

GLOSARIO DE TÉRMINOS

A continuación, se presentan las definiciones de algunos conceptos de uso común dentro del área de la educación mediada por las Tecnología de la Información y la Comunicación. El glosario integra tanto términos de índole técnica, como palabras básicas que se emplean en la jerga pedagógica. Para ampliar la información, al término del documento se incluyen también las fuentes consultadas.

A

Concepto

Definición

A través de dispositivos independientes

Criterio derivado de la accesibilidad de contenidos que establece que los usuarios deben poder interactuar con una aplicación de usuario (y el documento que interpreta) utilizando los dispositivos de entrada y salida de su elección y acordes a sus necesidades. Los dispositivos de entrada pueden incluir dispositivos de apuntamiento, teclados, dispositivos braille, punteros de cabeza, micrófonos y otros. Los dispositivos de salida pueden incluir monitores, sintetizadores de voz y dispositivos braille. Tenga en cuenta que el *soporte independiente del dispositivo* no significa que las aplicaciones de usuario tengan que soportar todos los dispositivos de entrada y salida. Las aplicaciones de usuario deben ofrecer mecanismos de entrada y salida redundantes para cada dispositivo que sea soportado. Por ejemplo, si una aplicación de usuario soporta entradas de teclado y ratón, los usuarios deben poder interactuar con toda la presentación utilizando cualquier teclado o ratónⁱ.

Accesible

De acuerdo con la Web Accessibility Initiative, un contenido accesible cuando poseen características que permiten a personas con algún tipo de discapacidad permanente o transitoria, edad avanzada o limitantes de conectividad, puedan percibir, entender, navegar e interactuar con la Web, aportando a su vez contenidosⁱⁱ.

Actividades de aprendizaje

Son todas aquellas acciones que debe realizar un estudiante para alcanzar ciertos objetivos de aprendizaje; son las experiencias que desarrolla todo alumno para adquirir los conceptos y las habilidades que determinen su aprendizajeⁱⁱⁱ.

Advanced Distributed Learning (ADL)

Es una iniciativa del Departamento de Defensa de los Estados Unidos encargada de investigar y desarrollar tecnologías, estándares y lineamientos para potenciar el aprendizaje estructurado. La ADL es la impulsora del estándar internacional de elearning denominado SCORM (del inglés Shareable Content Object Reference Model).

GLOSARIO DE TÉRMINOS

| | |
|--|---|
| Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) | Espacio educativo alojado en la Web, compuesto por diferentes elementos técnicos, pedagógicos, comunicativos y conceptuales, estructurados con la intención de generar condiciones y dinámicas que favorezcan el aprendizaje. |
| Ambientes de aprendizaje | Espacio diseñado con una intención didáctica específica en el que los estudiantes interactúan con los materiales o contenidos a través de diversas actividades, bajo condiciones y circunstancias propicias para generar experiencias de aprendizaje significativo. |
| Aplicación de usuario | Software para acceder al contenido de la Web, incluyendo navegadores gráficos de escritorio, de texto, de voz, teléfonos móviles, sistemas multimedia, plug-ins y algún software de ayudas técnicas utilizado conjuntamente con navegadores, tales como lectores de pantalla, magnificadores de pantallas y software de reconocimiento de voz ^{iv} . |
| Applet | Aplicaciones de menor tamaño que se ejecutan al interior de otro programa, generalmente un navegador web que soporte componentes JAVA ^v . |
| Aprendizaje | Es la adquisición o modificación relativamente permanente en los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y/o comportamientos de una persona como resultado de la experiencia ^{vi} . |
| Aprendizaje colaborativo | Tipo de aprendizaje en el que los miembros de un grupo trabajan de forma articulada en la construcción de una meta común y que deriva en un resultado o producto integrado. |
| Aprendizaje cooperativo | Es una dinámica de aprendizaje en la que cada estudiante aporta un elemento o sección del trabajo para construir un resultado o producto. |
| Aprendizaje significativo | Tipo de aprendizaje que consiste en relacionar, organizar y jerarquizar la nueva información a partir de conocimientos previos para generar una nueva y más amplia comprensión. |
| Aprendizaje situado | Se refiere a la posibilidad de construir un conocimiento o desarrollar una competencia, mediante la experiencia práctica en una situación real o muy parecida a la realidad social o profesional en la que ocurre. |

GLOSARIO DE TÉRMINOS

- Archivo electrónico y/o informático** Conjunto de información almacenada en un soporte informático. Puede contener documentos de diferentes tipos: textual, gráfico, video, etc. Se nombra mediante un sistema que incluye dos partes: un nombre y una extensión de tres letras. Ambas partes están separadas por un punto. La extensión indica la clase de formato que presenta el archivo (txt, doc, jpg, pdf, etcétera)^{vii}.
- Asistencia Técnica Profesional** Servicios de ayuda o soporte especializados por parte de un tercero.
- Autoevaluación** Estrategia que aprovecha la capacidad meta cognitiva del alumno para valorar sus propios logros o aprendizajes, identificar deficiencias y necesidades, así como establecer acciones remediales.
- Ayuda técnica** Software o hardware que está especialmente diseñado para ayudar a personas con discapacidad a realizar sus actividades diarias. Las ayudas técnicas incluyen sillas de ruedas, máquinas lectoras, dispositivos de agarre, etc. En el ámbito de accesibilidad a la Web, las ayudas técnicas más comunes desarrolladas en software incluyen lectores y magnificadores de pantalla, sintetizadores de voz y software de entrada de voz, que operan junto con navegadores gráficos (entre otras aplicaciones de usuario). Las ayudas técnicas tipo hardware comprenden teclados alternativos y dispositivos de apuntamiento^{viii}.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

B

| Concepto | Definición |
|----------------------|--|
| Base de Datos | Registro organizado y sistemático de unidades de información, que se encuentran almacenadas e indexadas en diversos dispositivos físicos o electrónicos para que puedan ser fácilmente consultadas y analizadas cuando así se requiera. |
| Blog | Página web que se caracteriza por estar integrada de publicaciones periódicas (textos breves, hipervínculos e imágenes), cuyo contenido y temática son determinados exclusivamente por el autor del blog a partir de sus intereses personales. También se le conoce con el nombre de bitácora. |
| Bluetooth | Tecnología de transmisión de ondas aéreas semejante a la WiFi, pero de menor alcance y capacidad, diseñada para facilitar la comunicación inalámbrica entre dispositivos electrónicos personales para la transferencia de voz y datos, mediante un enlace por radiofrecuencia segura y libre. Entre los dispositivos que más emplean este tipo de tecnología se cuentan los de telecomunicación como teléfonos móviles, tabletas digitales, computadoras portátiles y cámaras digitales. |
| Buscador | Herramienta informática que sirve para localizar archivos, sitios, recursos e información en general, alojada en la Web. También se le conoce como motor de búsqueda. |

