

Instituto Superior de Formación Docente “Pedro Goyena”.

Carrera: Tramo de Formación Pedagógica para el Nivel Medio para Profesionales, Técnicos Superiores y Técnicos del Nivel Medio.

Espacio Curricular: Psicología del Desarrollo y del Aprendizaje – 3º Cuatrimestre 2018

Profesor: Julián Marcelo Zappia.

Alumnos:

**PLANIFICACION ANUAL (ARTICULACIÓN CON EDUCACION SEXUAL INTEGRAL)
ESPACIO CURRICULAR NTICx (4º AÑO)**

Espacio Curricular: Psicología del Desarrollo y del Aprendizaje.

Trabajo Práctico Final

Planificación Anual (con ESI)

Espacio Curricular: NTICx (Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación – 4º Año)
- Articulación con Educación Sexual Integral -

Docente: Prof. Julián Marcelo Zappia.

DIRECCION GENERAL DE CULTURA Y EDUCACION
DIRECCIÓN DE GESTIÓN EDUCATIVA
DIRECCIÓN DE INSPECCIÓN GENERAL
JEFATURA DE REGION 2
JEFATURA DISTRITAL DE LOMAS DE ZAMORA
ESCUELA DE EDUCACION SECUNDARIA N° 00



Buenos Aires
Provincia

ESCUELA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA N° 00

Orientación: Economía y Gestión

Planificación Anual

NTICx - Nuevas Tecnologías de la Información y la
Comunicación (articulación con Educación Sexual Integral)

Ciclo lectivo 2018

Docente: Prof. Julián Marcelo Zappia

Cursos: 4°A - 4°B - 4° C

Fundamentación.

Los continuos avances científicos, el crecimiento y distribución de la información, y la tendencia a la globalización económica y cultural, requiere que la sociedad y las personas que la conforman se encuentren debidamente preparadas a tal fin. El sistema educativo como institución social debe responder a los cambios que marca esta tendencia, propiciados por los resultados de la innovación tecnológica y sobre todo, por el desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la conectividad en esta nueva Sociedad de la Información o del Conocimiento.

La aceleración en los avances tecnológicos son determinantes en la vida cotidiana. Las prácticas profesionales deben adaptarse a los avances impuestos por la revolución tecnológica; es así como Internet y todos sus recursos representan un espacio con oportunidades para socializar y recrear nuevas prácticas sociales. La transversalidad y la interactividad digital conforman una base necesaria de interacción a la expansión tecnológica, comunicativa y social del individuo, incluyendo aspectos de la Educación Sexual Integral (ESI) en los medios de comunicación, abordando como eje principal **el cuidado del cuerpo y la salud**.

Esto lleva necesariamente a tener que resignificar las transformaciones sufridas por dichas tecnologías. Por ende, la educación secundaria debe enseñar y aprender dentro de los nuevos escenarios culturales, sociales y tecnológicos que experimentan cotidianamente los jóvenes. Una educación que busque el logro de propósitos de inclusión tecnológica, donde adquirir los conocimientos y realizar las acciones que posibiliten involucrarse, constituyen los factores imprescindibles que deben conformar la organización de los contenidos básicos, no sólo para los estudiantes, sino también para la formación de todos los integrantes de la sociedad.

Esta materia tiene como finalidad desarrollar un espacio que proponga formas colaborativas de acceso al conocimiento, donde se construyan ideas, conceptos e interpretaciones, para ello se debería incluir, en primer lugar, la "alfabetización digital" promoviendo el uso de las TICs como instrumento en pos de mejorar la productividad en el proceso de la información (aprender SOBRE las TICs); luego, la utilización de las TICs como fuente de información y proveedor de materiales didácticos (aprender DE las TICs), y por último, se introduzca el uso de las TICs como instrumento cognitivo (aprender CON las TIC).

Propósitos del docente.

Se propone:

- Ofrecer información complementaria sobre: bibliografía, datos y herramientas para el análisis de las diferentes teorías referidas a la Informática.
- Propiciar el análisis y explicación de los nuevos avances a nivel hardware y software con el objeto de mantener actualizados los contenidos propuestos.
- Asegurar y enseñar las condiciones necesarias para que los estudiantes se sientan habilitados y fortalecidos para participar.
- Buscar y poner a disposición la información necesaria para el desarrollo de los proyectos y las tareas que en ellos produzcan.
- Estimular la lectura y análisis crítico del material bibliográfico brindando guías y herramientas para tal fin.

