



### Recursos TIC's.

Conociendo recursos interactivos para su uso en Internet.



### Herramientas para desarrollar actividades.

Elaboremos una sopa de letras utilizando Educaplay en línea.



### Tic's o no Tic's, ese es el dilema.

Una introducción al uso de las NTIC's y su importancia en la educación.



### Las TIC's y el trabajo colaborativo.

Exposición de dos grandes en el uso de NTIC's y sus aportes sobre el trabajo colaborativo en el aula y el uso adecuado de TIC's



## Tic's o no Tic's, ese es el dilema.

Cuando empezamos a incursionar en un mundo tan llevado por la tecnología, todo es nuevo y sorprendente, y, por lo tanto, genera temores y desconanza en los métodos y técnicas, pero es precisamente ese desconocimiento el que genera más dudas que soluciones.

Por eso hay que hablar del tema de frente, comprendiendo lo que en nuestra llamada Sociedad de la Información y El Conocimiento, es parte fundamental para su desarrollo pleno y sustentación, y, aunque el tema no es en realidad nada nuevo, creemos justo analizarlo ahora, en este momento, porque el desarrollo tecnológico no atendido nos puede dejar en, literalmente, las tinieblas del conocimiento.



Citando a Soler Pérez en "El uso de las TIC's como herramienta didáctica en la escuela", manifiesta:

Las TIC tienen la peculiaridad de que la comunicación que se produce no viene condicionada por el tiempo y las distancias geográficas, es por esto que entre otras cosas tiene una importancia creciente de la educación informal de las personas, de esto último se benefician a nivel intuitivo los jóvenes actuales, que encuentran en estos medios un desarrollo comunicativo que expresan a través de medios para ellos tan habituales como la mensajería instantánea, los correos electrónicos o el móvil.

Las últimas generaciones tienen tan interiorizados medios como el cine o la televisión que no llegarían a considerarlos como innovaciones su uso educativo, son por esto junto con la red de internet ya parte de su lenguaje y de su vida y por tanto un sistema educativo moderno debe incorporarlo para poder llegar hasta ellos. La presencia constante de los medios de comunicación social, los aprendizajes que las personas realizamos informalmente a través de nuestras relaciones sociales, de la televisión y los demás medios de comunicación social, de las TIC y especialmente de Internet, cada vez tienen más relevancia en nuestro bagaje cultural. En la vida diaria su uso es más que habitual, prácticamente todas las instituciones culturales como museos, exposiciones y bibliotecas utilizan asiduamente estas tecnologías para difundir sus materiales a través de la inevitable páginas web, o por medio de vídeos, DVDs interactivos, u otros medios con objeto de tener más aceptación y divulgación entre toda la población.

Los portales de contenido educativo se multiplican exponencialmente en Internet, lo que en muchos casos ayuda a los docentes, siempre que sepan buscar dentro de esa vorágine de información que son los buscadores de internet, siempre es mejor un sitio web reconocido o por lo menos recomendado, sino la labor puede hacerse ardua a la hora de buscar contenidos, herramientas o material didáctico acorde con lo que buscamos. La juventud adquiere conocimientos a través de todos estos medios y por tanto aprenden más cosas fuera de los centros educativos, unas de utilidad a la hora de la formación, otras en cambio pueden ser un rémora a la hora de enfocar el uso de las nuevas tecnologías por parte de los alumnos. Como consecuencia de esto uno de los retos que tienen actualmente las instituciones educativas consiste en integrar las aportaciones de estos canales formativos que suponen las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, facilitando a los estudiantes la estructuración y valoración de estos conocimientos dispersos para que signifiquen una ayuda más y no caigan por el contrario en el mal uso.