GLOSARIO DE TÉRMINOS

C

| Concepto | Definición |
|-----------------------------------|---|
| CD-ROM | (Compact Disc-Read Only Memory). Un CD-ROM es un dispositivo de memoria física, que puede almacenar texto, sonido, imágenes y videos, considerándose uno de los principales soportes multimedia de la actualidad. Se graban una vez y después sólo pueden usarse para lectura ^{ix} . |
| Chat | Servicio de Internet que permite la conversación en tiempo real en ambientes de texto y o gráfico entre dos o más personas que se hallan distantes. En educación a distancia es ideal para que el docente realice una sesión de discusión grupal o para que los estudiantes analicen conjuntamente el procedimiento para realizar algún trabajo de investigación ^x . |
| Coevaluación | Proceso de valoración del aprendizaje o desempeño de un estudiante, realizado por sus compañeros, pares o iguales. Favorece la horizontalidad en la evaluación, el análisis crítico y la discusión constructiva de los aprendizajes mostrados. |
| Compatible con lo anterior | Software que interacciona con versiones anteriores de un lenguaje o programa. |
| Competencia | Son actuaciones integrales o procesos generales de desempeño que articulan saberes y contextos con idoneidad y ética a través de procesos metacognitivos ^{xi} . |
| Comunicación asincrónica | La comunicación asincrónica representa el intercambio no simultáneo, sino diferido y flexible. Cada participante se comunica en el momento y horario de su conveniencia, recibe y envía mensajes, ingresa en foros donde puede acceder a las participaciones de su grupo y aportar sus observaciones o comentarios. Las reflexiones y aportes de todos, quedan registrados y son conservados por un lapso de tiempo considerable, recuperando la memoria de la participación del grupo. Es la modalidad más utilizada en los entornos virtuales de aprendizaje, adaptándose a las posibilidades de los participantes y a los distintos contextos geográficos ^{xii} . |
| Comunicación sincrónica | Es el intercambio comunicativo que ocurre al mismo tiempo. En la enseñanza presencial, la comunicación siempre es sincrónica por la presencia simultánea en el aula. En los entornos virtuales, esta modalidad ocurre sólo en casos específicos y a que es posible que los participantes se encuentren en distintos husos horarios o realicen actividades en horarios incompatibles ^{xiii} . |

GLOSARIO DE TÉRMINOS

| | |
|---|---|
| Comunidad virtual de aprendizaje | Grupo organizado de personas que tienen fines comunes de aprendizaje e interaccionan mediante espacios y herramientas web. |
| Consistencia | Clara correspondencia y uniformidad entre los contenidos de una unidad. |
| Constructivismo | Corriente teórica que concibe el aprendizaje como un proceso en el que el individuo participa activamente para construir su propio conocimiento, organizando, jerarquizando, analizando, sintetizando y significando la información que recibe de su entorno. |
| Contador en pantalla | Recurso visual que indica al usuario la sección, pantalla o página en la que se encuentra localizado, así como su grado de avance dentro del curso, en relación con el total de contenidos que éste incluye . Se usa exclusivamente en cursos y materiales educativos que siguen una secuencia lineal. |
| Contenido | Conjunto de saberes o formas culturales acumuladas por la humanidad, cuya asimilación y apropiación por parte de los alumnos, se considera valiosa y esencial para su desarrollo y socialización. Por su importancia, los contenidos a aprender se planean, organizan y estructuran con un orden lógico, psicológico y pedagógico para facilitar su comprensión y aprendizaje ^{xiv} . |
| Contenido, estructura y presentación del documento | El contenido de un documento es la información que presenta al usuario ya sea a través de texto o medios audiovisuales. La estructura es la organización de ese contenido de acuerdo con la finalidad y orientación pedagógica (temas, unidades, bloques, etcétera). La presentación de un documento describe cómo es interpretado por el sistema y entregado al usuario (p. ej. como dibujo, como una presentación gráfica bidimensional, como un texto con tipografía y estilo determinados, como un sonido sintetizado, como braille, etc.). |
| Curso en línea | Un curso en línea es una modalidad educativa que emplea el uso de las tecnologías de información y comunicación como el medio a través del cual se produce el aprendizaje, de tal forma que emplea recursos de comunicación síncronos y asíncronos. De acuerdo con Sandía, Montilva y Barrios (2005), un curso en línea se fundamenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de tipo de interactivo, en el que el estudiante puede interactuar y comunicarse con el profesor y compañeros del curso, así como acceder al contenido mediante charlas, debates, exámenes, lecciones, entre otros, a través de la Internet ^{xv} . |

GLOSARIO DE TÉRMINOS

D

| Concepto | Definición |
|--------------------------------------|--|
| Demostración | Es la presentación práctica de nueva información o habilidad por parte del experto con la intención de proveer un modelo de ejecución a los aprendices. |
| Desarrolladores de contenidos | Cualquier autor de páginas o diseñador de sitios web. |
| Didáctica | Rama de la pedagogía que estudia las técnicas y métodos de enseñanza considerando los recursos, características y finalidades específicas de cada campo de aprendizaje. |
| Discente | Término para referirse al alumno o estudiante. |
| Diseño didáctico | Es un conjunto de elementos conceptuales, técnicos y procedimentales articulados estratégicamente para alcanzar un fin formativo ^{xvi} . |
| Diseño instruccional | Actividad pedagógica que involucra la planificación, implementación y evaluación de un ambiente o material didáctico, a fin de asegurar su calidad y efectividad educativa en relación con sus objetivos, contenidos, recursos, enfoque teórico y características de la población objetivo. |
| Driver (controlador) | Es un programa informático que permite enlazar un dispositivo periférico (ej. pantalla, impresora, escáner, cámara, parlantes, etc.) al sistema operativo de una computadora. Sin el controlador adecuado, la computadora no puede reconocer el periférico, aunque éste se encuentre físicamente conectado a la entrada correspondiente. |

