



PERU

Ministerio de  
EducaciónGobierno Regional  
de MoqueguaGerencia Regional de  
Educación MoqueguaI.E.S.P.P. "Mercedes  
Cabello de Carbonera"

# SILABO DE ELABORACIÓN Y PRODUCCIÓN DE MATERIAL DIDACTICO EDUCATIVO I



## I. DATOS GENERALES:

- |     |                          |  |
|-----|--------------------------|--|
| 1.  | ÁREA                     | : ELABORACIÓN Y PRODUCCIÓN DE MATERIAL DIDACTICO EDUCATIVO I |
| 2.  | CARRERA PROFESIONAL      | : Computación e Informática                                  |
| 3.  | SEMESTRE ACADÉMICO       | : Sexto (VI)   |
| 4.  | HORAS                    | : Cuatro (04)  |
| 5.  | CRÉDITOS                 | : Cuatro (04)  |
| 6.  | DOCENTE FORMADOR         | : Héctor Michael CHIFANA CONDORI                             |
| 7.  | CORREO ELECTRÓNICO       | : hector michael_yv@hotmail.com                              |
| 8.  | PÁGINA WEB INSTITUCIONAL | : www.iesppmercedes.edu.pe                                   |
| 9.  | FECHA DE INICIO          | : 19 - 08 - 2019   |
| 10. | FECHA DE TÉRMINO         | : 20 - 12 - 2019   |

## II. FUNDAMENTACIÓN:

El área de Elaboración y Producción de Material Didáctico Educativo I corresponde al VI semestre del plan de estudios de la carrera profesional de Computación e Informática desarrolla en los estudiantes habilidades, capacidades en el manejo y producción de diversos recursos multimedia enfocados al proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo así realizar diseños respetando aspectos necesarios para su elaboración. Así mismo se busca reflexionar sobre la producción o uso de materiales educativos hayan venido a nuestra mente infinidad de experiencias de utilización de recursos muy diversos, que comúnmente denominamos materiales didácticos o educativos. Esa variedad habla de múltiples medios, formatos, soportes, recursos, que muchas veces resulta difícil clasificar en una categoría única.

Esta etapa se **"Desarrolla en los estudiantes el manejo de conceptos básicos en informática educativa. Así mismo presenta y desarrolla la metodología para la selección de software educativos que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje y diseña instrumentos de evaluación en su uso pedagógico"** direccionado a lograr las competencias necesarias para el manejo de la carrera, se integra con el área de Práctica Pre Profesional.

El área permite desarrollar capacidades en las dimensiones personal, profesional – pedagógica y socio comunitaria; en el presente semestre se fortalece el uso de herramientas Informáticas siendo los estudiantes de la especialidad de Computación e Informática quienes deben estar actualizados acorde a los avances tecnológicos y así promover una educación de calidad, organizando la información apropiadamente.

Permite el desarrollo de las competencias necesarias para que los estudiantes realicen la programación de Computación e Informática del nivel primaria. Preparación en el manejo de métodos, técnicas de enseñanza-aprendizaje e instrumentos de evaluación, de manera contextualizada, teniendo en cuenta las teorías para construir nuevos conocimientos, los procesos de enseñanza y aprendizaje del área y su relación con las bases psicológicas del aprendizaje, el manejo de las actuales tendencias metodológicas.

*"Liderando la Educación en Moquegua"*



Todo lo antes mencionado desarrollado sobre la base el modelo pedagógico que propugna la formación de la persona humana que implica la formación ética, ciudadana, democrática, responsable, solidaria capaz de promover una cultura de vida y de respeto a la diversidad, con capacidad de discernimiento y sentido crítico, en constante búsqueda de alternativas para la solución de problemas, favorece el trabajo en equipo, la articulación de la práctica y la teoría, promueve la reflexión permanente del accionar del docente en el campo educativo, características claves para desenvolverse con éxito en el contexto social y aportar al desarrollo local, regional y nacional.