Dentro de las primeras aplicaciones que están realizando los centros educativos está, la presencia de muchas de las instituciones educativas en el ciberespacio, hecho ahora casi imprescindible y que permite que la sociedad conozca de forma más concreta las características de cada centro y las actividades que se desarrollan en él además de ofrecerlos de forma más atractiva a la comunidad educativa en general. Esto, en general, hace que a la larga redunde de forma positiva para el centro y estimule la labor realizada, al conseguir que el conocimiento de éstas pueda hacer que la evaluación de lo realizado sea más objetiva y a la vez pueda tenerse en cuenta la opinión de un marco más amplio dentro de la comunidad educativa.

## Tic's o no Tic's, ese es el dilema.



Los nuevos sistemas y currículos educativos a nivel mundial que establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Obligatoria sitúan por primera vez la competencia digital entre las competencias o destrezas básicas que debe haber desarrollado un joven o una joven al finalizar la enseñanza obligatoria para poder lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida. Llegamos por tanto a la incorporación de las TIC a la normativa, reconociendo una realidad que ya marcaba la sociedad actual, se trata por lo tanto de que los currículos deban orientarse a la adquisición de la competencia digital y en el tratamiento de la información. Esta competencia, consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento, incluye también utilizar las tecnologías de la información y la comunicación extrayendo su máximo rendimiento a partir de la comprensión de la naturaleza y modo de operar de los sistemas tecnológicos.

Cómo llevar, por tanto, la normativa a la realidad educativa, es hoy en día un asunto que se antoja como imprescindible y tiene su objetivo principal en conseguir la competencia digital en los alumnos, que ya traen consigo una cultura tecnológica imbuida por la sociedad actual. Las nuevas generaciones van asimilando de forma natural esta nueva cultura poco a poco en cambio para la mayoría de los docentes conlleva muchas veces importantes esfuerzos de formación, y el hecho de adaptarse a una dinámica muy lejana a la que se llevaba de forma "tradicional". La juventud no conoce hechos culturales y formas con la que los docentes han convivido durante mucho tiempo, por lo que los cambios en la forma de transmisión de información y de las nuevas tecnologías que a nosotros nos puede parecer vertiginosos, son para los alumnos el ritmo normal de acontecer de estos procesos y por lo tanto su adaptación es muy rápida así que para ellos el cambio continuo y las novedades que van surgiendo cada día es lo normal.

Por lo tanto desde el sistema educativo debemos favorecer este proceso que se empieza a desarrollar desde el entorno más cercano, es decir desde el plano familiar, de los amigos, de los medios como la televisión, internet, radio, etc...; es necesario hoy día que la escuela integre esta nueva cultura a través de la alfabetización digital, y convertirlo en instrumento cotidiano de uso educativo. Instrumento de uso cotidiano en la escuela deben ser no sólo el ordenador, sino otros como los proyectores, dvds, pizarras digitales, cámaras de video, etc. En cuanto al uso del ordenador no sólo es necesario que el alumno se maneje en distintos programas necesarios hoy en día (tratamiento de textos, hojas de cálculo, tratamiento fotográfico, etc...), sino que debe saber manejarse correctamente por la red, para ello es importante la elaboración de una página de la clase dentro de la web de la escuela, que consiga acercar a los padres las actividades del curso publicando algunos de los trabajos de clase y que además sirva de motivación a los propios alumnos, actualmente hay plataformas que facilitan este proceso, por lo tanto está al alcance de alumnos y profesores.

A modo de conclusión podemos por último resumir las funciones más importantes que las tecnologías de la información pueden cumplir en la escuela, en un primer momento como uso personal para conseguir un acceso a la información, tanto para los alumnos como para profesores, y también para que las familias tengan más cercana la información del centro educativo, como gestión del centro como sí se viene haciendo desde hace tiempo. Mucho más importante es la competencia digital que debemos conseguir de los alumnos, este último punto en relación directa con el uso didáctico de las TIC en el proceso de aprendizaje. Por último la comunicación del centro con el entorno, la familia y la comunidad educativa en general ya sea, a través de páginas webs propias, aulas virtuales, foros, blogs u otras plataformas digitales.