- Capacitar en el uso de las herramientas utilizadas en el ámbito laboral, con casos reales, correspondientes a la orientación de la orientación.

Objetivos de aprendizaje.

- Conocer las partes básicas de la arquitectura del equipamiento informático.
- Conocer las herramientas básicas de las nuevas tecnologías: sistemas operativos, sean de carácter propietario (Windows) o pertenecientes al software libre (Linux); procesadores de texto; planillas de cálculo; gestores de base de datos; presentador multimedia; editores gráficos e Internet; entre otros.
- Desarrollar habilidades para el uso de las nuevas tecnologías, que promuevan la capacidad de crear, innovar, comunicar, investigar y localizar la información.
- Adquirir destrezas para intervenir en la resolución de problemas y en los procesos de toma de decisiones, mediante el análisis crítico de la denominada ciudadanía digital.
- Usar la tecnología para comunicar ideas, localizar la información e intercambiarla con otros, utilizando distintos medios basados en comunicaciones sincrónicas y asincrónicas.
- Trabajar colaborativamente con otras personas, con el propósito de localizar, evaluar y organizar la información proveniente de una variedad de fuentes; procesar datos e informar resultados; solucionar problemas de la vida cotidiana y tomar decisiones fundamentadas.
- Realizar prácticas relacionadas con el tratamiento de la información y la comunicación y los recursos basados en la web 2.0.
- Utilizar de modo seguro, legal y ético la información digital a través de las nuevas tecnologías de la información y la conectividad.
- Asimilar la utilización de las herramientas ofimáticas correspondientes a la orientación, utilizando datos y problemáticas reales.
- Conocer y prevenir los ciberdelitos principales de la red Internet.

Objetivos de enseñanza.

- Promover el desarrollo del pensamiento crítico, creativo e innovador.
- Desarrollar ambientes de aprendizaje enriquecidos por el uso de las NTICx, donde los estudiantes puedan satisfacer su curiosidad individual, desarrollando el aprendizaje activo y reconociendo la evaluación de su progreso en el uso de las nuevas tecnologías.
- Promover el debate acerca de los usos de Internet y las nuevas tecnologías en la escuela y fuera de ella.

- Atender las necesidades diversas de los alumnos, mediante la implementación de estrategias que ofrezcan el acceso equitativo a los recursos y a las herramientas digitales.
- Diseñar actividades teniendo en cuenta los diferentes niveles de información y de conocimiento que los alumnos tienen acerca de las nuevas tecnologías, su ritmo de trabajo y sus niveles de acceso a las herramientas y recursos digitales.
- Promover la reflexión acerca del uso de herramientas colaborativas que evidencien y clarifiquen la comprensión de conceptos, procesos de pensamiento, planificación y creación.
- Diseñar propuestas de trabajo que incorporen herramientas y recursos digitales para la resolución de problemas.
- Demostrar habilidades en el manejo de los sistemas tecnológicos (NTICx) y en la transferencia de conocimiento e investigación que caracteriza su uso.
- Actualizar la información acerca de las nuevas investigaciones y las prácticas profesionales en el uso de las NTICx.
- Informar acerca de las posibilidades que ofrecen las herramientas basadas en la web 2.0. Guiar al alumno en tales herramientas.
- Proponer actividades de resolución colaborativa con utilización de software social (blogs, wikis, entre otros).
- Conocer los medios de almacenamiento / transferencia / compartición de información más importantes utilizando el acceso a Internet. Tipos “punto a punto” y en “la nube”. Acceso remoto.
- Promover el aprendizaje intensivo de las herramientas ofimáticas.
- Enseñar reglas de etiqueta digital para su utilización dentro de las interacciones sociales mediadas por las nuevas tecnologías.
- Promover, modelar y enseñar la utilización segura, legal y ética de la información digital a través de las nuevas tecnologías de la información, la comunicación y la conectividad, así como también acerca del respeto por los derechos de autor, la propiedad intelectual y la documentación apropiada de las fuentes de información.
- Enseñar y concientizar sobre el peligro que tiene el robo de identidades en Internet y las formas posibles de protección. Fomentar la comunicación con la familia al respecto de esta problemática.
- Informar y prevenir sobre las formas de acoso digital, tales como el Ciberacoso o Cyberbullying, Grooming y Sexting en las redes sociales y otros medios tecnológicos. Fomentar la comunicación con la familia al respecto de estas problemáticas. Relacionar “Grooming” y “Sexting” con la Educación Sexual Integral, promoviendo principalmente que, en el incorrecto uso de las redes sociales, pueden existir formas de captación de menores, adolescentes y adultos con fines sexuales en medios tecnológicos, como así también la difamación sexual y constituir una grave problemática para el alumno. Incentivar el control parental y el permanente diálogo de las problemáticas planteadas con los padres.
- Proponer evaluaciones escritas, orales, individuales y grupales, teniendo en cuenta la información resultante para retroalimentar y ajustar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Contenidos.