### III. TEMAS TRANSVERSALES:

#### EDUCACIÓN PARA LA SUPERACIÓN Y EL ÉXITO

(Promueve el esfuerzo y predisposición para lograr una adecuada formación profesional y lograr convertirse en un profesional de la educación exitoso y de calidad, capaz de solucionar dificultades)

### IV. VALORES Y ACTITUDES:

ACTITUDES	VALORES			
	RESPECTO	RESPONSABILIDAD	PERSEVERANCIA	HONESTIDAD
Acepta y respeta las diferencias de todo tipo.	Cumple con sus deberes como estudiante.	Demuestra compromiso en las actividades encomendadas.	Acepta sus errores y trata de corregirlos.	
Comparte ideas con sus compañeros (as) de manera armoniosa.	Cumple con los trabajos encargados.	Supera obstáculos con el fin de conseguir el objetivo trazado.	Cumple con sus funciones sin tratar de evadirlas.	
Actúa sin discriminar.	Participa en las actividades propias del área y/o sub áreas e institucionales.	No se rinde con facilidad ante cualquier dificultad.	Expresa sin temor lo que siente y piensa, sin herir a los demás.	
Emplea un lenguaje apropiado.	Asiste puntualmente a clases y al Instituto.	Asigna un tiempo para la realización de sus labores académicas.	Obra siempre en función a la verdad.	
Muestra evidencias de cortesía.	Cuida el mobiliario, infraestructura y equipos de la institución.	Corrige sus falencias.	Actúa con transparencia.	
Escucha la opinión de los demás y las respeta.	Cumple con las normas de convivencia del aula y el reglamento institucional.	Incide en el logro de sus metas.	Actúa coherentemente con lo que dice, hace y piensa.	
Cuida la propiedad ajena.	Permanece en el instituto durante el periodo requerido.		Actúa con justicia y sinceridad.	
Cumple con los acuerdos establecidos.			Reconoce méritos ajenos.	

### V. PROGRAMA EDUCACIÓN AMBIENTAL PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE, GESTIÓN DE RIESGOS DE DESASTRES EN UN MARCO DE INTERCULTURALIDAD. (R.M. N° 0046-2013-ED)

El Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Mercedes Cabello de Carbonera" de Moquegua para el presente año ha determinado contribuir a la solución de los problemas actuales: sociales, ecológicos o ambientales (problemas del medio ambiente: residuos sólidos y/o contaminación) haciendo incidencia en la proyección a la comunidad dentro de un marco de Interculturalidad.

VI. **COMPETENCIAS:**

Dimensión	Competencia Global	Unidad de Competencia	Criterios de desempeño DCN	Criterios de desempeño diversificado
Personal	1. Gestiona su autoformación permanente y practica la ética en su quehacer, estableciendo relaciones humanas de respeto y valoración, para enriquecer su identidad, desarrollarse de manera integral y proyectarse socialmente a la promoción de la dignidad humana.	1.1 Demuestra conducta ética con responsabilidad y compromiso en los escenarios en los que se desenvuelve para fortalecer su identidad. 1.2 Desarrolla procesos permanentes de reflexión sobre su quehacer, para alcanzar sus metas y dar respuestas pertinentes a las exigencias de su entorno. Se compromete con el desarrollo y fortalecimiento de su autoformación.	1.1.3 Toma decisiones y resuelve problemas con autonomía y responsabilidad 1.2.5 Se actualiza permanentemente asumiendo el aprendizaje como proceso de autoformación.	1.1.3 Asume decisiones con responsabilidad y ética respetando las divergencias y/o propuestas en el equipo para la selección de recursos educativos de licencia libre fortaleciendo su personalidad. 1.2.5 Se actualiza permanentemente asumiendo el aprendizaje como proceso de autoformación acorde a las nuevas tecnologías de su entorno y necesidad del estudiante.
Profesional Pedagógica	2. Investiga, planifica, ejecuta y evalúa experiencias educativas, aplicando los fundamentos teórico metodológicos vigentes en su carrera con responsabilidad, para responder a las demandas del contexto contribuir a la formación integral del ser humano y a las demandas del contexto.	2.2 Contextualiza el currículo para dar respuestas innovadoras a las necesidades socio educativas, en un marco de respeto y valoración de la diversidad  2.3 Desarrolla procesos pedagógicos fundamentados en la teoría y la experiencia educativa, considerando la interdisciplinariedad e interculturalidad para atender las necesidades y demandas del entorno	2.2.1 Caracteriza la realidad educativa aplicando métodos desde los diversos enfoques y paradigmas de la investigación.  2.3.2 Selecciona y diseña creativamente recursos y espacios educativos en función a los aprendizajes previstos y a las características de los alumnos.	2.2.1 Diseña e incorpora a la realidad educativa recursos didácticos pertinentes e innovadoras que promuevan aprendizajes en los diversos niveles y áreas aplicando métodos desde los diversos enfoques y paradigmas de la Investigación acorde a las expectativas y diagnósticos educativos de su localidad.  2.3.2. Planifica y desarrolla recursos educativos y se articula en los procesos pedagógicos orientados al desarrollo de capacidades utilizando aplicativos y evaluando su impacto.
Socio Comunitaria	3. Actúa como agente social, con respeto y valoración por la pluralidad lingüística y de cosmovisiones, para aprehender significativamente la cultura, gestionar proyectos institucionales y comunitarios, a fin de elevar la calidad de vida desde el enfoque de desarrollo humano.	3.1 Interactúa con otros actores educativos de manera armónica, constructiva, crítica y reflexiva generando acciones que impulsen el desarrollo institucional.	3.1.2 Desarrolla iniciativas de investigación e innovación que aportan a la gestión institucional.	3.1.2 Propone y promueve iniciativas de investigación, planes de trabajo, proyectos de innovación y socio ambientales que aportan y fomentan a la gestión, dirección y desarrollo institucional y de la comunidad acorde a los demandas actuales.