Soler Pérez, V.: El uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) como herramienta didáctica en la escuela, en Contribuciones a las Ciencias Sociales, octubre 2008. [www.eumed.net/rev/cccss/02/vsp.htm](http://www.eumed.net/rev/cccss/02/vsp.htm) Aunque parezca que se debe recorrer un largo camino, sobretodo para quienes empiezan en el mundo de las NTIC's, quiero decirles con mucho recuerden siempre que lo mas difícil de empezar a caminar es dar el primer paso, pero una vez dado, caminaremos cada vez mas rápido hasta la meta jada.

Bienvenidos a este interesante mundo de la Información y la Comunicación en el Aula, bienvenidos a las TIC's.

## Recursos Tic's

¿Qué es un recurso TIC?, ¿Cómo utilizo un recurso TIC?, ¿Qué es TIC?, ¡Auxilio....!

Que son las TIC's es una pregunta que obviamos hacer en serio, suponemos que es el manejo de equipos de computación y programas que podemos utilizar para dar clase o donde nuestros estudiantes podrán investigar sobre cualquier trabajo que enviemos como tarea.

Aunque esto parte del concepto de TIC's, pues el sentido profundo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación es mucho mas amplio y va mas allá de utilizar como simple material didáctico o de apoyo a los contenidos en estudio. Veamos un concepto un poco mas claro de los que son las NTIC's (nuevas tecnologías de la información y la comunicación):

Las nuevas tecnologías de la Información y Comunicación son aquellas herramientas y recursos informáticos que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma.

Es un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información. Constituyen nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales.

Los recursos que se utilicen para emplear en determinado tema debe estar sujeto a la planificación desarrollada para la clase, es decir podemos encontrar recursos que nos permiten reforzar la construcción del conocimiento, otros destinados a la evaluación de lo aprendido, incluso existen recursos que nos permiten administrar todos los momentos y procesos de la clase

También debemos comprender que existen recursos de tipo Interactivo, que nos permiten utilizar una serie de botones, imágenes, frases, etc., para interactuar con el recurso, ya sea responder preguntas, dar movimiento a las imágenes, habilitar sonidos y otros; y también recursos multimedia con los que estamos mas familiarizados y que son videos, sonidos o imágenes estáticas, es decir, todo recurso que no permite la interacción entre el usuario y la máquina.

Otra característica de los recursos es que algunos se pueden descargar (copiar desde el internet y guardarlo al computador) y otros solo son online (se utilizan solamente conectados a internet).

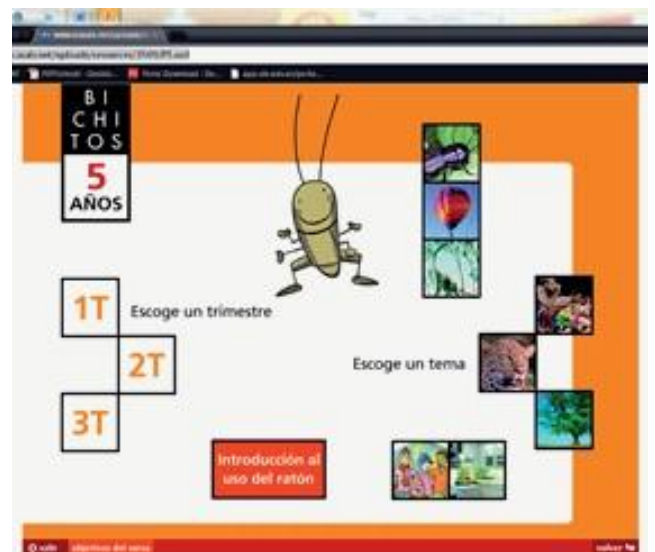
Empecemos con algo más práctico para comprender mejor, si está conectado este momento a internet empiece digitando la siguiente dirección:

<http://www.ecasals.net/uploads/resources/3509/P5.swf>



Podemos observar un recurso Interactivo porque podemos hacer clic en diferentes opciones y revisar temas y actividades, y es online ya que solo se puede utilizar conectado a internet.