Tomando como modelo los núcleos temáticos del área que se presentan en los Contenidos Básicos Comunes del Ministerio de Educación de la Provincia de Buenos Aires y el Proyecto Institucional, la materia se organiza trabajando los contenidos desde tres enfoques:

- **Enfoque ético.** Los alumnos deberán comprender la importancia de los avances de la tecnología informática y sus implicancias en la vida cotidiana actual, sus usos y aplicaciones, y la necesaria presencia del fundamento ético.
- **Enfoque aplicativo.** La multiplicidad de aplicaciones que la computadora tiene, la convierte en una herramienta poderosa cuya funcionalidad va más allá de la mera utilización de programas, llegando a ser el medio más eficaz para alcanzar las nuevas competencias que demanda la sociedad actual.
- **Enfoque conceptual.** Como en toda disciplina, existe un lenguaje propio que debe conocerse como fundamento de la misma.

UNIDAD 1. Alfabetización informática-computacional.

- Conceptos de técnica, tecnología e innovación.
- Conceptos de datos, información, computación, informática, telemática, ofimática. Conceptos de hardware, software (clasificación), infoware.
- Análisis del desarrollo de los conceptos: Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), Nuevas Tecnologías de la Información y la Telecomunicación (NTIT), y Nuevas Tecnologías de la Información y la Conectividad (NTICX).
- Arquitectura y componentes de una computadora: CPU, ALU, UC, memorias RAM y ROM, puertos USB, placa madre (motherboard), puertos SD, tarjeta de audio y video.
- Concepto de sistema informático. Proceso computacional (entrada, procesamiento y salida de información). Características de un computador: almacenamiento de información y velocidad de procesamiento. Concepto de programa.
- Clasificación de periféricos: de entrada, de salida, de almacenamiento masivo y de conectividad.
- Concepto de sistema binario. Concepto de digitalización. Unidades de medida: Bit, Byte, KByte, MByte, Terabyte, Petabyte, Hexabyte, Zettabyte y Yottabyte.
- Concepto de sistema operativo: clasificación de SO propietarios y código abierto (open source); utilización de operaciones básicas. Administración de un sistema operativo.
- Conceptos de virus, antivirus y malware.

UNIDAD 2. Alfabetización en Redes Digitales y en el manejo de la información.

- Concepto de red informática. Tipos de información: analógica y digital. Arquitecturas de las redes de información: LAN, MAN, WAN, PAN.

- Red de datos. Red telefónica. Red satelital.
- Organización de las redes: Intranet, Extranet e Internet.
- Protocolo de red TCP/IP: principios de comunicación entre computadoras.
- Topologías de redes. Formas de conexión.
- Concepto de ancho de banda. Tasa de transferencia. Administración de recursos compartidos. Análisis de los modelos cliente-servidor y las redes entre pares (P2P).
- Tipos de comunicación dentro de las redes: sincrónica (tiempo real), asincrónica (tiempo diferido), simétrica (entre pares) y asimétrica (entre impares).
- Internet como resultado de la convergencia tecnológica. Tecnología web. Cloud computing (Software como servicio en la red). Almacenamiento virtual en la red (webstoring). Software portable (portable apps).
- Conceptos de Internet: página web, sitios, portal, campos virtuales. Formato de una dirección electrónica web.
- Navegadores de Internet (características y funciones).
- Organización de la información en la web. World Wide Web (www): lenguaje HTML, protocolo HTTP, Hipertexto, Hipermedia, Hipervínculo, correo electrónico, chat, podcast, RSS.
- Buscadores de información en Internet: buscadores, meta buscadores, operadores booleanos.
- Administración remota de equipos informáticos (TeamViewer).
- Cibercultura. Sociedad red. Sociedad de la información. Sociedad del conocimiento y el aprendizaje.
- Web 1.0 red pasiva. Web 2.0 red participativa-colaborativa. Web 3.0 red global semántica. Web 4.0 red basada en inteligencia artificial
- Cuentas de correo en servidores web mail. Correo electrónico.

UNIDAD 3. Alfabetización en herramientas ofimáticas.

