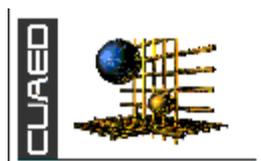


UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO UNAM



COORDINACIÓN DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA CUAED



GLOSARIO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

Guillermo Roquet García



México

15 de enero de 2008

GLOSARIO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

Responsable: Lic. Guillermo Roquet García

guillermo_roquet@cuaed.unam.mx roquet@servidor.unam.mx

Actualizado el 15 de enero de 2008

Agradecimientos

Quiero agradecer en este espacio a los compañeros que me han hecho el favor de leer este trabajo. Gracias por haberme indicado algunas observaciones y sugerencias para mejorar o incrementar el listado de los términos de este glosario.

También agradezco a las personas que, sin saberlo, indirectamente han hecho sus aportaciones al glosario a través de sus escritos en sitios Web y publicaciones.

Índice

Agradecimientos	3
Presentación	5
Glosario	7
A	8
B	26
C	30
D	40
E	46
F	64
G	66
H	68
I	72
J y K	77
L	78
M	80
N	89
O	91
P	93
R	100
S	104
T	109
U	118
V	120
W	124
X	128
Z	129
ANEXO I: Asociaciones y Organismos de educación a Distancia	130
ANEXO II: Universidades de educación a Distancia	138
Anexo III. Conceptos y definiciones sobre la educación a distancia	142
Anexo IV. Teorías de la educación a distancia	149
Mesografía	152

Presentación

Después de varias centurias de educación tradicional, iniciamos un nuevo siglo y milenio con propuestas innovadoras de educación, entre ellas, Abierta, Continua, a Distancia y en línea. Alrededor de cada una de éstas se han ido cruzando áreas de conocimiento de la pedagogía, la psicología, la Informática y la comunicación; lo que ha obligado a gestar o acuñar diversos términos que se van incorporando gradualmente a estas modalidades, lo que lleva, asimismo, a crear una nueva jerga conceptual y un nuevo lenguaje de tecnicismos. Es así que ahora escuchamos palabras como *aprendizaje independiente*, *estudio colaborativo*, *teleaula*, *educación virtual*, *enseñanza en línea* e, incluso, un sinnúmero de términos en inglés asociados a estas formas de educación formal: *e-learning*, *blended*, *chat*, *web*, *gopher*, *blog*, *emoticon*, *on line*, *e-mail*, etc.

Un glosario es una relación de términos explicados y comentados para aquellas personas que desconocen su significado. Como todo listado que pretende realizarse en un campo o especialidad, siempre resulta un tanto arbitrario, pues mientras alguna persona puede considerar que falta algún concepto, otra puede pensar que es excesivo. Aquí se ha intentado reunir la mayor cantidad de conceptos para tratar de satisfacer a todos. En la redacción de cada concepto se ha tratado de evitar las ambigüedades y se ha procurado la precisión, asimismo, se pretende normalizar, unificar, estandarizar y armonizar criterios para el uso más adecuado de cada término.

En cada término se da una breve descripción o definición, destacando los aspectos básicos que lo caracterizan, con el propósito de que los legos o usuarios no especialistas entiendan rápidamente su significado y aplicación. Por tanto, este glosario está dirigido especialmente a las personas que se han iniciado en algunos de estos campos de estudio o que de alguna forma se han empezado a ligar a ciertos aspectos de esas modalidades educativas, también a las personas que están relacionadas con la educación abierta y a distancia, que carecen de conocimientos profundos sobre este campo de estudio.

Algunos de estos conceptos podrían ser abordados en forma más extensa, sin

embargo, no es el propósito describirlos aquí exhaustivamente, pues hay obras específicas que los tratan más ampliamente. La mayoría de las definiciones han sido elaboradas por el autor de este glosario, sin embargo, muchas de ellas son presentadas casi en forma textual, a partir de los documentos de estudiosos reconocidos en este campo.

La Educación a Distancia está matizada por algunos ámbitos como son los términos en inglés y los aspectos técnicos, aquí he incluido conceptos de ambos, pero en el primer caso he buscado utilizar el concepto equivalente en idioma español, en el segundo, solo he incluido aquellos que están íntimamente relacionados con la Educación a Distancia.

Las tecnologías de la información y la comunicación, así como la Internet, la Web, y la Educación a distancia están en constante evolución, por lo tanto, este glosario está en constante actualización y ampliación de términos desde el año de 1999. Es así que desde esa fecha ha sido publicado en sus primeras versiones en el sitio Web de la CUAED-UNAM, por lo que algunos de sus términos ya han sido utilizados por algunas instituciones educativas del país.

Finalmente, solicito a todas aquellas personas que consideren que no he incluido algún concepto, me lo señalen; y asimismo, invito a los lectores a que contribuyan a la definición o perfeccionamiento de cada uno de estos términos.

Agradezco de antemano a las personas que consulten, difundan o contribuyan a este documento.

Atentamente
Guillermo Roquet García
guillermo_roquet@cuaed.unam.mx

GLOSARIO

“...en estos deslizamientos a favor y en contra, en algún momento en la emergencia u ocaso de un concepto, el fiel se instala en un lugar intermedio”.

Alejandro Piscitelli

A

Académico: Esta palabra deriva del vocablo griego *akademos*, que significa Academia, lugar donde Platón impartía sus enseñanzas. Persona que posee esa categoría y nombramiento dentro del marco de una legislación universitaria. Sus funciones pueden estar orientadas a la docencia (presencial, abierta, a distancia, en línea o continua), así como a la investigación y la difusión del conocimiento.

Acto académico: Este término es utilizado, por lo general, en la modalidad de educación continua y permanente; se refiere al conjunto de acciones que realizan ponentes, expertos, profesionales, investigadores, etcétera; en alguna actividad educativa (seminario, taller, curso, simposio, etc.), con el propósito de actualizar y difundir conocimientos a través de programas educativos de actualización profesional.

Accesar: Barbarismo empleado en vez del vocablo Acceder.