## VII. MATRIZ ORGANIZATIVA:

Criterios de desempeño	Evaluación de los aprendizajes					Organización de los aprendizajes		
	Indicadores	Instrumentos de evaluación	Momento de aplicación y temporalización	Actores	Producto	Contenidos	Estrategias	Tipo de participación
<p><b>DIMENSIÓN PERSONAL</b> 1.1.3 Asume decisiones con responsabilidad y ética respetando las divergencias y/o propuestas en el equipo para la selección de recursos educativos de licencia libre fortaleciendo su personalidad.</p> <p><b>PROFESIONAL PEDAGÓGICA</b> 2.2.1 Diseña e incorpora a la realidad educativa recursos didácticos pertinentes e innovadoras que promuevan aprendizajes en los diversos niveles y áreas aplicando métodos desde los diversos enfoques y paradigmas de la Investigación acorde a las expectativas y diagnósticos educativos de su localidad.</p> <p><b>DIMENSIÓN COMUNITARIA.</b> 3.1.2 Propone y promueve iniciativas de investigación, planes de trabajo, proyectos de innovación y socio ambientales que aportan y fortifican a la gestión, dirección y desarrollo institucional y de la comunidad acorde a las demandas actuales.</p>	<p><b>DIMENSION PERSONAL</b> - Disposición activa ante situaciones problemáticas manteniendo firmeza en sus ideas, durante el desarrollo de las clases.</p> <p><b>DIMENSION PROFESIONAL PEDAGOGICA</b> - Analiza y sistematiza información de fuentes primarias acerca del uso del software educativo Neobook, así como los recursos tecnológicos de la Pizarra Digital Interactiva.  - Fomenta su autoaprendizaje a través del uso de material en la web articulando lo aprendido con la búsqueda de nueva información.</p> <p><b>DIMENSION SOCIO COMUNITARIA</b> - Valora los avances tecnológicos, como herramientas de apoyo en el proceso educativo.  - Infiere sobre la importancia y beneficios de los recursos tecnológicos y su aprovechamiento como medio de aprendizaje en nuestra formación siendo un recurso para fortalecer contenidos locales culturales, etc.</p>	<p>Ficha de observación.</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Prueba escrita</p> <p>Ficha de autoevaluación.</p> <p>Ficha de coevaluación</p> <p>Cuaderno de campo</p> <p>Registro de incidencias</p> <p>Carpeta de trabajo.</p>	<p>1º Semana (Primaria diagnóstica)</p> <p>2ª a 4ª semana (procesual sumativa)</p> <p>4ª a 5ª semana (procesual sumativa)</p> <p>6ª semana (procesual sumativa)</p>	<p>Docentes - Estudiantes</p> <p>Estudiantes</p> <p>Docentes - Estudiantes</p> <p>Estudiantes</p> <p>Docentes - Estudiantes</p> <p>Docentes - Estudiantes</p> <p>Docentes - Estudiantes</p>	<p><b>Evidencias de saber:</b> Conoce las diversas aplicaciones y herramientas multimedia para la elaboración de material educativo multimedia</p> <p><b>Evidencias de hacer:</b> Actividades pedagógicas como foros, tareas y propuestas de innovación (trabajos de investigación) dirigidos en el aula virtual</p> <p><b>Evidencias de producto:</b> Elabora material multimedia en Neobook (recurso digital y sesión de aprendizaje) referido a su nivel primario. Evidencias de</p>	<p><b>UNIDAD</b> <b>Consenso de la Organización de los Aprendizajes Esperados.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Software: evolución del software, la Ingeniería de Software para una Educación sostenible.</li> <li>Uso de software educativos en el proceso de enseñanza aprendizaje, tipos de software enfocado a factores del medio ambiente, Gestión del riesgo de desastres naturales.</li> <li>Tipos de softwares educativos referidos al nivel Primario</li> <li>Características pedagógicas de un software educativo: adaptación al ritmo de aprendizaje de los estudiantes del nivel Primario</li> <li>Neobook: Manejo del Software Neobook y su Aplicación Educativa y reconocimiento y ventajas en sus actividades:</li> <li>Puzles, juego de memoria, parejas, etiquetas, sopa de letras, pirámide, rayos X, panel, arrastrar imágenes, textos, fracciones, referido a la difusión de Mercedes Cabello de Carbonera.</li> </ol>	<p><b>Estrategias de enseñanza:</b> ✓ Estrategias de aproximación a la realidad.</p> <p>✓ Estrategias de búsqueda, organización y selección de la información</p> <p>✓ Estrategias de trabajo colaborativo.</p> <p><b>Estrategias de aprendizaje:</b> ✓ Estrategias de ensayo. ✓ Estrategia de organización ✓ Estrategias de control de la comprensión ✓ Estrategias de planificación. ✓ Estrategias de representación.</p> <p><b>Estrategias de aprendizaje</b> ✓ Estrategias de</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Individual</li> <li>En parejas</li> <li>En equipo</li> <li>Individual</li> <li>En parejas</li> <li>En equipo</li> </ul>