- Planillas de cálculo. (Microsoft Excel). Fórmulas y funciones. Tipos, tamaños y estilos de letra. Bordes. Colores. Filtros de datos. Formatos. Tipos de datos. Inserción de imágenes. Gráficos. Impresión.
- Procesador de textos (Microsoft Word). Tipos, tamaño y estilos de letra. Párrafos. Alineación. Bordes. Tablas. Colores. Inserción de imágenes y otros elementos externos. Impresión.
- Presentaciones (Microsoft PowerPoint). Armado de diapositivas. Tipos, tamaño y estilos de letra. Estilos de la presentación. Efectos. Párrafos. Alineación. Bordes. Tablas. Colores. Inserción de imágenes y otros elementos externos. Impresión.

UNIDAD 4. Alfabetización en medios digitales de comunicación y colaboración.

- Concepto de comunicación digital. Modelos y componentes del proceso comunicativo digital. Medios técnicos y competencia comunicativa.
- Análisis de medios digitales: fuentes, técnicas y códigos, naturaleza de la realidad construida por los medios, valores, intencionalidad mediática, medios digitales y su lenguaje.
- Mass media: medios masivos de comunicación.
- Sistemas de videoconferencia.
- Periodismo digital.
- Búsquedas de información orientadas.
- Medios colaborativos sociales: weblogs, wikis (escritura colaborativa), edublog, blogosfera, blogonauta, blogging, blogofolio, fotolog, redes sociales digitales (tipos y características).
- Plataformas virtuales de aprendizaje, campus virtuales o entornos virtuales de aprendizaje.
- Herramientas colectivas de comunicación: sincrónicas (chat, irc, mensajería instantánea, mundos virtuales) y asincrónicas (listas de distribución y foros de discusión).

UNIDAD 5. Alfabetización multimedia.

- Concepto de multimedia. Nuevos lenguajes y formas de comunicar la información. La información y sus formatos: textual, verbal, sonora y visual.
- Acceso a la información multimedia: hipermedia en la multimedia e interactividad. Digitalización de la información.
- La digitalización del sonido. Los formatos de sonido.
- La digitalización de la imagen. Tratamiento digital de la imagen. Los gráficos. Tipos de imágenes y formatos.
- Construcción de multimedia: guión multimedia, gramática audiovisual, técnica de guión, gráfico o story board, elementos del guión, metáfora multimedia, grafos, escenas, interfaz, pantallas, ventanas.
- Utilización de software para la creación de productos multimedia. Software de autor.

UNIDAD 6. Alfabetización en manejo de componentes de imagen visual.

- La imagen como mensaje. Denotación y connotación de imágenes. Cultura icónica.
- El análisis morfosintáctico de textos visuales. La abstracción visual como instrumento de descubrimiento de significados. La interpretación semántica y la valoración ética y estética.
- Concepto de publicidad. Símbolos y signos.

- El color en la publicidad. Logotipo, isotipo e isologo. Creación de lemas publicitarios.
- El icono y la comunicación.
- Mapas conceptuales virtuales y representación visual de conceptos. Presentaciones como constructoras de información en modo visual. Editores de video como transmisores de ideas a través de imágenes y videos. Programas para la edición de fotos, imágenes y videos. Formato de archivo de imágenes: tipo y características.

Unidad 7. Ciudadanía digital.

- Conceptos y características de ciudadanía digital.
- Educación (e-learning), Comercio (e-commerce), Negocios (e-business). Gobierno (e-government). Voto electrónico.
- El ciberespacio como espacio de interacción. La información como mercancía en la sociedad de la información y el conocimiento.
- Netiquette: reglas de comportamiento dentro de Internet (comunicación, responsabilidad, derechos, seguridad, etcétera). Relación con la ESI.
- Privacidad de la información. Ley de Habeas data, protección de datos personales. Propiedad intelectual.
- Delitos informáticos. Robo de identidad. Responsabilidades de emisión de datos e información en el ciberespacio. Hacking ético. Ciberdelitos frecuentes en la Escuela y en el Hogar: cyberbullying, grooming, sexting. Prevención. Legislación. Las Nuevas Tecnologías y la Educación Sexual Integral. Generalidades sobre enfermedades de transmisión sexual (ETS).
- Licencias de software. Licencias Creative Commons. Derechos de copyright.
- Blogs como espacio de información y participación dentro de la ciudadanía digital.
- Democratización del ciberespacio. Libertad de acceso a Internet: accesibilidad.
- Sitios: ONG, gobierno, cultura.
- Innovación tecnológica y factor de desarrollo de la ciudadanía digital: desarrollo de la inteligencia artificial, nanotecnología.
- Las nuevas tecnologías y la capacitación para el mundo laboral.