Accesibilidad: Referido a la educación a distancia en línea, es la posibilidad de que las tecnologías (hardware y software) permitan a las personas discapacitadas usarlas. Son ejemplo de esto: la posibilidad de que los caracteres sean agrandados para su mejor lectura en las personas con deficiencias visuales o el que un sitio Web tenga la posibilidad de reproducir información en audio para los invidentes.

Acceso a Internet: Hay varias formas de acceder a la red Internet, éstas son:

- A través de un módem de conexión de computadora con línea telefónica y un proveedor de servicios.
- Mediante conexiones por medio de líneas conmutadas (fibra óptica).

Acompañante: En Francia este concepto corresponde al tutor, por lo tanto, tiene las mismas funciones de éste. Véase **Tutor**, **Tutoría**, **Función del Tutor** y **Función docente**.

Acreditación: Término que se aplica al cumplimiento de diversos criterios de orden

académico y administrativo. Consiste en dar valor al proceso educativo y a los productos, así como a los planes y programas, para afianzar la credibilidad educativa. Da crédito a un proceso continuo de evaluación que asigna valor a los programas, sin embargo, no debe olvidarse que las distintas instituciones validan de diversas formas y dan créditos distintos a las asignaturas, un curso, diplomado o taller. El término también ha sido utilizado como sinónimo de aprobación.

Actividades complementarias: Se refiere a aquellas que, como su nombre lo indica, complementan de manera no fundamental el logro de objetivos de aprendizaje o que tan sólo refuerzan algún objetivo que se ha alcanzado con otras experiencias o actividades.

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

Actividades de enseñanza: Acciones que realiza un docente con el propósito de facilitar el aprendizaje del o los alumnos. La enseñanza y el diseño de experiencias de aprendizaje es una actividad que no es fácil de planear, si se carece de conocimientos de didáctica.

Alfabetización digital: Término que es sinónimo de Alfabetización informática, que significa tener la mínima capacidad de conocimientos para utilizar programas digitales.

Alfabetización en informática: Véase **Alfabetización digital** y **Alfabemático**.

Alfabemático: Relativo a las tecnologías de la información y la comunicación en línea, se designa así a la persona que es capaz de utilizar de manera adecuada estos recursos. Por el contrario, a las personas que no son capaces de usar dichos recursos se les denomina **Analfabemático**. En la actualidad ya no basta que las personas sean alfabetizadas, sino que también sepan: utilizar las tecnologías informáticas, acceder a cualquier soporte con información digital, y comunicarse mediante las tecnologías telemáticas. Para la educación a

distancia y para la vida cotidiana con calidad, estos conocimientos son absolutamente indispensables.

Alumno: Este concepto, por sí solo, no tendría necesidad de ser explicado, pues todos sabemos a qué se refiere. Aparentemente el vocablo presenta dos significados, veamos primero el correcto: *alumnus* que significa “persona criada por otra”; *alumnus, alumni* (contracción por "*alomenos*" del verbo *alo* = alimentar). En Horacio, el *alumno*, es el ‘discípulo que uno ha criado desde su niñez’; en Plauto, ‘el que se cría, educa o alimenta’. El segundo significado resulta bastante curioso a pesar de que se trata en realidad de una falsa etimología, en este caso se dice que la palabra se compone de dos elementos: *a*, que es “privativo de” y *lumen*, que significa “luz”, o sea “el que no tiene luz propia”¹.

Ambos significados de todas maneras tienen una interpretación poco dignificante para la persona que estudia, pues desde que surgió este significado ha tenido una connotación de pasividad, de tener que ser alimentado, criado, iluminado y ayudado para encontrar el camino del conocimiento. Esta significación nos lleva a pensar en la conveniencia de proponer para la educación a distancia el uso del concepto *estudiante*, que posee un significado más proactivo, pues nos dice mucho más de su condición, o sea, es la “persona que estudia”, que piensa, participa, reflexiona y trabaja. Otro elemento a favor de la propuesta es que se puede aplicar indistintamente a ambos géneros: femenino y masculino.

Ambiente de aprendizaje: Dentro de la literatura de la educación a distancia el término Ambiente de Aprendizaje tiene por lo menos dos significados: uno es el programa o conjunto de programas de cómputo y recursos con los que el estudiante puede interaccionar; otro, es la posibilidad que tiene un estudiante para poder aprender a través de la exploración y manipulación de objetos en el sitio en el que se encuentre éste, es decir, el conjunto de condiciones que le rodean en su estudio y que influyen en el desarrollo de su aprendizaje, este escenario físico puede incluir toda clase de recursos de aprendizaje. No confundir con **Estilos de Aprendizaje** o **Estrategias de Aprendizaje**. Véase también: **Ambiente de estudio**.

Ambiente de estudio: En términos generales es el espacio físico en el que el estudiante crea las condiciones necesarias para el estudio, tomando en cuenta aspectos como: la selección del lugar (recámara, cuarto de estudio, biblioteca, comedor de su casa, oficina, etc.), iluminación adecuada (natural o artificial, directa o indirecta), ventilación, nivel de ruido (área ambientada con o sin música, con bajo nivel de ruido, etc.), mobiliario que utilizará donde trabaje con comodidad, recursos de estudio (libros, cuadernos, máquina de escribir o computadora, reglas, lápices, marcadores, papelería, etc.), y todo lo demás que contribuya a su aprendizaje. Véase también: **Ambiente de aprendizaje**.

Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA): Espacio electrónico en donde convergen educadores y educandos a través de diversos medios de comunicación sincrónica y asincrónica, con diferentes experiencias, cultura, conocimientos, intereses y valores, pero que tienen en común la construcción y reconstrucción de conocimientos, organizados didácticamente a través de un sistema de administración del aprendizaje (plataforma en ambiente Web), para ser aprendidos por los educandos a la distancia. También reciben el nombre de Entorno Virtual de Aprendizaje. Véase también **Educación en línea, E-learning y Aprendizaje virtual**.