GLOSARIO DE TÉRMINOS

E

| Concepto | Definición |
|---|--|
| Educación a distancia | Modalidad educativa basada en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En esta modalidad, las actividades de aprendizaje, sesiones de asesoría y evaluaciones ocurren sin necesidad de que los alumnos acudan a un aula física y tengan un contacto cara a cara con el docente. |
| Educación abierta | Modalidad educativa basada en el aprendizaje independiente (autónomo, autodirigido y autorregulado), que ofrece mayor flexibilidad tanto en ubicación como en tiempo al no tener que asistir cotidianamente a la escuela o centro educativo. El estudiante revisa por cuenta propia los materiales que la institución proporciona a través de distintos medios (correspondencia, radio, televisión, grabaciones, internet y/o sesiones ocasionales de asesoría individual o grupal) y programa las ocasiones en las que se reunirá con su asesor o tutor y las fechas en las que le es posible acudir a las instalaciones escolares para realizar sus evaluaciones. |
| Educación centrada en el aprendizaje | Paradigma educativo centrado en el alumno y sus necesidades para el logro de aprendizajes. A diferencia del modelo tradicional que se enfoca en la enseñanza de los contenidos y el rigor con el que el docente sigue los métodos didácticos establecidos, la educación centrada en el aprendizaje considera los contenidos y la didáctica como medios para fortalecer la capacidad de aprendizaje de los agentes educativos (estudiante y docente). |
| Educación en línea | Es un tipo de educación a distancia que utiliza la Internet y las herramientas que ofrece para integrar una plataforma educativa o aula virtual específica que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta modalidad involucra redes, servidores, equipos de cómputo y programas o aplicaciones para que los alumnos construyan sus aprendizajes a partir de la interacción digital. |
| Elemento | En el ambiente de programación, el término <i>elemento</i> tiene varias connotaciones. Dentro del Estándar Generalizado de Lenguaje de Marcación (SGML), se trata sencillamente de una construcción sintáctica. En un sentido más general, se trata de un tipo de contenido como un elemento multimedia o una construcción lógica (tal como un encabezamiento o una lista). Tenga en cuenta que algunos elementos (SGML) tienen contenido que es interpretado (p. ej. los elemento en HTML, P, LI o TABLE), algunos son reemplazados por un elemento externo (p. ej. IMG) y algunos afectan al procesamiento (p. ej. STYLE y SCRIPT generan información que se procesa por las hojas de estilo o el motor del script). |

GLOSARIO DE TÉRMINOS

| | |
|-------------------------------|--|
| Enseñanza | Consiste en el movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumnos, bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo. Se considera que en este proceso existe una relación dialéctica entre profesor y estudiante, los cuales se diferencian por sus funciones; el profesor debe estimular, dirigir y controlar el aprendizaje, de manera tal que el alumno sea un participante activo y consciente (enseñar), mientras que la actividad del alumno es aprender ^{xvii} . |
| Estándar | Es un conjunto de especificaciones que sirven como modelo o referencia para normar el diseño o fabricación de un producto. En tecnología, la finalidad de los estándares es garantizar el adecuado funcionamiento e interoperabilidad entre dispositivos. |
| Estilos de aprendizaje | Manifestación conductual de rasgos y tendencias psicológicas, que determinan una forma característica de aprender en cada individuo. Algunos autores proponen una taxonomía integrada por tres estilos de aprendizaje, basados en el uso de determinados sentidos: visual, auditivo y kinestésico. Otra clasificación propone cuatro categorías y las define a partir de los procedimientos que las personas utilizan para captar y procesar la información del entorno: teóricos, reflexivos, activos y pragmáticos. |
| Estrategia didáctica | Plan de acción que incluye la descripción detallada y secuencial de los objetivos, contenidos, actividades de aprendizaje, técnicas de enseñanza y formas e instrumentos de evaluación, que se utilizarán en la implementación de una sesión o material educativo, con el fin de promover y constatar un aprendizaje determinado. |
| Evaluación | Proceso de recogida y tratamiento de informaciones pertinentes, válidas y fiables para permitir, a los actores interesados, tomar las decisiones que se impongan para mejorar las acciones y los resultados ^{xviii} . |
| Evaluación diagnóstica | Este tipo de evaluación ocurre antes de iniciar el proceso de enseñanza con la intención de orientar las actividades educativas para responder a las necesidades y características particulares de los estudiantes. |
| Evaluación formativa | Se realiza a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje para identificar y remediar deficiencias de forma inmediata ^{xix} . |

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Evaluación sumativa

Se realiza al terminar un período de enseñanza para verificar si los objetivos de aprendizaje iniciales fueron alcanzados, además de comprobar los conocimientos y habilidades que los estudiantes adquirieron a lo largo del proceso^{xx}.

F

Concepto

Definición

Foro de discusión

Un foro es un espacio dentro de un curso virtual utilizado para intercambiar ideas en grupo sobre el tema planteado. Los mensajes que cada participante envía al foro son recibidos por el resto del grupo y todos sus integrantes pueden participar respondiendo, comentando, ampliando o proponiendo otra perspectiva sobre el tema en cuestión. Es un recurso de comunicación asincrónica, por lo que tiene gran ductilidad y adaptación a los tiempos personales de los participantes y a las diferencias horarias locales. Facilita así la construcción de una comunidad de participantes y el aprendizaje compartido^{xxi}.

Frame (marco)

Marcos o recuadros que limitan y dividen el espacio dentro de una pantalla en secciones para contenidos.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

H

| Concepto | Definición |
|--------------------------------|---|
| Herramientas de autor | Programas que facilitan el la elaboración de materiales digitales sin necesidad de conocimientos de programación ya que integran aplicaciones de uso sencillo especializadas en la gestión de formatos específicos. |
| Herramientas didácticas | Medios que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto para docentes como alumnos al hacer el conocimiento más asequible y significativo. |
| Heteroevaluación | Evaluación del aprendizaje y/o desempeño que es realizada por una tercera persona considerada una figura de autoridad (docente, experto, institución). Este tipo de evaluación requiere mínima participación por parte del evaluado, quien únicamente deberá realizar las acciones que el evaluador considere necesarias para emitir una valoración. |
| Hipertexto | Texto en formato electrónico que se encuentra vinculado a otros textos, archivos o documentos por medio de enlaces o hipervínculos, que permiten ampliar o complementar la información del tema o asunto que se está presentando. Esta cualidad de los materiales y diseño de navegación permite al usuario construir su conocimiento a partir de la exploración no lineal de contenidos asociados. |
| Hipervínculo | Texto en formato electrónico que se encuentra vinculado a otros textos, archivos o documentos por medio de enlaces o hipervínculos, que permiten ampliar o complementar la información del tema o asunto que se está presentando. Esta cualidad de los materiales y diseño de navegación permite al usuario construir su conocimiento a partir de la exploración no lineal de contenidos asociados. |
| Hoja de estilo (CCS) | Una hoja de estilo es un conjunto de instrucciones que especifican la presentación de un documento. Pueden tener tres orígenes diferentes: pueden estar escritas por los que proporcionan el contenido, creadas por los usuarios o construidas en las aplicaciones usuarias ^{xxii} . |

