.ar/pizarron/link/link01.htm Organización de Estados Americanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Documento WWW). URL http://www.oei.org.co/ Pizarrón. Portal de Informática Educativa www.pcusers.com.ar/pizarron/link/link01.htm POOLE, B (1999) <i>Tecnología Educativa</i> Ediciones McGraw Hill. Madrid. España Portal de Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación http://www.adi.uam.es/~jparedes/misfavor.html Portal de informática Educativa (Documento WWW). URL http://horizonteweb.com Portal educativo Latinoamericano (Documento WWW). www.contenidos.com			PONDERACIÓN: 50%

OBJETIVO N°6: Desarrollar habilidades en el manejo de las herramientas multimedia que permitan y propicien el diseño, ejecución y evaluación de material curricular, multimedia e interactivo para enseñar, utilizando los recursos y posibilidades de cualquier PC.			
CONTENIDOS SEMANA: 8	ACTIVIDAD DEL DOCENTE	ACTIVIDAD DE LOS ALUMNOS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
✓ El lugar de la multimedia en la comunicación y la educación ✓ El multimedia como lenguaje ✓ Redacción para la pantalla ✓ ¿Qué es multimedia, hipermedia e hipertexto? ✓ Las tares del diseño de información y estructura de contenido en el diseño de proyectos. ✓ Preparación del guión multimedia ✓ Elementos de interactividad en las presentaciones multimedia. ✓ Los mapas mentales como herramienta para fomentar el pensamiento creativo y organizar ideas.	✓ Describir los elementos que componen una presentación multimedia. ✓ Proponer estrategias para el diseño y estructura de contenido como fase inicial indispensable en el diseño de proyectos. ✓ Propiciar ejemplos de presentaciones multimedia para guiar el diseño de proyectos. ✓ Describir las aplicaciones de los mapas mentales como herramienta para la preparación de proyectos	✓ Participar activamente las actividades prácticas ✓ Aplicar los elementos que componen una presentación multimedia (sonido, animación, hipertextos, entre otros). ✓ Diseñar un mapa o cartografía mental para la presentación del diseño. ✓ Diseñar una presentación multimedia dirigida a niños de preescolar.	✓ Evaluación continua de las actividades prácticas ✓ ✓ Diseño de mapa mental ✓ Diseño de una presentación multimedia dirigida a niños de preescolar.
RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE: Material impreso de referencia para el desarrollo de proyectos (experiencias en aulas), presentaciones multimedia, disquetes, cornetas			VALOR DE LA EVALUACIÓN
Bibliografía: Buzan, T (1997) <i>El libro de los mapas metales. Cómo utilizar al máximo las capacidades de la mente.</i> Ediciones Urano Argentina. Organización de Estados Americanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Documento WWW). URL http://www.oei.org.co/ Pizarrón. Portal de Informática Educativa www.pcusers.com.ar/pizarron/link/link01.htm POOLE, B (1999) <i>Tecnología Educativa</i> Ediciones McGraw Hill. Madrid. España Portal de Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación http://www.adi.uam.es/~jparedes/misfavor.html Portal de informática Educativa (Documento WWW). URL http://horizonteweb.com Portal educativo Latinoamericano (Documento WWW). www.contenidos.com			PESO: 20 %
			PONDERACIÓN: 50%

OBJETIVO N° 7: Diseñar estrategias y actividades que permitan generar un espacio de comunicación entre los distintos ámbitos de la escuela.

<u>CONTENIDOS SEMANA: CONTINUO</u>	<u>ACTIVIDAD DEL DOCENTE</u>	<u>ACTIVIDAD DE LOS ALUMNOS</u>	<u>ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Software educativo ✓ Proyecto Pedagógico de Aula. ✓ Planificación. ✓ Desarrollo. ✓ Cierre ✓ Evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Presentar un título multimedia como elemento generador del PPA. ✓ Esquematizar el plan de trabajo a desarrollar por los estudiantes en el aula. ✓ Generar el intercambio de experiencias adquiridas en las aulas de clase referentes al PPA donde se genere la integración de los diferentes ámbitos de la escuela. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizar lecturas e intercambios comunicativos referentes al diseño de un PPA. ✓ Participar en las actividades grupales. ✓ Diseñar actividades y estrategias para el trabajo de aula donde se genere la integración de los diferentes ámbitos de la escuela. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Diseño de actividades y estrategias enmarcadas en un Proyecto pedagógico.
RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE:			VALOR DE LA EVALUACIÓN
Material de referencia (experiencias pedagógicas) y títulos multimedia			PESO: 10 %
Bibliografía: REFORMA CURRICULAR(1998). UCER – D.F. Organización de Estados Americanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Documento WWW). URL http://www.oei.org.co/ Pizarrón. Portal de Informática Educativa www.pcusers.com.ar/pizarron/link/link01.htm POOLE, B (1999) <i>Tecnología Educativa</i> Ediciones McGraw Hill. Madrid. España Portal de Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación http://www.adi.uam.es/~jparedes/misfavor.html Portal de informática Educativa (Documento WWW). URL http://horizonteweb.com Portal educativo Latinoamericano (Documento WWW). www.contenidos.com			PONDERACIÓN: 50%

OBJETIVO N° 8: Desarrollar habilidades para la búsqueda de información en internet, sirviéndose de los portales educativos presentes en la red, con el fin de analizar diferentes publicaciones electrónicas y potenciar su uso en la escuela.