Analfabemático: Término que se aplica a las personas que no son capaces de utilizar los recursos tecnológicos de la computación y de las telecomunicaciones, asimismo, que carecen de información y de la posibilidad de acceder a los medios para adquirir información. Por el contrario, las personas que son capaces de utilizar estos recursos se dice que son Alfabetizados o alfabetizados. En la actualidad ya no basta que las personas sean alfabetizadas, sino que también sepan: utilizar las tecnologías informáticas, acceder a cualquier soporte con información digital, y comunicarse mediante las tecnologías telemáticas. Para la educación a distancia y para la vida cotidiana con calidad, estos conocimientos son absolutamente indispensables.

Analfabetismo informático: Véase **Analfabemático**

¹ Aportación de la maestra en etimologías Lizbeth C. Dimas

Ancho de banda: Véase **Banda ancha**.

Andamiaje: Metáfora de Jerome Bruner basada en la idea de Zona de desarrollo Próximo de Lev. Semionovich Vigotsky, que permite explicar la función tutorial de soporte o establecimiento de *puentes cognitivos* que cubre el docente con sus estudiantes. Implica que las intervenciones tutoriales del profesor deben mantener una relación inversa con el nivel de competencia en la tarea de aprendizaje manifestado por el alumno, de manera que el control sobre el aprendizaje sea cedido y traspasado progresivamente del docente hacia el estudiante.²

Andragogía: Parte de las ciencias de la educación que se especializa en el desarrollo de técnicas y metodologías que faciliten la educación de los adultos; el término fue propuesto por Pierre Furter y la UNESCO. Algunos consideran como su sinónimo la “antropogía”.

Andropología: Véase **Andragogía**.

Anillos Web: (WebRing) Hablando de hojas Web, es éste un servicio que facilita la navegación por sitios Web en Internet que tratan sobre un tema en común; las páginas que integran el Anillo están unidas entre sí a través de vínculos de tipo circular. Todos sus miembros muestran un logotipo (icono) que los distingue y que les permite navegar a cada una de las páginas del WebRing. La existencia de Anillos en Internet facilita la búsqueda de páginas de un mismo tema supliendo así a los grandes motores de búsqueda (yahoo, webcrawler, altavista, lycos, etc.). El código HTML insertado (a la Página Principal de cada Sitio del Anillo) aparecerá como un panel de navegación en las Webs de los miembros que permitirá al visitante navegar por el anillo, sin abandonar en ningún momento las Webs que lo forman.

Antivirus: Programa de cómputo que permite detectar la presencia de “virus” informáticos mediante un escaneo o exploración de los datos contenidos en un dispositivo de almacenamiento de información (disco duro, cintas magnéticas o disquetes). La mayoría de

los programas que existen actualmente proveen tanto protección como vacunación. La protección se efectúa mediante alertas cuando se detecta la presencia de un virus antes de ser ejecutado, y permite “desinfectar” el archivo corrupto y/o eliminarlo antes de que pudiera producir algún daño. La “curación” ha de efectuarse cuando un sistema ha sido “infectado”, lo que puede suceder por descuido del usuario o por no tener actualizados los programas de antivirus. Estos programas de antivirus están compuestos por dos elementos claramente identificables. Uno es el programa en sí, que efectúa la evaluación y/o reparación en caso de la existencia de un virus, y el otro es un directorio o listado comparativo de virus conocidos y sus respectivas vacunas. Es muy importante que estos programas se actualicen frecuentemente, pues cada día se inventan y esparcen por las redes nuevos virus informáticos³.

Antología: Etimológicamente significa “ramillete”. Es un conjunto de lecturas, seleccionadas por algún experto en el contenido que deben tener dichas obras, las cuales se ponen a disposición de lectores interesados en la temática. En Educación a Distancia es muy utilizado por algunas instituciones educativas y por aquellos docentes que consideran que esta forma de selección de contenidos es más efectiva que el uso de los libros de texto.

Apoyos didácticos: Véase **Auxiliares didácticos**.

Aplicación: Referido a computación es el software o programa que utiliza una persona para trabajar en su máquina: procesador de texto, hoja de cálculo, Web, correo electrónico, presentación de “diapositivas”, compresor/expansor de documentos, etc. En la actualidad, los equipos de cómputo le permiten al usuario abrir múltiples aplicaciones en forma simultánea.

Aprendizaje, definición de: Dependiendo de la concepción que se tenga del aprendizaje, el diseño de los programas de educación a distancia puede variar en sus estrategias de enseñanza. De allí la importancia de revisar y comparar estas diferentes concepciones que

² Tomado textualmente del glosario del libro *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* de Frida Díaz Barriga y Gerardo Hernández Rojas. México McGraw Hill p. 213

³ Boletín electrónico: Reporte Delta No. 168 agosto de 2001.

por lo general se basan en corrientes psicológicas. A continuación se enlistan las más representativas.

Conductismo: Cambio de conducta relativamente permanente que se ha debido a experiencias (de enseñanza-aprendizaje) y no a la maduración del individuo.

Cognoscitivismo: Transformación de las estructuras cognoscitivas al captar sus relaciones que se manifiestan en el cambio de adaptación al medio

Gestalt: Proceso que implica un cambio súbito en el campo perceptual'

Epistemología Genética de Piaget: Proceso activo, en donde las relaciones sociales y la colaboración entre los estudiantes y los adultos es de suma importancia, ya que el conocimiento se construye desde adentro.

Constructivismo: Proceso sistemático y organizado, (que) permite la construcción de esquemas de conocimiento, a partir de la interacción de la información, que recibe el estudiante del exterior con sus esquemas previos, en donde intervienen ineludiblemente las características personales.

Aprendizaje a distancia: (Distance Learning) Término específico derivado del más generalizado Educación a Distancia. Es cualquier forma de estudio que no se encuentre bajo la supervisión continua o inmediata de tutores, pero que no obstante cuenta con la orientación, planificación e instrucción de una organización educativa; una característica fundamental en éste es el estudio independiente o autónomo, los materiales didácticos explícitos y los medios adecuados de comunicación. El aprendizaje a distancia implica que una persona adquiere habilidades, competencias y conocimientos a través de experiencias mediadas, es decir, a través de medios de comunicación que salvan la distancia. Puede decirse también que el aprendizaje a distancia es la finalidad principal de la Educación a Distancia.