GLOSARIO DE TÉRMINOS

I

| Concepto | Definición |
|------------------------------------|--|
| Idioma o lenguaje natural | Lenguaje humano hablado, escrito o de señas como el francés, japonés, lenguaje de señas americano o braille. El lenguaje natural del contenido debe ser indicado con el atributo <i>lang</i> en HTML y el atributo <i>xml:lang</i> en XML ^{xxiii} . |
| Indicador gráfico de avance | Recurso visual que indica al usuario una proporción aproximada del avance que ha registrado a lo largo del curso. |
| Infografía | Representación gráfica, compuesta por diversos elementos textuales e iconográficos, que busca comunicar de manera atractiva, sencilla y sucinta cualquier tipo de información que se quiera difundir. |
| Innovación | La innovación, según el Diccionario de la Real Academia Española, es la <i>creación o modificación de un producto, y su introducción en un mercado</i> . En las ciencias humanas y en la cultura, el término hace referencia a la investigación de nuevos conocimientos, soluciones o mecanismos de reinención, a partir de la curiosidad, la creatividad y la generación de tendencias de vanguardia. |
| Interacción | Acción de socializar ideas y compartir puntos de vista, conocimientos y posturas acerca de un objeto de estudios en un contexto determinado. En educación a distancia es indispensable ya que permite la construcción colaborativa de conocimientos mediante el intercambio recíproco entre estudiantes y asesores ^{xxiv} . |
| Interactividad | Se refiere al nivel de comunicación o intercambio de información que se produce entre el usuario y la computadora. |
| Interfaz de usuario | Es el medio que permite la interacción entre el usuario y un sistema informático, tanto en su hardware como en su software. Incluye dispositivos de entrada y salida de datos, información presentada al usuario y aquella que se extrae de sus acciones y elementos o controles generales para efectuar el intercambio. |
| Internet | Red informática global, que permite la comunicación inmediata entre computadoras distribuidas por todo el mundo, a través de un protocolo especial. |

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Intranet

Red local, interna o privada que mantiene la comunicación entre las computadoras que pertenecen a la empresa o institución que la maneja. La información y contenidos que alimentan dicha red son controlados por el administrador o webmaster de la organización y permanecen resguardados en el servidor correspondiente.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

J

Concepto

Definición

Java

Java es un lenguaje de programación orientado a objetos, desarrollado por Sun Microsystems a principios de los años 90. El lenguaje en sí mismo toma mucha de su sintaxis de C y C++, pero tiene un modelo de objetos más simple y elimina herramientas de bajo nivel, que suelen inducir a muchos errores, como la manipulación directa de punteros o memoria. Con respecto a la memoria, su gestión no es un problema ya que ésta es gestionada por el propio lenguaje y no por el programador^{xxv}.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

L

Concepto

Definición

Learning Management System (LMS)

Sistema de gestión del aprendizaje, generalmente integrado por diversas aplicaciones web, que sirve para administrar, distribuir y controlar contenidos, espacios y actividades de índole educativa. Las herramientas informáticas que incluye un LMS permiten realizar diversas tareas automatizadas como registrar y controlar la información sobre la identidad y actividad de estudiantes y docentes, llevar un seguimiento personalizado del proceso de aprendizaje, realizar evaluaciones y registrar los resultados obtenidos, generar informes, administrar los dispositivos y espacios de comunicación e interacción, entre otras.

Libro electrónico

Es una obra literaria de cierta extensión, expresada en uno o varios medios (multimedios: textos, sonidos e imágenes), y en uno o varios textos ligados (hipertexto), creada por uno o más autores; la cual además, es adecuadamente almacenada lógicamente y físicamente en un sistema de cómputo electrónico digital, de manera tal que la obra pueda ser recuperada para el disfrute de uno o varios lectores simultáneamente^{xxvi}.

Lista de discusión

Una lista de discusión es un conjunto de direcciones electrónicas que se usan para enviar ciertos mensajes o anuncios para todos los miembros de la lista. Estos miembros forman un grupo de personas que se intercambian mensajes sobre una temática particular, compartiendo sus conocimientos y debatiendo temas de interés común, formando así una comunidad virtual. La lista es gestionada por uno o varios coordinadores, cuya misión principal es hacer que se respeten las normas mínimas^{xxvii}.

Localizador uniforme de recursos (URL)

Secuencia de caracteres que se utiliza para nombrar y localizar recursos, documentos e imágenes en Internet^{xxviii}.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

M

Concepto

Definición

| | |
|-------------------------------------|--|
| Mapa de imagen | Imagen que contiene una o más áreas invisibles llamadas zonas activas asociadas a hipervínculos. Normalmente la imagen ofrece al usuario pistas visuales sobre la información que está disponible al hacer clic en cada parte de la imagen ^{xxix} . |
| Material didáctico digital | Recursos compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Un material didáctico es adecuado para el aprendizaje si ayuda al aprendizaje de contenidos conceptuales, ayuda a adquirir habilidades procedimentales y ayuda a mejorar la persona en actitudes o valores ^{xxx} . |
| Material informativo digital | Elemento o auxiliar didáctico, cuyo propósito es presentar contenidos como mapas, conceptos, noticias, artículos o materiales de referencia en formato electrónico. |
| Materiales didácticos | Son recursos que conjuntan elementos teóricos y prácticos para promover el desarrollo de competencias y acompañar el trabajo docente. |
| Materiales educativos | Son recursos digitales, impresos, audiovisuales o tridimensionales que facilitan las actividades de enseñanza-aprendizaje por lo que su diseño y uso dependerán de la necesidad o intención didáctica detectada por el docente. Igualmente, el éxito en su utilización estribará en asegurar la calidad de la estrategia didáctica en la que se inserte. |
| Materiales interactivos | Herramientas o recursos que permiten que el usuario adquiera o verifique sus aprendizajes mediante la práctica o experiencia directa de los procesos. Gracias a la realimentación inmediata, que brindan este tipo de materiales, el alumno es capaz de verificar y, en caso necesario, rectificar sus aprendizajes de forma autónoma. |
| Mbps | Un Megabit por segundo es una unidad de medida que se usa en telecomunicaciones e informática para calcular la velocidad de transferencia de información a través de una red y equivale a mil kilobits. |