Modalidad de trabajo e intervención docente.

- Uso del Taller con clases teórico – prácticas y de indagación.
- Desarrollo de trabajos de campo.
- Clases teóricas.

- Diálogo y exposición.
- Discusión guiada sobre artículos referidos a las tecnologías.
- Estudio de casos. Articulación con otras asignaturas (SIC, Literatura, Inglés, Construcción de la Ciudadanía, Biología, etc.)

Estrategias metodológicas.

Las estrategias que se detallan, fueron pensadas recordando que en esta disciplina gran parte del tiempo transcurre en la sala de computación o con la utilización de una computadora (Pc, Notebook, Netbook). Busca propiciar el trabajo grupal, la construcción de conocimiento, el aprendizaje significativo y el aprender a aprender.

- Aprendizaje colaborativo entre pares: se adquiere a través del empleo de métodos de trabajo grupal caracterizado por la interacción y el aporte de todos en la construcción del conocimiento. Apunta a compartir la autoridad, a aceptar la responsabilidad y el punto de vista del otro, a construir consenso con los demás.
- Resolución de problemas y análisis de caso de estudio: para la toma de decisiones buscando comprender la naturaleza del problema, relacionando los datos, promoviendo la investigación y la posibilidad de elegir las herramientas más adecuadas para encontrar posibles soluciones.
- Aula-Taller. Trabajo en gabinete de informática: este es el lugar donde buscaremos promover conocimiento negociado por el alumno, con un docente mediador. La sala de computación es el ambiente natural para la participación y colaboración, dado que es la que más se asemeja a la forma en que, los alumnos, perciben el entorno y el modo en que se relacionan con él.
- Recuperación de conocimientos de los alumnos por medio de mapas y redes conceptuales, analogías, lluvias de ideas, etc.
- Comunicación a través de herramientas digitales sincrónicas y asincrónicas (chat, mail, etc.) para la interacción alumno-alumno, alumno-docente.

Actividades.

A continuación se describe una serie de posibles actividades para la temática antes enunciada:

- Construcción de mapas conceptuales virtuales.
- Resolución de actividades por medio de la utilización de Edmodo.
- Prácticas con computadoras.
- Resolución de problemáticas por análisis de casos.
- Construcción de blog con fines educativos y comunicativos.

- Utilización de foros, como medio de comunicación para la resolución de trabajos en forma colaborativa-cooperativa.
- Utilización de videos en la red, como material complementario para la resolución de actividades.
- Diseño y armado de videos, como conclusión del trabajo realizado en la resolución de actividades (por ejemplo, a partir de debates acerca de temas de ciudadanía digital), y su alojamiento en internet.
- Realización de videoconferencias mediante la utilización de software como modelo comunicativo para la realización de prácticas comunicacionales sincrónicas.
- Realización de planillas de cálculo, relacionando temáticas con otras asignaturas de la orientación.
- Creación de documentos: currículum vitae, inventarios, noticias, textos varios.
- Generación de presentaciones digitales.
- Creación de presentaciones multimedia, donde se utilicen e incluyan con fines educativos videos y fotos capturados por parte de los estudiantes a través de dispositivos destinados para tal fin.
- Creación de soluciones mediante la escritura colaborativa (wiki).
- Creación y armado de presentaciones digitales que responden a situaciones problemáticas, que los estudiantes deberán resolver teniendo en cuenta las distintas alfabetizaciones propuestas y mediante la utilización de herramientas informáticas y recursos basados en la web.
- Construcción de una red social con eje en una temática consensuada por el docente y los estudiantes.
- Visualización de películas relacionadas con la materia: “Jobs”, “Steve Jobs”, “El Código Enigma”, “Abzurdah” (Cyberbullying y Grooming). Realización de resúmenes sobre lo observado y realización de prácticas sobre Cyberbullying, Grooming y Sexting.
- Desarrollo colaborativo de un periódico digital, utilizando plataformas de redes sociales y fuentes de información periodística en línea.

Recursos y espacios.

Se tomará en cuenta el gabinete de informática y las netbooks, con conexión a Internet, el cañón y la sala multimedia para ser utilizados en las horas de clase. Cada grupo de alumnos contarán con una cuenta de correo electrónico y un espacio de almacenamiento en internet (en Google Drive) para la realización y guardado de los trabajos de clase.

