

# ***Un software interactivo orientado a la enseñanza del Método de Programación por Camino Crítico. Resultados Preliminares***

*Mariño, Sonia Itatí; López, María Victoria; Golobisky, María Fernanda*

*Departamento de Informática*

*Facultad de Ciencias Exactas y Naturales y Agrimensura*

*Universidad Nacional del Nordeste*

*9 de Julio n° 1449. CP: 3400. Corrientes. Argentina*

*msonia@exa.unne.edu.ar; mvlopez@exa.unne.edu.a; mfgolo@exa.unne.edu.ar*

## **Resumen**

El presente trabajo se basó en el estudio de la enseñanza asistida por computadora y las tecnologías hipertexto, multimedia e hipermedia para el desarrollo de un software educativo de tipo tutorial que permita transmitir a los estudiantes los contenidos temáticos referentes al Método de Programación por Camino Crítico, en una forma amena, ágil, con un medio atractivo para ellos como es la computadora. Se presentan los resultados preliminares correspondientes a una primera etapa, consistentes en el diseño y desarrollo de la herramienta de software educativo. Para lograr los resultados se ha recurrido a una variedad de técnicas propias de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, priorizando aquellas específicamente relacionadas con el diseño de aplicaciones interactivas hipermediales. Se tiene previsto, en una segunda etapa, agregar al sistema desarrollado algoritmos de programación por camino crítico que faciliten la adquisición de los conocimientos mediante prácticas interactivas.

**Palabras Clave:** Educación. Programación por Camino Crítico. Hipermedia. Software Educativo. Aprendizaje asistido por computadora.