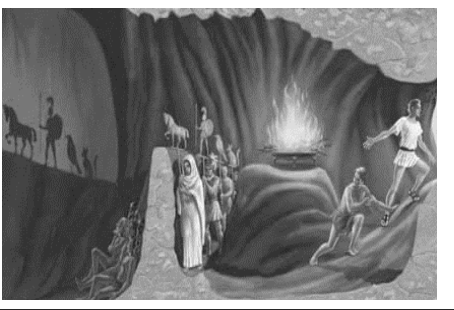


LA EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

LA CAVERNA



Uso de dibujos, figuras y pictogramas. para reproducir mensajes, historias, hazañas y experiencias.

LA IMPRENTA



Diseño, impresión y distribución de material educativo por medio del papel (cartillas, folletos, libros) la escritura como herramienta de aprendizaje

PIZARRON



El pizarrón como herramienta lúdica para la reproducción de la información en las aulas de clase, permitiendo un sustento visual al discurso del docente

LA TABLET



Uso de los más medias como facilitadores de la construcción del conocimiento, acceso a la información y herramienta lúdica y didáctica