Para probar haga clic en la imagen del globo aerostático y después en la oración El nombre de los transportes, observe la pantalla



La idea de esta actividad es hacer clic en cada una de las letras que forman la palabra de medio de transporte que está en el dibujo, cuando se ha formado la palabra correcta se muestra otra imagen para seguir trabajando de la misma manera.

Este es un ejemplo de recurso interactivo, como puede darse cuenta la idea es responder a diferentes temas con el clic del ratón, o en otras ocasiones, escribiendo con el teclado.

## Recursos Tic's

Para probar diferentes tipos de interactividades on line (solo por internet) ingrese a las siguientes páginas web:



Educación infantil

<http://marife.wordpress.com/2012/09/28/bichitos-5/>

Haga clic en cada imagen para trabajar en el recurso.



Recursos para los niveles Básica elemental, media y superior.

<http://capileiraticrecursos.wikispaces.com/RECURSOS+PARA+E.+PRIMARIA>  
haga clic en cada título para acceder al recurso

Por ahora hemos conocido lo que son recursos TIC, con estos ejemplos podrás practicar con recursos sencillos en diferentes temas, en próximas ediciones daremos pautas para elegir bien un recurso de acuerdo al tema y al momento de la clase preparado, también aprenderemos sobre la calidad del recurso y recursos de alto nivel y como obtener recursos descargables, para cuando no se tiene internet en el aula, hasta la próxima.

## Herramientas NTIC's

Una herramienta es un asistente hardware o software que nos permite desarrollar recursos, es decir, a través de la herramienta hacemos nuestros recursos.

Podemos encontrar varias herramientas que se caracterizan por ser on line (solo se pueden trabajar por internet y el recurso resultante también), descargable (se copian al computador y se trabajan desde la máquina y su recurso resultante también), o herramientas híbridas, es decir se trabajan online pero el recurso resultante puede descargarse al computador o viceversa, y compartirlo con los estudiantes o demás docentes.

Actualmente las herramientas utilizadas no necesitan saber de programación, afortunadamente, y la forma de elaborar recursos es tan sencilla como arrastrar y soltar, o copiar y pegar.

Dentro de las herramientas que aprenderemos a manejar, solo gratuitas por cierto, diferenciaremos entre herramientas para creación específica y las de alta gama que brindan mayor versatilidad.

Aprender a manejar estas herramientas es fundamental ya que nos permiten crear nuestros propios recursos y aplicarlos a la realidad del aula en el contexto social y cultural de nuestros estudiantes, esto permite optimizar el uso de recursos TIC.

Pero basta de tanto bla bla y empecemos a crear recursos, para esta "primera vez", vamos a usar una herramienta online muy sencilla de utilizar y con gran cantidad opciones.

Esta herramienta nos permitirá generar varios recursos, aunque es solo online (se crea y utiliza por internet), recordemos que lo principal, en este comienzo, es conocer y familiarizarse con este tipo de herramientas, en posteriores ediciones trabajaremos herramientas descargables, y de diferente nivel de dificultad.

Si está conectado a internet en este momento pues empecemos, para eso vamos a la siguiente dirección [www.educaplay.com](http://www.educaplay.com) este es un sitio web que nos permite desarrollar recursos específicos para utilizar online, entre los recursos que podemos crear tenemos crucigramas, sopas de letras, completar frases, dictados, ordenar palabras, relacionar, test, mapas interactivos y más.

Para acceder al desarrollo de los recursos debemos primero registrarnos en el sitio, el registro es gratuito pero necesitamos una cuenta de correo electrónico para ello, si aún no la tiene le recomiendo crear una en gmail, puede que no tenga mucha ética sugerir sitios para manejar información personal, pero créanme, posteriormente veremos las grandes ventajas que tiene Google en el campo educativo, y se podrán acceder a todas con la cuenta de correo electrónico, por el contrario, si ya tiene cuenta de mail (correo) puede usar la misma. Ingrese al sitio y haga clic en la opción registrarse que encontrará en la parte superior derecha de la ventana y llene los datos que le solicita.