Aprendizaje abierto: Se refiere a estudios en un ambiente de aprendizaje flexible, en el que un estudiante posee la libertad de elección, la oportunidad de determinar las metas de su aprendizaje, resolver las cuestiones de programación relativas al tiempo y lugar de estudio, así el estudiante tiene la oportunidad de controlar sus estudios y de recibir retroinformación

en la forma que él desee⁴.

Aprendizaje activo: Es el proceso sistemático que realiza un estudiante aprendiendo mediante *el hacer*, se basa en la premisa de que todo aprendizaje requiere de acción y que toda acción requiere de aprendizaje; es decir, todo conocimiento y habilidad que ha de aprenderse requiere de ser ejercitado, sin embargo, en educación a distancia esto se vuelve aún más evidente.

Aprendizaje autocontrolado: Es sinónimo de Aprendizaje autorregulado, auto administrado o autodirigido. Véase **Aprendizaje autodirigido**.

Aprendizaje autogestivo: Es toda acción que realice un estudiante para alcanzar conocimientos y aprendizajes por propio mérito, sin la ayuda de instructivos, tutor o asesor, sino obedeciendo principalmente a sus propios intereses y de acuerdo con su vocación individual, tratando de conformarse para ello un perfil especial.

Aprendizaje autodirigido: Es aquel en que el estudiante determina el momento, el espacio y el ritmo en que habrá de realizar sus estudios formales de alguna materia o contenido temático. Para este proceso educativo se pueden emplear recursos didácticos propios o los proporcionados por la institución educativa. Es sinónimo de “aprendizaje autorregulado o autodirigido.

Aprendizaje autorregulado: Es sinónimo de Aprendizaje autocontrolado, administrado o autodirigido. Véase **Aprendizaje autodirigido**.

Aprendizaje colaborativo: Actividad sustancial que ocurre durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, consiste en que los estudiantes desarrollan actividades conjuntas a distancia en la elaboración de trabajos, la adquisición de habilidades y la solución de

⁴ Pantzar, E. (1995) “Towards a critical theory of open distance learning”, en Sewart, D. *One World Many Voices*. Londres: ICDE Open University, pp. 447-450. Citado por Lorenzo García Aretio (2001) *La educación a distancia: de la teoría a la práctica*. p.15

problemas. Para su realización se requiere dividir el trabajo y definir muy claramente las responsabilidades o funciones de cada actividad. Los que participan en esta actividad deben identificar de entrada los objetivos a alcanzar, así como los procedimientos y los recursos que tendrán para el logro de la tarea. Las características de esta estrategia de aprendizaje consisten en: comprometerse a trabajar en equipo, identificar el objetivo final, saber escuchar a los demás, reconocer las aportaciones de los otros, desarrollar una metodología, participar activamente, identificar el papel que le corresponde a cada miembro del equipo y evaluar en grupo los resultados. Sus propósitos son: 1. Que se alcance la realización de un trabajo de relativa complejidad (que en forma individual sería muy laborioso), 2. Que cada estudiante adquiera cierta habilidad en la realización de la actividad, 3. Que se aprenda a trabajar en conjunto, 4. Que conozca las capacidades y limitaciones de los demás compañeros, 5. Que se desarrolle una comunicación horizontal (estudiante-estudiante), y 6. Que se aprenda a ser responsable y creativo. Los elementos de los cuales se valen los estudiantes para realizar estas labores son: los materiales didácticos, las instrucciones dadas por el docente, los conocimientos previos que tengan los estudiantes sobre el tema o problema, las diversas fuentes de información y los recursos de comunicación disponibles. El aprendizaje colaborativo se realiza bajo la supervisión del docente asesor o tutor, cuya función se basa tanto en la identificación de los factores por los cuales ocurren algunos fallos, como en indicar las posibles acciones para su corrección. Esta forma de aprendizaje tiene como resultado que los estudiantes sientan satisfacción por el trabajo conjunto —lo que aumenta la autoestima individual y de grupo—, así como el que aprendan a socializar y a compartir conocimientos.

Aprendizaje cooperativo: Situación de aprendizaje en el que un grupo de alumnos establecen objetivos de aprendizaje y de trabajo en común⁵; es sinónimo de trabajo colaborativo. En el aprendizaje cooperativo, los estudiantes se agrupan en equipos que comparten los mismos temas de la asignatura y el trabajo se reparte entre los diferentes equipos, de modo que cada estudiante desempeña a la vez el papel de educador y de educando.

⁵ Frida Díaz Barriga y Gerardo Hernández Rojas (1999) en *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. p. 213

Aprendizaje distribuido: (Distributed Learning). Son “redes de aprendizaje” que combinan diferentes modos de envío de información electrónica. Se caracteriza por grupos de usuarios y modos de comunicación a través de las computadoras. El aprendizaje distribuido puede combinar, además, redes internas de computadoras (Intranets) con otras redes, como la Internet. A través de este procedimiento el estudiante obtiene toda la información digital necesaria para el aprendizaje.

Aprendizaje electrónico: (E-learning). Es el aprendizaje que se realiza a través de una red de cómputo: Intranet, extranet o Internet.

Aprendizaje en línea: (E-learning) Término muy usado en la literatura en inglés para designar cursos sustentados en alguna tecnología electrónica: equipo de cómputo (red Internet, intranet o extranet; CD-ROM, disquete), televisión (cable, codificado, abierto, satelital, videocasete), etcétera.

Aprendizaje en red: Véase **Aprendizaje en línea**.