GLOSARIO DE TÉRMINOS

| | |
|--|---|
| Mecanismos de navegación | Es cualquier medio por el cual un usuario puede navegar o desplazarse a través de un documento electrónico, página o sitio web. Entre los mecanismos más utilizados encontramos las barras de navegación (conjunto de vínculos dirigidos a las partes centrales del archivo); mapa del sitio (representación esquemática que proporciona una visión global de la estructura de una página o sitio); y tabla de contenidos (listado de las secciones más importantes de un documento). |
| Metacognición | Se refiere a la capacidad que tiene un individuo para reflexionar sobre la forma en la que él mismo aprende y así mejorar las estrategias cognitivas y conductuales que emplea para desarrollar conocimiento. |
| Metadatos | Los metadatos son datos altamente estructurados que describen información, describen el contenido, la calidad, la condición y otras características de los datos. Es <i>Información sobre información o datos sobre los datos</i> . Algunos ejemplos de información que se puede describir usando metadatos son: impresa, audiovisual, geoespacial, etc. El contenido de los metadatos se presenta en tres rubros: información básica, reporte sobre la información (metodología) e información de los datos espaciales ^{xxx1} . |
| Modalidad educativa | Se trata de las condiciones, medios, procedimientos y tiempos para cursar un plan de estudios. De acuerdo con la ley General de Educación existen tres modalidades: escolarizada o presencial, no escolarizada que puede ocurrir de forma virtual, y mixta. |
| Modelo de Conocimiento Técnico, Pedagógico y de Contenido (TPACK) | Concebido por Mishra y Koehler, este planteamiento estudia la interrelación de los conocimientos docentes en cuanto a Contenido, Pedagogía y Tecnología (Conocimiento Pedagógico del Contenido (PCK), Conocimiento Tecnológico Pedagógico (TPK), Conocimiento Tecnológico del Contenido (TCK) y Conocimiento Técnico-Pedagógico del Contenido (TPCK)). Según este modelo, la integración eficaz de la tecnología en el aprendizaje ocurre al articular adecuadamente los tres aspectos. |
| Modelo de Sustitución, Aumento, Modificación, Redefinición (SAMR) | Desarrollado por Rubén Puentedura, este modelo evalúa el grado de integración de las TIC en la práctica educativa. Su diseño por niveles permite identificar el impacto didáctico y tecnológico de los recursos digitales y orientar acciones que promuevan la articulación y resignificación de ambos elementos. |
| MOOC | Los MOOC, por sus siglas en inglés, son Cursos Masivos Abiertos en Línea, cuyo diseño didáctico y características, en conjunción con el tipo de plataforma que los alberga, permite ofrecer contenidos educativos estructurados a un gran número de usuarios de forma simultánea. |

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Moodle

Moodle es un LMS o plataforma de aprendizaje, dirigida a educadores, estudiantes e instituciones de enseñanza, mediante la cual es posible crear ambientes de aprendizaje personalizados, dotados de diversas herramientas de gestión y comunicación a través de la Web. El sistema puede ser descargado a un servidor web y es totalmente abierto y gratuito. En su diseño Moodle incluye aplicaciones que buscan propiciar una formación constructivista, así como facilitar la creación de comunidades de aprendizaje.

Multimedia y/o Multimediales

Los materiales didácticos multimediales integran el texto con imágenes, videos, animaciones y sonidos. Permiten integrar distintas formas de representación del contenido que se quiere comunicar, más allá de la palabra escrita. Asimismo, facilitan no sólo la comprensión del mensaje, sino la estimulación de emociones, concepciones, supuestos, actitudes, y otorgan mucha autonomía al estudiante en su proceso de aprender. Son materiales didácticos no lineales, es decir, presentan distintos niveles de navegación. Dadas estas características, muchos autores integran los materiales multimediales con hipertexto e hipermedia, por los distintos niveles de acceso a enlaces, permitiendo así la navegación en forma no secuencial^{xxxii}.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

N

Concepto

Definición

Navegación

Es la acción de visitar distintas páginas o recursos web a través de hipertexto o hipervínculos interpretados por aplicaciones específicas llamados navegadores.

Navegador de Internet

Es una aplicación o programa que permite al usuario desplazarse fácilmente, a través de los diferentes sitios y páginas que se encuentran alojados en Internet o cualquier otra red de comunicación por computadora. Generalmente, los navegadores cuentan con una barra de menú (que contiene diferentes opciones de administración del programa), una barra de direcciones (donde se registra la dirección URL de los sitios que se quieren visitar) y una zona de despliegue (espacio central donde aparecen los contenidos de la página o sitio que se visita). Entre los navegadores más utilizados actualmente se encuentran Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera y Safari.

NEE

Las necesidades educativas especiales (NEE) son las particularidades resultantes de cada individuo y su contexto de aprendizaje; pueden ser permanentes o temporales y no se limitan únicamente a personas con discapacidad. La importancia de identificar las NEE es generar apoyos específicos para satisfacer esas necesidades.

Nitidez

Este término se refiere a la calidad visual o resolución que puede tener una imagen digital (incluyendo las que se muestran en la pantalla de una computadora) para ser fácilmente percibida por el ojo humano. La nitidez de las imágenes digitales está determinada por el número de píxeles del que está formada, a mayor cantidad de píxeles mayor serán su claridad, brillantez y detalle.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

O

Concepto

Definición

Objeto de aprendizaje

Unidad breve de contenido educativo, que gracias a su diseño tecno-pedagógico, puede reutilizarse en diferentes contextos formativos y combinarse con otros objetos de aprendizaje para formar módulos, cursos u otras opciones de organización curricular de mayor alcance, sin necesidad de modificarla o reestructurarla.