<p><b>DIMENSIÓN PERSONAL</b> 1.2.5 Se actualiza permanentemente asumiendo el aprendizaje como proceso de autoformación acorde a las nuevas tecnologías de su entorno y necesidad del estudiante.</p> <p><b>PROFESIONAL PEDAGÓGICA</b> 2.3.2. Planifica y desarrolla recursos educativos y se articula en los procesos pedagógicos orientados al desarrollo de capacidades utilizando aplicativos y evaluando su impacto.</p> <p><b>DIMENSIÓN COMUNITARIA.</b> 3.1.2 Propone y promueve iniciativas de investigación, planes de trabajo, proyectos de innovación y socio ambientales que aportan y fomentan a la gestión, dirección y desarrollo institucional y de la comunidad acorde a las demandas actuales.</p>	<p><b>DIMENSION PERSONAL</b></p> <p>- Muestra compromiso y deseo de superación ante el uso de nuevas herramientas tecnológicas</p> <p><b>DIMENSION PROFESIONAL PEDAGOGICA</b></p> <p>Utiliza las herramientas 2.0 de la web para producir material educativo digital.</p> <p>Desarrolla y gestiona la enseñanza y aprendizaje en los recursos multimedia</p> <p>Gestiona y clasifica recursos multimedia</p> <p>Crea recursos y materiales para el entorno virtual y fomenta nuevo escenario para el aprendizaje.</p> <p>Crea y configura evaluaciones on line y vincula proyectos a sus clases y fomenta trabajo colaborativo.</p> <p><b>DIMENSION SOCIO COMUNITARIA</b></p> <p>- Valora los avances tecnológicos, como herramientas de apoyo en el proceso educativo.</p> <p>- Infiere sobre la importancia y beneficios de los recursos tecnológicos y su aprovechamiento como medio de aprendizaje en nuestra formación siendo un recurso para fortalecer contenidos locales culturales, etc.</p>	<p>Técnica Observación Sistemática</p> <p>Escala de apreciación</p> <p>fichas de trabajo</p> <p>Lista de Cotejo</p> <p>Fichas de coevaluación.</p> <p>o Carpeta de trabajo.</p> <p>Técnica Observación Sistemática</p> <p>Escala de apreciación</p>	<p>7ª a 10ª semana (procesual sumativa)</p> <p>11ª semana (procesual sumativa)</p> <p>13ª semana (procesual sumativa)</p> <p>14ª semana (procesual sumativa)</p>	<p>Docentes Estudiantes</p> <p>Estudiantes</p> <p>Docentes Estudiantes</p> <p>Estudiantes</p> <p>Docentes Estudiantes</p>	<p>hacer: <b>Evidencias de producto:</b> Elabora recursos digitales en Cuadernia para el nivel y áreas de Comunicación, Matemática, Personal Social y Ciencia y Ambiente. (sesión de aprendizaje)</p> <p><b>Evidencias de producto:</b> Elabora material multimedia en ARDORA (recurso digital y sesión de aprendizaje) referido a su nivel primario. (sesión de aprendizaje)</p> <p>Diapositivas. Materiales educativos multimedia</p> <p><b>Evidencias de actitud:</b></p> <p>Ficha de observación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ficha de autoevaluación</li> <li>• Ficha de coevaluación.</li> </ul>	<p><b>II UNIDAD</b></p> <p>7. Pautas, normas y libertad de movimiento del contenido, administración del contenido, administración del tiempo, planeación del contenido enfocado para estudiantes del II, IV y V ciclo de EBR.</p> <p>8. Diseño de un software en ARDORA y EDILIM: Aplicación del Software Ardora para la realización de Actividades educativas en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje y proyectos colaborativos.</p> <p>9. Diseño de un software CUADERNA programa enfocado a la producción de material multimedia</p> <p>10. crear un Cuaderno Nuevo, añadir páginas a un Cuaderno, Guardar un Cuaderno, Importar un Cuaderno, Tipos de actividades referidos a la promoción de las bondades de Moquegua (gastronomía, folclore, etc.)</p> <p>11. Tangram, Preguntas, Sopas de letras, Puzes, Completar texto horizontal y texto vertical</p> <p>12. Emparejar imágenes con texto, Buscar parejas de imágenes, Rompecabezas, Buscar parejas imagen – texto, Unir por puntos</p> <p>13. Crucigramas de imágenes, Crucigramas de texto, Actividades rellenar huecos, Unir flechas respuestas múltiples, Respuesta escrita.</p>	<p>ensayo.</p> <p>✓ Estrategia de organización.</p> <p>✓ Estrategias de control de la comprensión</p> <p><b>Estrategias de planificación.</b></p> <p>✓ Estrategias de representación. Viaje de estudios.</p> <p><b>Estrategias de aprendizaje:</b></p> <p>✓ Estrategias de ensayo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individual</li> <li>• En parejas</li> <li>• En equipo</li> <li>• Individual</li> <li>• En parejas</li> <li>• En equipo</li> </ul>
---	---	---	--	---	--	--	--	--