Aprendizaje flexible: Esta expresión indica el tipo de aprendizaje que permite al estudiante aprender cuando quiera (frecuencia, ritmo y duración); como quiera (modo o estilo de aprendizaje); donde quiera estudiar (oficina, casa, parque, biblioteca pública, etc.) y lo que quiera (decidir lo que desee estudiar). Reconoce este tipo de aprendizaje que no todos los estudiantes aprenden de la misma manera, por lo que se enfoca a las estrategias individuales de aprendizaje de los estudiantes. Dicho de otra forma, procura centrarse en el estudiante, dando énfasis en la responsabilidad de cada alumno y en el ritmo de avance individual.

Aprendizaje independiente: Véase **Estudio Independiente**.

Aprendizaje mediado: Es aquel que realiza un estudiante básicamente con la ayuda de los medios de información y comunicación. De manera errónea, algunas personas le denominan

Aprendizaje mediatizado.

Aprendizaje móvil (Mobile Learning): Concepto que empieza a utilizarse en el ámbito de la educación a distancia para indicar que mediante tecnología digital de ciertos equipos, es posible obtener experiencias educativas desde cualquier parte y en el momento preciso en que lo desee un estudiante. Estos aparatos remotos son: palms, pocket pc, celulares, notebooks y laptops, entre otros. La tecnología mencionada se hace posible gracias a la transmisión de datos por el sistema WiFi.

Aprendizaje permanente: Expresión que se utiliza para significar que el aprendizaje de nuevos conocimientos se considera actualmente un proceso continuo, que no se acaba al terminar la escuela o la Universidad, sino que se desarrolla de forma constante a lo largo de la vida profesional y que se mantiene aún después de la jubilación.

Aprendizaje significativo: Define David F. Ausubel así a los aprendizajes que se han adquirido de un modo cualitativamente distinto, porque las actividades de aprendizaje potencialmente significativas han sido relacionadas en la estructura cognoscitiva, a través de ideas correlativas, supraordenadas, derivadas o combinadas; es decir, las ideas son relacionadas en forma intencional o no con un antecedente aprendido de ideas e información significativas (nuevos significados). Dicho de una manera más elemental, el aprendizaje significativo es aquel que se caracteriza en que una nueva información o conocimiento es aprendido a partir de su relación con un conocimiento previo.

Aprendizaje situado⁶: Se denomina así cuando el estudiante realiza actividades de aprendizaje en situaciones reales, es decir, idénticas a las que ocurren en la sociedad. En contraposición a esto, la educación que se da en el ámbito del aula, por lo general es a través de experiencias simuladas o artificiales. Es por esto que en la educación a distancia, el *aprendizaje situado* adquiere una gran importancia, pues las actividades de aprendizaje que

⁶ Winn, W. (1993) A constructivism critique of the assumptions of instructional desing, en Duffy, T.,Lowyck, J., y Honassen, D. (Eds.) *Designing Environments for the Constructive Learning*. Berlin: Springer-Verlag. Citado en el libro: Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente. p. 33 UNESCO 2004, 243 pp.

deberá desarrollar el estudiante, por lo general, deberán ser en el contexto real donde se desempeña. Por lo tanto, esta teoría del aprendizaje fomenta la interacción social y el trabajo colaborativo, a través de la discusión, el diálogo y la solución de problemas.

Aprendizaje virtual: En algunos artículos donde se habla de educación virtual — haciendo referencia a los conocimientos o información que se presenta en forma digitalizada— con frecuencia sus autores caen en el error de utilizar el concepto de *aprendizaje virtual*, el cual resulta inadecuado, ya que todo aprendizaje es real, así se haya adquirido de cualquier experiencia real (en vivo) o mediada (real, ficticia o simulada). Por tanto, sólo se puede hablar de situaciones o ambientes virtuales, si lo representado digitalmente corresponde a algo tangible. Si aceptáramos la concepción de aprendizaje virtual como correcta, en forma posterior tendríamos que aceptar otras ideas similares como: la conciencia virtual, el pensamiento virtual, las imaginaciones virtuales y muchos más. Así, podríamos llegar a un sinnúmero de conceptualizaciones relacionadas con el término de la virtualidad. Véase también: **Virtualidad y Realidad virtual**.

Apuntes: Es el material que el profesor generalmente ofrece al estudiante y utiliza como una fuente de información apegada al programa educativo de la asignatura. Dicho material ha sido cuidadosamente elaborado por el docente y actualizado permanentemente, a través de las experiencias educativas en el desarrollo de las sesiones de clase y de las necesidades de conocimiento de los estudiantes. Tradicionalmente los apuntes se materializan en un documento que se distribuye de mano en mano en el aula en forma de fotocopia o digitalmente. No confundir con **Tomar apuntes**.

Archivo electrónico:

Es un conjunto de datos almacenados en determinado formato, que a su vez pueden estar guardados en alguna forma de almacenamiento como: disco duro, disquete, disco compacto, memoria USB, etc. La identificación de los archivos electrónicos se realiza mediante la extensión (exe, com, doc, gif, jpg, wav, txt, zip, pdf, ppt, html, mp3, etc.). Archivo electrónico, por tanto, se refiere a cualquier documento electrónico que contiene información digitalizada.

Archivo PDF: (Portable Document Format). Es un software de la compañía Adobe Acrobat que permite convertir cualquier documento en un archivo en formato de documento transportable, que es el formato estándar utilizado mundialmente en la distribución de documentos electrónicos. Se trata de un formato de archivo universal que conserva todas las fuentes, formatos, colores y gráficos de cualquier documento de origen, creado en cualquier aplicación y plataforma; estos archivos son compactos y cualquiera los puede compartir, visualizar, explorar e imprimir tal y como fueron creados en su forma original. Para la lectura de estos archivos basta contar con un software gratuito de nombre Acrobat Reader, que se localiza en la Internet. Este tipo de archivos son muy adecuados para la educación en línea, pues los contenidos pueden estar protegidos en varios niveles: contra reescritura o modificaciones y contra la impresión y la copia.

