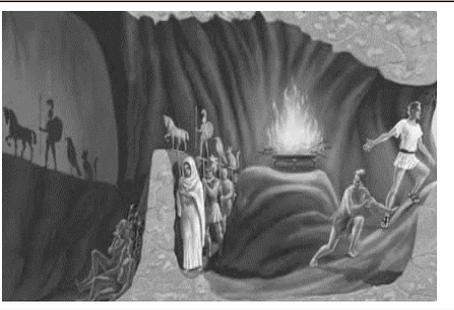


# LA EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

## 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