Obsoleto

Al igual que en su definición tradicional (anticuado o inadecuado a las circunstancias, modas o necesidades actuales), este término se utiliza para referirse a los programas o dispositivos electrónicos que ya no son funcionales, debido al rápido y constante avance tecnológico que adopta nuevos y mejorados estándares de comunicación y operación. En este sentido, es recomendable que los responsables de implementar cualquier proyecto educativo en la Web, eviten usar elementos o atributos obsoletos, a fin de mantener su soporte tecnológico siempre actualizado.

Organizador gráfico

Esquemas o representaciones visuales que presentan la información más importante de un tema de manera jerárquica para atraer la información de los estudiantes y facilitar su comprensión. Existen distintos tipos de organizadores como por ejemplo las tablas, los mapas conceptuales y mentales, gráficas, etcétera.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

P

Concepto

Definición

| | |
|--------------------|--|
| Páginas web | Se conoce como página web al documento que forma parte de un sitio web y que suele contar con enlaces (también conocidos como hipervínculos o links) para facilitar la navegación entre los contenidos ^{xxxiii} . |
| PDF | Identificado así por sus siglas en inglés (Portable Document Format), este tipo de archivo permite almacenar cualquier documento electrónico en un formato que es universalmente reconocido por todos los sistemas informáticos, sin importar la plataforma, el software o el hardware que se utilizaron en su elaboración. Para su visualización tan sólo se requiere instalar el programa gratuito Adobe Reader y tiene la ventaja de conservar todas las características tipográficas del documento original. |
| Plataforma | Espacios informáticos que conjuntan aplicaciones o programas que facilitan el diseño, gestión y distribución de estrategias educativas a través de Internet sin necesidad de conocimientos avanzados de programación. |
| Plug-in | Aplicaciones o programas que sirven como complementos de software al ejecutar tareas específicas. |
| Podcast | Archivo digital multimedia (audio y/o video) que contiene información y puede ser masivamente distribuido a través del Internet. |
| Pop-up | El término denomina a las ventanas que emergen automáticamente (generalmente, sin que el usuario lo solicite) mientras se accede a ciertas páginas web. A menudo, las ventanas emergentes se utilizan con el objeto de mostrar un aviso publicitario de manera intrusiva. Una técnica relacionada a esta es la denominada pop-under (que consiste en abrir intempestivamente nuevas ventanas que se sitúan detrás de la ventana en uso) ^{xxxiv} . |

GLOSARIO DE TÉRMINOS

R

| Concepto | Definición |
|--|--|
| Realimentación | Reacciones, respuestas, observaciones o sugerencias que orientan la actuación de los evaluados y mejoran la construcción de aprendizajes. |
| Recurso Didáctico Digital (RDD) | Contenido educativo en formato digital que sirve como herramienta de sustento y soporte pedagógico para el aprendizaje en las modalidades a distancia y mixta, y susceptible de utilizarse como apoyo para la enseñanza presencial ^{xxxv} . |
| Recursos tecnológicos | Herramientas o medios físicos o virtuales que utilizan la tecnología para facilitar la realización de una tarea. En el ámbito educativo, los recursos tecnológicos sirven como potenciadores del proceso de enseñanza-aprendizaje al posibilitar la construcción de situaciones didácticas interesantes, motivadoras y participativas. |
| Redes de aprendizaje | Las redes de aprendizaje o comunidades virtuales de aprendizaje (CVA) son grupos cuyos vínculos, interacciones y relaciones se organizan conforme a temas de interés para sus miembros. Las Comunidades Virtuales de aprendizaje (CVA), son redes que aprovechan las estructuras y posibilidades tecnológicas para construir nuevo conocimiento de forma colaborativa con pares sin importar su ubicación en el mundo. |
| Redes sociales | Estructura resultante de los vínculos existentes entre un grupo de individuos (familiar, afectivo, comercial, educativo o de otro tipo). En el ambiente virtual, alude a los espacios o plataformas digitales que ofrecen servicios para la creación y difusión de contenidos por parte de los miembros de una comunidad a partir de las herramientas de la Web 2.0. |
| Requisitos del sistema | Especifica los requisitos mínimos de velocidad del procesador, del sistema operativo, de la memoria, de la velocidad del CD-ROM, la resolución del monitor, la tarjeta de los sonidos etcétera, necesarios para poner a funcionar el programa o sistema computacional ^{xxxvi} . |
| Retícula | Ordenación que se construye sobre una página para ordenar los elementos que la integran; tanto texto como imagen. La retícula aporta maquetación, orden, diferenciación, precisión y facilidad en la comprensión de las páginas ^{xxxvii} . |

GLOSARIO DE TÉRMINOS

S

Concepto

Definición

| | |
|-------------------|--|
| SCORM | Conjunto de normas técnicas que permite a los sistemas de aprendizaje en línea importar y reutilizar contenidos de aprendizaje que se ajusten al estándar. La organización ADL1 a cargo de este estándar realiza este proyecto en colaboración con numerosas organizaciones, que trabajan también con las especificaciones destinadas al aprendizaje en línea. |
| Script | Guion o archivo de texto, que contiene una serie de comandos o instrucciones, mediante las cuales se automatizan determinadas tareas simples en un ordenador. Los scripts habitualmente vienen incluidos en programas más grandes y complejos. |
| Servidor | Unidad informática compuesta por ordenador (hardware) y programas (software), que sirve para brindar diversos servicios a los usuarios de una red y controlar el flujo de información y el acceso a determinados espacios y datos. |
| Simulación | Estrategia didáctica que consiste en colocar al estudiante frente a una situación artificialmente creada, pero cuyas condiciones o características son muy similares a las que se presentaría en un contexto real. |
| Software | Conocido en español con el nombre coloquial de programas, este término se refiere al componente lógico de una computadora, el cual está integrado por sistemas de comandos, códigos e instrucciones, que le permiten operar y procesar información compleja para producir una respuesta determinada. Los sistemas operativos de nuestros dispositivos electrónicos (Windows, Linux, Mac OS X, Android), así como los paquetes y aplicaciones que utilizamos para procesar la información (Word, Excel, WhatsApp, etc.) son ejemplos de software. |

GLOSARIO DE TÉRMINOS

T

Concepto

Definición

Template (plantilla)

Estructura pre-desarrollada que permite elaborar nuevas páginas con la misma forma o estilo, agilizando la creación de documentos similares o bien, sirviendo como punto de partida para diseñar nuevas plantillas. En programación, las plantillas permiten definir la presentación de los contenidos de distintas páginas sin necesidad de hacerlo de forma individual. Por último, las plantillas son también una técnica de programación para generar código fuente temporal^[xxxviii].