Arroba: El símbolo @ se utiliza en la Internet, en especial para el correo electrónico, a fin de indicar quién es el autor o propietario intelectual de un mensaje. El vocablo procede del latín, y de la contracción de las letras AD, que significa *hacia* (también significa *en, hasta, a, sobre o cerca*). De la misma forma, la palabra *arroba* viene del árabe *ar-roub* o *ar-ruba*, que significa cuatro (o cuarta parte), porque cuatro arrobas formaban otra unidad mayor: el *quintal*. Los primeros en usarla fueron los mercaderes venecianos en el siglo XVI, para representar la abreviación de una unidad de peso y capacidad, llamada "ánfora", sin embargo, ha recibido diversos nombres (chicciola en italiano, ánfora en árabe y arroba en español). A principios del siglo XX, el símbolo @, era conocido como la "A comercial" y casualmente en esa época comenzó a figurar en los teclados de las máquinas de escribir. Cuando Ray Tomlinson, creador del correo electrónico, tuvo que elegir un carácter poco usado como elemento que vinculara una cuenta con una dirección de un servidor, eligió la arroba, sin saber que era el símbolo del comercio y la navegación en el pasado. De esta manera, y por azares del destino, vuelve este signo en cierta forma a sus orígenes de navegación (ahora virtual) y de comercio.

Artículo: Documento o escrito de extensión regular que ha sido publicado en algún órgano de difusión como: revista, boletín, periódico o memoria. El contenido del texto tiene como propósito aportar nuevas propuestas o enfoques novedosos, asimismo, versa sobre algún

asunto relacionado con las ciencias, el arte, la investigación o la técnica. En la modalidad educativa continua tiene un uso frecuente, sobre todo cuando se trata de cursos de actualización profesional.

Asesor: Persona que desempeña la función de orientador, guía o consejero de uno o varios estudiantes que se encuentren realizando estudios formales en cualquiera de las modalidades educativas: escolarizada, abierta, a distancia o continua. El Asesor Distante desarrolla funciones y actividades muy similares a las del asesor presencial, sólo que a través de medios de comunicación. En muchos lugares es considerado como sinónimo de Tutor. Resulta importante llamar la atención sobre el hecho de que puede haber dos tipos de Asesor: el de contenido y el de didáctica o pedagógico. Entre las funciones sustantivas que desempeña un asesor se encuentran: la revisión del programa educativo, la orientación a los estudiantes en cuanto a contenidos y la elaboración de trabajos, la evaluación de los aprendizajes y la emisión de calificaciones. Otros nombres que recibe este término son el de **Consultor y Acompañante**.

Para la Coordinación de Universidad Abierta y a Distancia (CUAED) de la UNAM, es la persona que orienta y guía los procesos de aprendizaje, propicia o fomenta el estudio independiente con el apoyo de los materiales didácticos elaborados *ex profeso* y las tecnologías de información y comunicación. Esta acepción es acorde con las funciones que realiza el profesor calificado que fomenta el estudio independiente del educando, aconseja y sugiere la orientación y ritmo para el aprendizaje, tomando en consideración las características particulares de cada alumno y la especificidad de la disciplina⁷.

Asesor de contenido: Es el docente o experto en contenido que orienta respecto de los aspectos de la disciplina que está estudiando el alumno distante.

Asesor distante: Nombre que ha recibido el profesor en los sistemas abiertos y a distancia, cuya función es: guiar, orientar, retroinformar y motivar al estudiante. En los sistemas

⁷ *Las figuras académicas participantes en el sistema universidad abierta y educación a distancia; Propuesta para su consideración en el nuevo estatuto del personal académico de la UNAM.* Documento del Consejo Asesor de la Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia (CUAED), presentado al Claustro Académico para la Reforma del Estatuto del Personal Académico de la UNAM. 13p. 2005.

mencionados hay dos tipos de asesor: el dedicado a los aspectos disciplinarios y el que se concreta a los aspectos psicopedagógicos; dicho en otras palabras, mientras uno es experto en contenidos; el otro es un asesor en asuntos relacionados con el aprendizaje en sistemas abiertos y a distancia (técnicas de estudio independiente, programación del tiempo de estudio, organización de las experiencias de aprendizaje, etcétera.)

Asesor educativo: Es el profesional que orienta y aconseja al estudiante en lo referente a los aspectos didácticos, en especial en lo concerniente a las estrategias de aprendizaje y formas de investigación y elaboración de trabajos. Algunas instituciones lo denominan "asesor pedagógico", pero aquí no hemos optado por dicho término porque remite a la profesión del pedagogo y excluye a otras profesiones relacionadas con la educación y cuyos egresados también pueden desempeñar dicho papel.

Asesoría: "Es la actividad que generalmente se encamina a profundizar, explicar o clarificar dudas de los estudiantes acerca de un tema, contenidos o conceptos relacionados con un curso o área específica del conocimiento; la asesoría para dirigir un trabajo de tesis, de proyectos, de servicio social, de prácticas profesionales o problemas de aprendizaje. Esta actividad por lo general no responde a un programa establecido y es unidireccional ya que es el alumno quien la solicita".⁸ Técnica didáctica grupal. Es la función que realiza cierto docente en cualquiera de las modalidades educativas: presencial, abierta, a distancia, en línea o continua.

Asesoría distante: La palabra asesoría viene del Latín: *assidere* que significa asistir, ayudar a otro, por tanto, es la persona que aconseja o sugiere, es el Servicio en el que un estudiante recibe orientación por parte de un experto en la materia o contenido respecto de: estrategias de estudio, realización de trabajos, contenidos, problemas, etc.

Asignatura: Acto académico con un contenido disciplinario acotado, que forma parte del entramado curricular de un plan de estudios de alguna carrera. Posee una clave de identificación y un valor crediticio de acuerdo con el número de horas en que se cubre la

totalidad del programa educativo.

Asincrónico o **Asíncrono**: Etimológicamente la palabra está compuesta de la siguiente manera, “a” que unida a una palabra significa “privativo”, “ausente” o “carente de”, “sin” que significa “con” y la terminación “cronos” que significa “tiempo”; por lo tanto, se podría traducir como “lo que no está a tiempo”, “al paso del tiempo” o “pasado el tiempo”.