<p><b>DIMENSIÓN PERSONAL</b> 1.2.5 Se actualiza permanentemente asumiendo el aprendizaje como proceso de autoformación acorde a las nuevas tecnologías de su entorno y necesidad del estudiante.</p> <p><b>PROFESIONAL PEDAGÓGICA</b> 2.2.1 Diseña e incorpora a la realidad educativa recursos didácticos pertinentes e innovadoras que promuevan aprendizajes en los diversos niveles y áreas aplicando métodos desde los diversos enfoques y paradigmas de la Investigación acorde a las expectativas y diagnósticos educativos de su localidad.</p> <p>2.3.2. Planifica y desarrolla recursos educativos y se articula en los procesos pedagógicos orientados al desarrollo de capacidades utilizando aplicativos y evaluando su impacto.</p> <p><b>DIMENSIÓN COMUNITARIA.</b> 3.1.2 Propone y promueve iniciativas de investigación, planes de trabajo, proyectos de innovación y socio ambientales que aportan y fortifican a la gestión, dirección y desarrollo institucional y de la comunidad acorde a las demandas actuales.</p>	<p><b>DIMENSION PERSONAL</b></p> <p>- Muestra compromiso y deseo de superación ante el uso de nuevas herramientas tecnológicas</p> <p><b>DIMENSION PROFESIONAL PEDAGOGICA</b></p> <p>Relaciona los softwares educativos con metodologías didácticas innovadoras.</p> <p>Lista herramientas y recursos para crear contenidos propios.</p> <p>Crea contenidos previos fuera del aula para lograr el modelo e innovación en el recurso didáctico.</p> <p>Utiliza herramientas para la creación de contenido y actividad en el aula</p> <p><b>DIMENSION SOCIO COMUNITARIA</b></p> <p>- Valora los avances tecnológicos, como herramientas de apoyo en el proceso educativo.</p> <p>- Infiere sobre la importancia y beneficios de los recursos tecnológicos y su aprovechamiento como medio de aprendizaje en nuestra formación siendo un recurso para fortalecer contenidos locales culturales, etc.</p>	<p>fichas de trabajo</p> <p>Lista de Cotejo</p> <p>Fichas de coevaluación.</p>	<p>14ª semana (procesual sumativa)</p> <p>15-16ª semana (procesual sumativa)</p> <p>17ª semana (procesual sumativa)</p> <p>18 semana (procesual sumativa)</p>	<p>Docentes - Estudiantes</p> <p>Estudiantes</p> <p>Docentes - Estudiantes</p> <p>Estudiantes</p> <p>Docentes - Estudiantes</p> <p>Docentes - Estudiantes</p> <p>Docentes - Estudiantes</p> <p>Docentes - Estudiantes</p>	<p>Evidencias de producto: Elabora material multimedia en CONSTRUCTOR Y JCLIC (recurso digital y sesión de aprendizaje) referido a su nivel primario</p> <p>Evidencias de producto: Elabora recursos digitales en Smart notebook para el nivel y áreas de Comunicación, Matemática, Personal Social y Ciencia y Ambiente.</p> <p><b>Producto Final:</b> Edición con autoría propia y publicación Web del recurso on line ay off line de recursos educativos Multimedia para los diversos ciclos de la EBR considerando las ventajas y utilidad para el docente y estudiante siendo contextualizada y creativa las mismas que serán aplicadas en las de sesiones de aprendizaje.</p> <p>Evidencias de actitud: Ficha de autoevaluación Ficha de coevaluación.</p>	<p><b>III UNIDAD</b></p> <p>14. SOFTWARE DE ANIMACIÓN SCRATCH de historietas de la región Moquegua Inserta fondos en la animación creado en el programa Scratch bloques de eventos, control y apariencia en el diseño de su animación en el programa Scratch.</p> <p>15. USO DEL SMART NOTEBOOK V.16. Uso del PDI Acceso al software Actividades interactivas Uso del LAT 2.0 Actividades lectivas Complementos del Smart notebook, Smart response.</p> <p>16. Diseño de un software CONSTRUCTOR promoviendo la conservación del medio ambiente (EDS). Instalador de constructor Entorno de herramientas Constructor Recursos en línea</p> <p>17. Utilización del programa ON LINE: Herramientas de enlaces, video, animaciones, imágenes, etc. Diseño de un software: criterios pedagógicos, diseño, criterios tecnológicos, instrumentos para el diseño, creación de un software educativo.</p> <p>18. Evaluación y validación de softwares educativos para la atención a la diversidad en el III, IV y V ciclo de Educación Primaria.</p>	<p>✓ Estrategias de organización.</p> <p>✓ Estrategias de control de la comprensión</p> <p>Estrategias de planificación.</p> <p>✓ Estrategias de representación.</p>	<p>• Individual</p> <p>• En parejas</p> <p>• En equipo</p> <p>• Individual</p> <p>• En parejas</p> <p>• En equipo</p>
--	---	--	---	---	--	--	--	---