GLOSARIO DE TÉRMINOS

U

Concepto

Definición

Usabilidad

Atributo deseable en cualquier producto informático que se deriva de sus propiedades básicas (técnicas y lógicas) y le permite ser utilizado por los usuarios a los que está dirigido con facilidad, efectividad y satisfacción.

Usuario

Término genérico comúnmente utilizado para designar a cualquier persona que entre en contacto e interaccione con un sistema informático.

V

Concepto

Definición

Virtualidad

Posibilidad que ofrecen las TIC para generar materiales, redes, ambientes o situaciones semejantes a la realidad y accesibles a cualquier persona que posea los dispositivos de hardware y software necesarios para interactuar con dicho elemento pero sin las limitantes de tiempo o espacio.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

W

Concepto

Definición

| | |
|---|---|
| WYSIWYG (What You See Is What You Get) | <p>Término que se aplica a los procesadores de texto y otros editores de texto con formato (como los editores de HTML), que permiten escribir un documento viendo directamente el resultado final, frecuentemente el resultado impreso. Se dice en contraposición a otros procesadores de texto, hoy en día poco frecuentes, en los que se escribía sobre una vista que no mostraba el formato del texto, hasta la impresión del documento. En el caso de editores de HTML este concepto se aplica a los que permiten escribir la página sobre una vista preliminar similar a la de un procesador de textos, ocupándose en este caso el programa de generar el código fuente en HTML.</p> <p>Ejemplos de editores HTML tipo WYSIWYG son: Dreamweaver, NVU/Kompozer, las versiones de Composer de Netscape y Mozilla, Amaya, Writer (de OpenOffice.org), Adobe Golive y FrontPage^{xxxix}.</p> |
| W3C | <p>El Consorcio World Wide Web (W3C) es una comunidad internacional donde las organizaciones miembro, personal a tiempo completo y el público en general trabajan conjuntamente para desarrollar estándares web. Liderado por el inventor de la Web, Tim Berners-Lee y el Director Ejecutivo (CEO) Jeffrey Jaffe, la misión del W3C es guiar la Web hacia su máximo potencial, a través del desarrollo de protocolos y pautas que aseguren su crecimiento futuro^{xl}.</p> |
| Web 2.0 | <p>Término acuñado en 2003 para marcar una distinción entre la primera época de la Web en la que el usuario era un sujeto pasivo receptor de información y la revolución que supuso el desarrollo de tecnologías que permitían la interacción y el trabajo colaborativo.</p> |
| Web 3.0 | <p>La Web 3.0 es un término impreciso, acuñado para referirse a un estadio evolutivo de la red, en el que se espera contar con recursos informáticos automatizados, que permitan identificar con mayor precisión, la información exacta que requiere un usuario, a partir sus significados (Web semántica) y referencias de navegación. Este tipo de características son significativas para la educación a distancia al permitir el aprendizaje adaptativo a partir del análisis de datos.</p> |
| Webmaster | <p>Persona con conocimientos especializados en programación e informática, encargado de administrar, mantener y programar un sistema de red (intranet o internet) controlado mediante un servidor.</p> |

GLOSARIO DE TÉRMINOS

WebQuest

Estrategia de aprendizaje guiado y por descubrimiento, que consiste en asignar al usuario una tarea de investigación, la cual debe ser resuelta con el apoyo de diversos recursos y herramientas que se encuentran alojados en la Web. Su principal propósito es promover competencias de búsqueda y procesamiento de la información que se publica en Internet.

Wi-Fi (Wireless-Fidelity)

Tecnología de transmisión de ondas aéreas que permite conectar de manera inalámbrica diversos dispositivos electrónicos a una red local o a la Internet, utilizando una serie de estándares, basados en las especificaciones IEEE 802.11.

Wiki

Sitio web que se caracteriza por permitir a múltiples usuarios participar colaborativamente en la creación, edición, corrección y actualización de los contenidos que se presentan en dicho espacio. Este término se desprende de la palabra en hawaiano wiki (rápido) y su esencia se basa en la colaboración, ya que todo su contenido puede ser modificado por los usuarios de manera sencilla.

Windows

Nombre comercial con el que se identifica una familia de entornos informáticos creado por la compañía estadounidense Microsoft para operar computadoras personales (habitualmente llamadas PCs). Este software posee diferentes versiones para su uso en el hogar, así como en los sectores educativo y empresarial, o para ser utilizados en servidores y dispositivos móviles. Además del sistema operativo, Windows incluye diversas aplicaciones como su navegador Internet Explorer, su reproductor Windows Media, el software para manipulación de video Windows Movie Maker, entre muchos otros. Se trata de uno de los programas más populares en México y otras partes del mundo, pues gracias a su estrategia comercial, Microsoft ha establecido convenios con las empresas más importantes en la producción de computadoras, las cuales frecuentemente lo traen preinstalado.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Z

Concepto

Definición

Zip

Formato electrónico que permite comprimir, reunir o compactar varios datos, documentos, programas o carpetas en un mismo archivo, sin que haya pérdida de información.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Notas de referencias