Referido a los medios de información y comunicación, cualidad o característica que poseen en la transmisión de datos o información, es decir, es la transferencia información diferida o retardada en el tiempo. Son ejemplo de recursos de información asincrónica: páginas Web, el video, CD-ROM, DVD, libro convencional o digital, revista-e, boletín-e, diccionarios, blogs, Wikis, etcétera.

Son ejemplo de medios de comunicación asincrónica: el correo-e, el foro de discusión y la lista de distribución. Así cada uno de los interlocutores de la comunicación hace la conexión en el momento que le sea posible y recogerá o dejará sus mensajes sin que los demás participantes en el proceso se encuentren conectados. Esta es una característica distintiva de los medios de comunicación en la educación a distancia que permite romper el espacio temporal que no se da en la modalidad educativa presencial.

El término *asincrónico* suele confundirse con el de *sincrónico*, pues es tan solo una letra lo que diferencia a uno de otro. Por lo tanto, se ha propuesto otro término que puede resultar más diferenciador que es el de *Diacronía* o *Diacrónico*, donde el vocablo está compuesto de “dis” que significa “a través” y “cronos”, “tiempo”, o sea, lo que ocurre a “través del tiempo”. Véase también **Sincrónico**.

Attachment: Adjunto, Anexo. En el uso del correo electrónico (e-mail o correo-e) es el archivo o documento que se adjunta o que va incluido en el mensaje y que se conserva en su formato original (Word, Excel, etc.), para abrir dicho documento deberá tenerse el programa correspondiente.

Audiocasete: Soporte o material auditivo que contiene información grabada; popularmente se le conoce como casete. Cinta magnetofónica contenida en una cajita de plástico.

⁸ Fuente: *Programa institucional de tutoría académica* de la Universidad de Guanajuato. Página: 12 (2002)

Audioconferencia: Utilizando la línea telefónica y un sistema de micrófonos y bocinas, un docente o ponente puede realizar una exposición distante a un grupo de estudiantes o auditorio. Las audioconferencias pueden efectuarse con un equipo especial o simplemente con un teléfono de "manos libres". Otra característica es que puede ser punto a punto o multipunto, es decir, entre dos o más sedes. Otra vía de comunicación de la audioconferencia es la que puede realizarse mediante computadoras conectadas a la Internet, en donde se utilizan algunos programas de software como: messenger o skype). Véase también **Chat de voz**.

Audiovisual: Término que se utiliza para referirse a cualquier recurso tecnológico que emplea las vías de transmisión de audio e imágenes visuales (fijas o móviles).

Aula virtual: Entorno telemático en página Web que permite a los estudiantes participar en actividades educativas a distancia en forma virtual, es decir, obtener todos los beneficios y recursos que tendría en un aula convencional (programa del curso, los documentos de estudio, las actividades de aprendizaje y las formas de evaluación del aprendizaje). Además, se pueden utilizar recursos de comunicación como: correo electrónico, foros de discusión, listas de distribución, Chat y videoconferencias.

Autoaprendizaje: Concepto que en forma frecuente se utiliza de manera errónea, pues resulta tautológico ya que todo aprendizaje es "auto", es decir, cualquier persona aprende por ella misma. Dicho de otra manera, nadie aprende por nadie más. El error parte de una traducción inadecuada del concepto en inglés *self-learning*, el cual debería traducirse como *aprender por sí mismo o aprendizaje autónomo*. El término autoaprendizaje también ha sido utilizado como sinónimo de *autodidactismo*, *autoinstrucción*, *autoenseñanza* o *autoestudio*; sin embargo, el que consideramos que lo describe mejor es el de **aprendizaje autodirigido**.

Autodidacta: Persona que por propia iniciativa y responsabilidad recurre a materiales con contenidos que pueden formarlos en alguna disciplina o materia de conocimiento.

Autodidactismo: Forma de aprendizaje en la que un individuo se autoadministra materiales educativos con la finalidad de formarse profesionalmente en algún campo del conocimiento. Es sinónimo de **Estudio independiente**.

Autoestudio: Forma de estudio en la que el estudiante se autoadministra o autorregula los documentos y materiales didácticos en un sistema de enseñanza abierta y/o distante.

Autoevaluación: Situación en la que un estudiante se aplica a sí mismo un instrumento que explora el grado de conocimientos o aprendizajes que ha adquirido. El propósito de esta forma de evaluación es que el propio estudiante identifique qué deficiencias de conocimiento tiene, para corregirlas y establecer actividades de remedio. También se usa para que confirme aquello que ha aprendido y decidir si está en posibilidad de enfrentar un examen aplicado por una persona externa (asesor). En forma inadecuada se le ha dado el nombre de autoevaluación a la situación en la que un estudiante se aplica a sí mismo un instrumento que explora el grado de conocimientos o aprendizajes que ha adquirido. Dado que la evaluación es un proceso continuo, es muy difícil que un estudiante se autoevalúe con una prueba simple. Véase **Autoexamen**.

Autoexamen: Instrumento (prueba) de autoadministración o autoaplicación que permite a un estudiante explorar el grado de conocimientos que ha adquirido después de haber realizado un proceso de estudio de ciertos contenidos, dicho instrumento deberá contener una sección de respuestas correctas, para que se verifique o para que sea factible confrontar con las realizadas por el estudiante. El propósito de esta forma de evaluación es que el propio estudiante identifique qué deficiencias de conocimiento tiene, para corregir las fallas de aprendizaje y establecer actividades de remedio, o confirmar que se ha aprendido y que se está ya en posibilidades de enfrentar un examen aplicado por una persona externa (asesor).

Autoformación: Se denomina así a la persona que aprende por propia iniciativa y que él mismo decide el ritmo de aprendizaje y las circunstancias en que lo realizará; sin embargo,

no se excluye la posibilidad de que sea ayudado por otras personas y/o materiales.⁹

Autoinstrucción: Sistema de enseñanza que se caracteriza porque los materiales de estudio estén organizados de tal manera que un estudiante se pueda administrar por sí mismo —y sin la ayuda de un asesor— los contenidos y actividades de aprendizaje.