Además se cuenta con recursos virtuales generados por el docente en Internet para que los alumnos puedan mantenerse al tanto de la cursada y gestar las consultas necesarias fuera del ámbito escolar. Los mismos son: cuenta de correo electrónico, perfil en una red social y blog con la información de cada clase.

Evaluación.*Enfoque del aprendizaje ético.*

- Valoración de las TICs.
- Reconocimiento de las limitaciones de las TICs.
- Uso ético y responsable de las TICs.
- Actitud reflexiva ante nuevas tecnologías.
- Uso ético de las fuentes de información.

Enfoque del aprendizaje conceptual.

- Uso de vocabulario técnico.
- Desarrollo de nuevas habilidades.
- Independencia cognitiva.
- Amplitud para analizar el objeto de estudio.
- Transferencia de conocimientos a nuevas situaciones.

Enfoque del aprendizaje aplicativo.

- Compromiso por la tarea.
- Planteo de soluciones originales.
- Precisión y claridad para expresar ideas.
- Puntualidad en la entrega de trabajos.
- Respeto por las distintas opiniones.
- Realización de trabajos colaborativos.
- Actitud de tolerancia ante diferentes resultados.
- Exploración de soluciones alternativas.
- Participación de equipos de trabajo.
- Perseverancia en la realización de actividades.

Método de evaluación.

- Evaluación de diagnóstico inicial.

- Evaluaciones escritas (abiertas, cerradas, investigación, “tema libre”) u orales.
- Realización de guías de trabajo grupales (por cuestionario, investigación, desarrollo).
- Realización de actividades especiales y su participación en el mismo (Exposición Anual).
- Observación del trabajo de los alumnos en el laboratorio de computación.
- Consultas en clase sobre las propuestas presentadas.
- Desarrollo de debates y puestas en común.

Duración.

72 horas cátedra; 2 horas cátedra semanales.

Distribución de contenidos.

UNIDAD	HS. CATEDRA
UNIDAD 1. Alfabetización informática-computacional.	10 hs.
UNIDAD 2. Alfabetización en Redes Digitales y en el manejo de la información.	10 hs.
UNIDAD 3. Alfabetización en herramientas ofimáticas.	20 hs.
UNIDAD 4. Alfabetización en medios digitales de comunicación y colaboración.	8 hs.
UNIDAD 5. Alfabetización multimedia.	4 hs.
UNIDAD 6. Alfabetización en manejo de componentes de imagen visual.	4 hs.
Unidad 7. Ciudadanía digital.	20 hs.

Bibliografía.

El siguiente listado se presenta como punto de partida para la selección de recursos bibliográficos, dejando abierta la posibilidad de anexar nuevo material, de acuerdo a las necesidades del contexto áulico.

- *Diccionario Informático*, <http://www.alegsa.com.ar/Dic/p.htm>
- *Educ.ar*, <http://www.educ.ar/educar/index.html>
- *Slide Share*, <http://www.slideshare.net/>
- *Wikipedia*, <http://www.wikipedia.org/>
- *WordPress*, <http://www.wordpress.com/>
- *Blogger*, <http://www.blogger.com/>
- *Edmodo*, <http://www.edmodo.com/>
- *La Biblia de la Computación e Internet*. Bs. As. 2010.
- *Caraballo, Silvina; Cicala, Rosa; Diaz Wilson, Santurio Informática I - Bs. Aires - ED. Santillana S.A. - 1999*
- *Caraballo, Silvina; Cicala, Rosa; Diaz Wilson, Santurio Informática II - Bs. Aires - ED. Santillana S.A. - 2000.*
- *Tecnologías de la Información y la Comunicación - Camelli y Smith. Edit. a y l editores.*
- *Tecnología de la Información y la Comunicación - Ed. Kapeluz.*
- *Carruelo, Rubén; Beato, Esteban - Tecnología de la Información, la Comunicación y la Conectividad. Edit. Alfaomega, Bs. AS. 2013.*
- *Argentina Cibersegura*. <https://www.argentinacibersegura.org/>
- *Apuntes de clase desarrollados por el docente.*
- *Cuadernillos de Educación Sexual Integral. Ministerio de Educación de la Nación.*

OBSERVACIONES: Las actividades, recursos y bibliografía a utilizar quedan abiertas a futuras modificaciones; es necesaria la observación áulica inicial para poder definir casi con exactitud el desarrollo de este espacio curricular.

Julián Marcelo Zappia
DNI 22.112.490
Correo electrónico: julian.zappia@gmail.com