<u>CONTENIDOS:</u> <u>SEMANA: 12</u>	<u>ACTIVIDAD DEL</u> <u>DOCENTE</u>	<u>ACTIVIDAD DE LOS</u> <u>ALUMNOS</u>	<u>ACTIVIDADES DE</u> <u>EVALUACIÓN</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué es una red? ✓ Ventajas de una red ✓ ¿Qué es Internet? ✓ ¿Cómo se busca información en Internet? ✓ Principales portales y direcciones educativas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Describir las funciones y ventajas de la red de redes (Internet). ✓ Exponer estrategias para la búsqueda de información en Internet. ✓ Proporcionar las diversas direcciones de publicaciones electrónicas y portales educativos para potenciar su uso en la escuela. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Participar en las actividades grupales. ✓ Analizar publicaciones electrónicas para evaluar su aplicación en el aula ✓ 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Informe del análisis y evaluación de las publicaciones electrónicas revisadas en clase.
RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE: Programas de I y II etapa de educación básica.			VALOR DE LA EVALUACIÓN
			PESO: 10 %
Bibliografía: Organización de Estados Americanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Documento WWW). URL http://www.oei.org.co/ Pizarrón. Portal de Informática Educativa www.pcusers.com.ar/pizarron/link/link01.htm POOLE, B (1999) <i>Tecnología Educativa</i> Ediciones McGraw Hill. Madrid. España Portal de Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación http://www.adi.uam.es/~jparedes/misfavor.html Portal de informática Educativa (Documento WWW). URL http://horizonteweb.com Portal educativo Latinoamericano (Documento WWW). www.contenidos.com STOUT, R (1996) <i>World, Wide, Web, Manual de Referencia</i> . Ediciones McGraw Hill. Madrid. España.			PONDERACIÓN: 50%

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- ANDRADA, A (1999) *Multimedia e Internet: Diseño de guiones, técnicas, estrategias y herramientas de software educativo* . (Documento WWW). URL <http://www.horizonteweb.com/jie99/andrada.htm>
- ASINSTEN, J (1998) *Proyectos Multimedia*. (Documento WWW). URL <http://www.horizonteweb.com/jie99/asinsten.htm>
- ASTIZ, M y MEDINA, P (1998) *Hipertextos en Educación*. (Documento WWW). URL <http://www.horizonteweb.com/jie99/astiz.htm>
- BOLÍVAR, A (1995) *La evaluación de valores y actitudes*. Grupo Anaya. Madrid. España.
- BUZAN, T (1997) *El libro de los mapas mentales. Cómo utilizar al máximo las capacidades de la mente*. Ediciones Urano Argentina.
- CASTELLANO, H (1998) *Integración Técnico Curricular*. (Documento WWW). URL <http://www.horizonteweb.com/jie99/hugo.htm>
- CASTRO, M y otros (1999) *Apoyo Tecnológico al nuevo diseño curricular*. UCAB. Venezuela.
- Comunidad virtual EDUTEC (Documento WWW). www.edutec.rediris.es
- Directorio de webs Educativas Latinas (Documento WWW). URL <http://www.educar.org>
- Education on line (Documento WWW). URL <http://www.intro.educal.com/>
- Edunexo. (Documento WWW). URL www.edunexo.com
- KATCCHEROFF, P (1999) *Jornadas de Informática Educativa*. (Documento WWW). URL <http://horizonteweb.com/jie99/index.html>
- Pizarrón (Documento WWW). www.pcusers.com.ar/pizarron/link/link01.htm

- Organización de Estados Americanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Documento WWW). URL <http://www.oei.org.co/>
- Pizarrón. Portal de Informática Educativa www.pcusers.com.ar/pizarron/link/link01.htm
- POOLE, B (1999) *Tecnología Educativa* Ediciones McGraw Hill. Madrid. España
- Portal de Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación <http://www.adi.uam.es/~jparedes/misfavor.html>
- Portal de informática Educativa (Documento WWW). URL <http://horizonteweb.com>
- Portal educativo Latinoamericano (Documento WWW). www.contenidos.com
- PORTO, E (1993) *Aprendizaje, Roles y Modalidades de las Computadoras en la Educación*. (Documento WWW). URL <http://msip.lce.org/esporto/libros/edu1/capi3.htm>
- PORTO, E (1993) *La Revolución Informática y la Educación*. (Documento WWW). URL <http://msip.lce.org/esporto/libros/edu1/capi2.htm>
- PORTO, E (1993) *Diez mitos sobre la computación y la educación*. (Documento WWW). URL <http://msip.lce.org/esporto/libros/edu1/capi1.htm>
- REFORMA CURRICULAR(1998). UCER – D.F.
- STOUT, R (1996) *World, Wide, Web, Manual de Referencia*. Ediciones McGraw Hill. Madrid. España.
- VERA, M (1998) *En mi jardín florecieron las computadoras*. (Documento WWW). URL <http://www.horizonteweb.com/jie99/vera.htm>