- i W3C. (1999). Pautas de Accesibilidad al Contenido en la Web 1.0. W3C. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de: http://usuarios.discapnet.es/disweb2000/WCAG2003/wcag10/WAI-WEBCONTENT-19990505_es.html#deviceindependent
- ii Web Accessibility Initiative. (2005). Introducción a la Accesibilidad Web. *W3C España*. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de: <http://www.w3c.es/Traducciones/es/WAI/intro/accessibility>
- iii Roquet, G. (2008). *Glosario de educación a distancia*. México: Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia (CUAED). Recuperado el 4 de marzo de 2016 de: <http://www2.uned.es/catedraunescoead/Colaboraciones/varios/Glosario.pdf>
- iv *Op. Cit.* W3C. (1999).
- v Murguía, M. (2007). *¿Qué es un applet?* México: FES Iztacala, UNAM. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de: http://campus.iztacala.unam.mx/mmrg/mono54/archivos_archivos/arch_005_applets.pdf
- vi Sarajevo Joint European Project II. (s/f). Glosario. Sarajevo JEP II. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de: <http://sarajevojepii.up.pt/SPANISH/GLOSARIO.htm>
- vii Instituto de Enseñanza Secundaria Salvador Victoria. (2016). Glosario de términos informáticos. *iesmonre.educa.aragon*. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de: <http://iesmonre.educa.aragon.es/dep/mates/webtic/glosario/>
- viii *Op. Cit.* W3C. (1999).
- ix EVO I.T. (2004). Glosario Elearning. *Elearning Web*. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de: <http://evoit.com/glosario-elearning.php>
- x Avizora. (2001). Glosario Educación a Distancia (EAD). avizora.com. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de: http://www.avizora.com/glosarios/glosarios_e/textos_e/educacion_a_distancia_e_0003.htm
- xi Tobón, S. (2008). Los enfoques de las competencias. El enfoque complejo. *Universidad de Guadalajara*. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de: http://www.cucs.udg.mx/avisos/Conferencia_Dr.tobon.pdf
- xii Organización Panamericana de la Salud. (s/f). Glosario general. *Campus virtual de salud pública*. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de: <https://cursos.campusvirtualsp.org/mod/glossary/view.php?id=1242&mode=letter&hook=C&sortkey=&sortorder=>
- xiii *Ídem*.
- xiv Universidad de Colima. (s/f). Selección y estructuración de contenidos. ¿Qué son los contenidos escolares? Aprender a enseñar. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de: http://ceupromed.ucol.mx/nucleum/APRENDER%20A%20ENSE%C3%91AR/AaE_3_contenidos-escolares.htm

GLOSARIO DE TÉRMINOS

- ^{xv} Sandía, B. Montilva, J. Barrios, J. (2005). Cómo evaluar cursos en línea. *Educere*, 9, (31), octubre-diciembre, pp. 523-530.
- ^{xvi} SENA. (1967). *Manual de diseño didáctico servicio nacional de aprendizaje*. Colombia: Subdirección Técnico Pedagógica. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de:
http://biblioteca.sena.edu.co/exlibris/aleph/u21_1/alephe/www_f_spa/icon/unidadtecnica/manual1/manual1.html
- ^{xvii} Ortiz, H. (s/f). Plataforma para el control del uso de softwares educativos. *Eumed.net*. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2009c/583/Proceso%20de%20enseñanza%20aprendizaje.htm>
- ^{xviii} Rosales, M. (2014). Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y *Assesment* su impacto en la educación actual. Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación OEI. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de: <http://www.oei.es/congreso2014/memoriactei/662.pdf>
- ^{xix} *Ídem*.
- ^{xx} *Ídem*.
- ^{xxi} *Op. Cit.* Organización Panamericana de la Salud. (s/f).
- ^{xxii} Díaz, J. (1999). Computación básica. Universidad Veracruzana. Página persona del Dr. José Enrique Díaz Camacho. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de: <http://www.uv.mx/jdiaz/combas/informacion.html#top>
- ^{xxiii} Jefatura de Gabinete de Ministros. (s/f). Glosario. Página de Jefatura de Gabinete de Ministros. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de: https://www.jefatura.gob.ar/glosario_p88
- ^{xxiv} ITSON. (s/f). Glosario. Instituto Tecnológico de Sonora. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de:
http://www.itson.mx/servicios/adistancia/Documents/glosario_EAD.pdf
- ^{xxv} Yujra, O. (2013). Java. *tecnologíajava.blogspot*. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de:
<http://tecnologiajava.blogspot.mx/>
- ^{xxvi} Ramírez, M. (2002). El libro electrónico: del papel a la pantalla. *Bibl. Univ. Nueva Época*, enero-junio 5, (1). Recuperado el 4 de marzo de 2016 de:
<http://www.dgbiblio.unam.mx/servicios/dgb/publicdgb/bole/fulltext/volV12002/pgs-16-22.pdf>
- ^{xxvii} Centro Panamericano de Ingeniería Sanitaria y Ciencias del Ambiente. (s/f). Listas de discusión. *Biblioteca virtual de desarrollo sostenible y salud ambiental*. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de:
<http://www.bvsde.opsoms.org/eswww/listserv/listserv.html>
- ^{xxviii} Definición ABC. (2007). Definición de URL. *definicionabc.com*. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de:
<http://www.definicionabc.com/tecnologia/url.php>

GLOSARIO DE TÉRMINOS

- ^{xxxix} Instituto Superior de Formación y Recursos en Red para el Profesorado. (2008). *Diseño de Materiales Multimedia Web 2.0*. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de:
<http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/107/cd/imagen/imagen1201.html>
- ^{xxx} Zapata, M. (2012) Recursos educativos digitales: conceptos. Colombia: Universidad de Antioquía. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de:
<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbmxbmVhLnVkdWZWR1LmNvL2VzdGlsb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl2by5jc3M=/1/contenido/> ^{xxxix}
 Universidad Nacional de Colombia. (s/f). Metadatos. *Sistema de Información de la Amazonía Colombiana*. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de: <http://www.unal.edu.co/siamac/sig/metadatos1.html>
- ^{xxxii} *Op. Cit.* Organización Panamericana de la Salud. (s/f).
- ^{xxxiii} Definición.de. (2008). Definición de página web. Definición.de. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de:
<http://definicion.de/pagina-web/>
- ^{xxxiv} Hernández, T. (2012). *Cibermedios Latinoamericanos. Caso estudio: Argentina, Chile, Colombia, México y Venezuela*. Palibrio.
- ^{xxxv} Unidad Politécnica para la Educación Virtual. (2011). Clasificación de Recursos Didácticos Digitales. México: IPN. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de: <http://www.upev.ipn.mx/Servicios/Documents/DPRE/UPEV-CTRD.pdf>
- ^{xxxvi} Secretaría de la Función Pública. (2005). *Norma para la capacitación de servidores públicos*. D.O.F. 2 de mayo de 2005.
- ^{xxxvii} Zanón, D. (2007). *Introducción al diseño editorial*. España: Vision Net.
- ^{xxxviii} Alegsa, L. (2010). Definición de plantilla. Diccionario de informática y tecnología. Alegsa.com. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de: <http://www.alegsa.com.ar/Dic/plantilla.php>
- ^{xxxix} Galexia. (2009). Glosario. Galexia estudio de navegación en un sitio web semántico. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de: <http://proyectos.ead.pucv.cl/galexia/glosario.html>
- ^{xl} W3C. (2016). Sobre el W3C. W3C España. Recuperado el 4 de marzo de 2016 de: <http://www.w3c.es/Consortio/>