La ventana de formulario es la siguiente, preste mucha atención al colocar la contraseña, recuerde que no le pide la contraseña de su correo electrónico, sino una contraseña para acceder a la creación de recursos.

## Herramientas NTIC's

Al finalizar de rellenar los datos, haga clic en el botón registrar, abra su correo electrónico y revise el mensaje que le envía educaplay, siga las instrucciones y listo, puede volver a ingresar en [www.educaplay.com](http://www.educaplay.com) y esta vez haga clic en Accede que se encuentra en la parte superior derecha.

Aquí coloque su correo electrónico y la contraseña que escribió cuando llenaba el registro y haga clic en el botón entrar, aunque parece algo tedioso seguir estas instrucciones, recuerde que solo lo hará una vez, cuando desee ingresar nuevamente a educaplay ya solo tendrá que hacer clic en acceder para ingresar.

Bien, ya estamos dentro y tenemos creado nuestro registro, empecemos a trabajar entonces, que le parece si empezamos creando una sopa de letras, recuerde que es solo orientación, usted puede hacer cosas increíbles con esta herramienta.

Bien, ya estamos dentro y tenemos creado nuestro registro, empecemos a trabajar entonces, que le parece si empezamos creando una sopa de letras, recuerde que es solo orientación, usted puede hacer cosas increíbles con esta herramienta.

Cuando esté dentro del sitio, en la parte superior derecha se mostrará su nombre y tendrá opción para hacer clic en el botón crear actividad, aquí empezamos



Seleccione la actividad que desea desarrollar, para el ejemplo utilizaremos la sopa de letras haciendo clic en el botón que está debajo de la actividad, escribiremos un título y daremos una descripción pequeña, para el ejemplo vamos a crear una sopa de letras con los elementos de una expresión algebraica (signo, coe ciento, variable, exponente o grado)/Matemáticas Octavo Año de EGB/ y hacemos clic en el botón Next.

Aquí vamos a editar las opciones como escribir las palabras, elegir las direcciones en las que se podrán formar y si queremos incluir límite de tiempo, para esto hacemos clic en el botón editar



## Herramientas NTIC's

Para el ejemplo le pediremos que no muestre las palabras que estoy buscando, tampoco le daremos límite de tiempo y hacemos clic en el botón enviar



Ahora incluiremos las palabras, la sopa genera automáticamente la sopa de letras, para eso hacemos clic en la opción palabras en el botón añadir



Escribimos las palabras que deseamos buscar y hacemos clic en el botón enviar.



Ahora coloquemos una etiqueta para el catálogo de recursos de educaplay, para el ejemplo pondremos matemáticas y clic en el botón añadir



Ahora observamos una miniatura de nuestra sopa de letras, las palabras en rojo son las respuestas, que obviamente no se muestran a los estudiantes, para acceder a la actividad completa hacemos clic en el botón ver actividad ubicado en la parte superior

Copie el sitio web para que acceda directo al recurso online. Muy elegante, entretenido, y sobretodo fácil, si al intentarlo encuentras algunas di cultades puede ver en este sitio web <http://www.youtube.com/watch?v=8XKzNBsotM0>

Esta actividad se puede utilizar para el momento de la evaluación de la clase, puede aumentar varias palabras en otras ediciones daremos otras guías sobre las diferentes actividades que puede realizar con educaplay, por lo pronto inténtelo usted mismo, recuerde que mientras mas practica mas destreza obtendrá, buena suerte.

## Trabajo Colaborativo

La inclusión de planteamientos metodológicos como el aprendizaje colaborativo precisa de un planteamiento teórico previo. Más aún si se intenta desarrollar esta nueva metodología a través de elementos TICs. No se trata de introducir las tecnologías o los métodos porque sí, sino teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje que se quieren alcanzar.