VIII. PONDERACIÓN DE EVALUACIÓN:

$F.PX25\%+AyCx15\%+P.F.X35\%+P.I.A.x25\% = P.F.$

100

IX. BIBLIOGRAFÍA:

Banco Interamericano de Desarrollo (2014). La Nueva Educación Innovaciones Inspiradoras Masivas en América Latina. Washington.

NMC (2016). Horizont Report. Eficiencia Educación Superior 2016

Semenov, A. (2006). Tecnologías de la Información y comunicación en la enseñanza. Uruguay:Trilce

Tecnológico de Monterrey (2016). 4to Congreso Internacional de Innovación Educativa. México

Universidad Santiago de Cali (2012). Las tecnologías de la información en contextos educativos: Nuevos escenarios de aprendizaje. Colombia.

ARDORA 7.2 CUADERNIA, Aprenda a gestionar datos de forma eficaz, Editorial, Vigó.

MINI CURSO DE ARDORA STUDIO, Ronald Vázquez

<http://www.aulafacil.com>


<http://es.wikimèdia.org/w/index.php?oldid=59479924/Software Educativo>

<http://es.wikimèdia.org/w/index.php?aef=2348712aulas virtuales>


Moquegua, Agosto del 2019.



Prof. Hector Michael Chipana Condori  
Docente

Prof. Maria Lorena Ramos Valdez  
Jefa del Área Académica Educ Secundaria

Prof. Lourdes Constanza Zubia Pineda  
Jefe de Unidad Académica

*"Liderando la Educación en Moquegua"*