Como primer paso en esta fundamentación teórica del Aprendizaje Colaborativo a través de las TIC pueden servir las intervenciones realizadas por Jordi Adell y Pere Marqués durante el pasado CIMAC 2011. Incluimos ambas en un solo artículo ya que pueden considerarse complementarias. Mientras Adell planteó el por qué el sistema educativo debe introducir las TIC en el Aula, Pere Marqués analizó los principios generales de aprendizaje Colaborativo y sobre todo mostró cómo este debe incorporar las nuevas tecnologías.

Jordi Adell: "La pelota está en el tejado de los docentes"

Jordi Adell analizó los cambios y retos que la irrupción de internet está suponiendo para la sociedad en general y para la educación en particular. Internet supone la aparición de nuevos lenguajes, nuevas herramientas y nuevos espacios de relación. A nivel social se están viviendo las consecuencias del cambio de una sociedad escasa de información a otra con sobreabundancia de la misma.

Esto supone en su opinión unos cambios trascendentales que la educación debe afrontar: nuevas necesidades de formación, formar trabajadores preparados para esta nueva sociedad y formar ciudadanos activos y conscientes (los llamados "ciudadanos digitales", capaces de reivindicar sus derechos en ámbitos como la privacidad). Jordi Adell fue más allá y habló incluso de que se está creando un nuevo espacio educativo ubicuo en el que se puede aprender en cualquier momento y desde cualquier lugar.

¿Están los docentes preparados para afrontar la integración de las TIC en el aula?

Jordi Adell plantea que no y que ello es debido a que el enfoque se ha centrado excesivamente en cuestiones tecnológicas: incorporar tecnologías, recursos etc... Según el profesor Adell, antes de incorporar un recurso tecnológico (ordenador, recurso web, programa, etc...) los docentes deben reflexionar y plantearse qué metodología quieren aplicar y qué objetivos quieren conseguir. Este será el camino para seguir una correcta integración de la nueva realidad tecnológica en el mundo educativo. Además, y como resultado, lanzó un reto y una invitación a todos los profesores: romper las barreras de la escuela no solo con los alumnos sino de cara a propio trabajo. Que aprovechemos las oportunidades que ofrece la red para entrar en contacto con aquellos compañeros que pueden ayudarnos a trabajar y ofrecernos modelos y experiencias ("Nuestro claustro es el mundo").

Pere Marqués: "El aprendizaje colaborativo no debe ser el único método de trabajo con las TIC"

Justificar la necesidad del uso de las TIC y plantear como los docentes deben tratar de incorporarlas fueron los dos ejes de la intervención de Pere Marqués. Este, intentó distinguir muy claramente el trabajo en grupo y el verdadero trabajo colaborativo pero sobre todo se centró en cómo las TIC han de incorporarse al modelo colaborativo de enseñanza.

¿Cuáles son las razones que obligan al uso de las TIC en el aula?

En primer lugar, dejó claro que las TIC no son una panacea sino que su uso en la enseñanza está supeditado "a que puedan solucionar problemas". No obstante, también destacó que en la actualidad es casi inevitable recurrir a ellas en la docencia.

En su opinión, la irrupción de la Red ha creado una especie de "mundo paralelo" en el que los ciudadanos viven, se relacionan y se encuentran. Esta nueva realidad forma parte de la vida cotidiana y se cruza e interviene mutuamente con la "vida real". Los ciudadanos han de aprender a vivir y convivir en esta nueva realidad.

Por tanto, la implantación de las TIC es:

- o Una exigencia social: para dar capacidad a los ciudadanos para moverse por el ciberespacio.

- o Una necesidad curricular: hay que incorporar nuevos aprendizajes relacionados con las propias tecnologías.

- o Un requerimiento pedagógico: ante la necesidad de innovar para mejorar el rendimiento escolar.

Fuente:

<http://cedec.ite.educacion.es/index.php/es/kubyx/2011/06/26/35-aprendizaje-colaborativo-y-tics-modelos-teoricos>

Conozca más del tema en

[http://www.uoc.edu/uocpapers/8/dt/esp/echazarr eta\\_prados\\_poch\\_soler.pdf](http://www.uoc.edu/uocpapers/8/dt/esp/echazarr eta_prados_poch_soler.pdf)

## Las TICs y el aprendizaje colaborativo

La tecnología llegó a distintos sectores relacionados con la enseñanza, y eso sin duda, es un adelanto. Si las PC están conectadas a la Web, implica que se pueden trascender las barreras físicas, y que el caudal de información dispuesto en la red es accesible, por lo menos a quienes tienen Internet. El debate que sigue es sobre cómo se implementan pedagógicamente todas las facilidades que traen las TICs.

La posibilidad de utilizar recursos informáticos para capacitación, abre el abanico a distintas modalidades de implementación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las nuevas tecnologías permiten una mayor interacción y comunicación entre personas, y la posibilidad de compartir información que facilite la utilización de cierto tipo de aprendizaje como puede ser el colaborativo.

Pero, ¿en qué se basa el aprendizaje colaborativo? El aprendizaje colaborativo entiende al aprendizaje como un proceso social de construcción del conocimiento (más allá de la instancia individual de análisis, conceptualización y apropiación), como la necesidad de compartir el conocimiento para lograr una meta que trascienda las posibilidades individuales. Es decir que hay un aprovechamiento de este tipo de aprendizaje en función de las facilidades que brindan las nuevas tecnologías.

Entre las principales características del aprendizaje colaborativo encontramos: la interacción, ya que se aprende del intercambio de ideas de manera sincrónica en la primera etapa del proceso donde se intercambian ideas, como la asincrónica, donde hay un espacio para la reflexión individual que puede ser comunicada posteriormente.

Las experiencias de aprendizaje colaborativo asistido por computador, ACAC, apuntan a entender el aprendizaje como un proceso social de construcción de conocimiento en forma colaborativa.

Además, el aprendizaje colaborativo refuerza el sentimiento de solidaridad, disminuye la sensación de aislamiento, y promueve la motivación de los integrantes del grupo favoreciendo una mejor productividad.

En realidad, la base del aprendizaje colaborativo se fundamenta en el enfoque constructivista que postula que el conocimiento es descubierto por los mismos alumnos, transformándolo en conceptos con los que ellos puedan relacionarse, y reconstruido a medida que avanzan en nuevas experiencias...

Algunos expertos explican que "Las experiencias de aprendizaje colaborativo asistido por computador, ACAC, apuntan a entender el aprendizaje como un proceso social de construcción de conocimiento en forma colaborativa. Podemos definir el ACAC como una estrategia de enseñanza - aprendizaje por la cual interactúan dos o más sujetos para construir conocimiento, a través de la discusión, reflexión y toma de decisiones, proceso en el cual los recursos informáticos actúan como mediadores. Este proceso social trae como resultado la generación de conocimiento compartido, que representa el entendimiento común de un grupo con respecto al contenido de un dominio específico". (Luz María Zañartu Correa- Aprendizaje colaborativo: una nueva forma de Diálogo Interpersonal y en Red).

## Glosario

TIC's: Tecnologías de la Información y Comunicación.

NTIC's: Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación.

Software: Elementos de la computadora que integran los programas.

Hardware: Partes físicas de la computadora como el teclado, monitor, mouse y otros dispositivos que se conectan al ordenador.

Ordenador: Computador.

Interactivo: recursos para utilizar en la computadora de manera que el usuario realice las órdenes que el problema le da en la misma aplicación.

Multimedia: recursos para computadora que utiliza varios medios de para presentar la información como videos, imágenes, sonido, etc.

Online: Aplicación que se utiliza a través del internet.

Offline: Aplicación que se puede utilizar sin estar conectado a internet.

Web: Se lo utiliza como sinónimo de Internet.

Email: correo electrónico.

Fuente: <http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/formacion-docente/las-tics-y-el-aprendizaje-cola.php>