Auxiliares didácticos: Es cualquier soporte o material que contiene información educativa. Son sinónimos: “apoyo didáctico”, “recurso didáctico” y “medio didáctico”.

AVA: Siglas de la expresión Ambiente Virtual de Aprendizaje, las cuales se emplean con frecuencia en algunos documentos sobre la educación en línea (e-learning).

B

Banda ancha: (Bandwidth). Es la cantidad de datos o información que puede transferirse a través de una conexión de red por unidad de tiempo (bits por segundo). Este término es cada día más común, pues está referido al servicio que proporcionan los proveedores de conexión a la red Internet, por tanto, su relación es con la velocidad de transmisión de datos (información); así cuando las velocidades de transmisión son superiores a los 128 Kbps (kilobytes por segundo), se dice que la red está funcionando en banda ancha. Cuando la conexión se realiza por el sistema conmutado (vía telefónica con MODEM), por lo general la velocidad de transmisión es de 56 Kbps (tanto de entrada como de salida de datos). Las velocidades de transmisión que ofrecen algunos proveedores comerciales son: 128, 256, 512 y más Kbps. Para que un curso en línea pueda operar óptimamente se sugiere contar con banda ancha de transmisión de datos.

Bases de datos: Conjunto de datos automatizado que se especializa en alguna temática y en el que un usuario puede realizar búsquedas y recuperación de información, por ejemplo,

⁹ Sarramona, J. (1999) “La autoformación en una sociedad cognitiva” RIED 2, 1, pp. 41-59.

autor, título, palabras, idioma, país, tema, etc. Es sinónimo de Bancos de Información. El medio o soporte en el que se difunden son el CD-ROM y en línea. En la UNAM algunas de las bases más conocidas son:

ARIES: Acervo de Recursos de Instituciones de Educación Superior.

<http://www.dgbiblio.unam.mx/> Seleccionando la opción *Catálogos en línea*.

LIBRUNAM: Acervo de las bibliotecas de la UNAM.

<http://www.dgbiblio.unam.mx/> Seleccionando la opción *Catálogos en línea*.

TESIUNAM: Acervo de las tesis de la UNAM. <http://www.dgbiblio.unam.mx/>
Seleccionando la opción *Catálogos en línea*.

SERIUNAM: Catálogo Hemerográfico Nacional.

<http://www.dgbiblio.unam.mx/> Seleccionando la opción *Catálogos en línea*.

CLASE: Citas Latinoamericanas en Ciencias Sociales y Humanidades.

<http://www.dgbiblio.unam.mx/> Seleccionando la opción *Catálogos en línea*.

IRESIE: Índice de Revistas de Educación superior e Investigación
Educativa. <http://132.248.192.19/iresie/iresie1.htm>

Biblioteca: Es un sistema diseñado para recopilar, almacenar y organizar acervos de información y de conocimiento en soporte papel con el propósito de ponerlos al alcance de una comunidad de estudiantes.

Biblioteca electrónica: Es la que se encuentra dotada de equipo de cómputo con sistemas de automatización que permiten la administración de los materiales que resguarda, principalmente en papel. Una biblioteca de este tipo cuenta, asimismo, con un sistema de telecomunicación que permite acceder a la información en formato electrónico en la misma biblioteca o a distancia.

Biblioteca digital: Es aquella en la que todos sus materiales de acervo se encuentran

digitalizados, con lo que se elimina el soporte en papel; por lo general este tipo de biblioteca es de espacio reducido.

Biblioteca virtual: Son las que cuentan con equipo de cómputo de alta tecnología que permiten el acceso de los usuarios remotos como si se encontraran presencialmente en el lugar, pues pueden efectuar todo tipo de acciones (consulta a catálogo, acceso a artículos y colecciones, consulta a bases de datos, etcétera), desde su computadora.

Bit (b): Es la más pequeña cantidad de información con la cual puede trabajar una computadora, esta unidad está representada por 1 ó 0 (encendido o apagado).

Bitácora: Véase **Weblog**.

Bits por segundo: (bps). Es la medida de velocidad en la transmisión de información digital.

Blended: (*blended learning*) Término acuñado en el sector empresarial estadounidense y adoptado en forma esnobista en los países latinos, para designar la combinación o “mezcla” de las modalidades educativas *presencial* y *a distancia*, pero en el caso de esta última, basada en las tecnologías telemáticas (Internet). Esta combinación nos lleva nuevamente a analizar los conceptos de la modalidad educativa conocida con el nombre de *semipresencial* o *abierta*; donde una parte se desarrolla a la distancia (en este caso sólo a través de la red) y la otra en forma presencial (ya sea para la exposición de algunos temas, ejercicios y/o evaluaciones). Dicho en otras palabras, se trata de actividades educativas semipresenciales apoyadas en recursos de información y comunicación telemáticos (videoconferencia de sala y/o escritorio, Intranet e Internet).

Es una forma híbrida en la cual la modalidad educativa presencial va haciendo uso gradualmente de los recursos telemáticos de información y comunicación. Esta “novedosa” modalidad es recomendable cuando las personas que han de capacitarse a distancia no tienen mucha experiencia en el uso de los medios informáticos y son apoyados en la presencia. Véase también **E-learning**.

Blog o Bloggin: Véase **Weblog**.

Boletín electrónico: Boletín-e. Documento electrónico enviado periódicamente a un suscriptor a manera de correo-e, mediante una lista de distribución, en formato de texto o en formato para ser leído en ambiente web (archivo htm) o para ser consultado en una dirección Web, el cual contiene diversas secciones. Es una forma sencilla de recibir información actualizada sobre temas específicos o especializados. En este servicio el usuario no puede enviar mensajes a todos los suscriptores de la lista, tan sólo puede dirigirse a la dirección electrónica del responsable del boletín. También recibe el nombre de **E-zine** por ser la contracción de e-mail y magazine. El boletín-e es un magnífico recurso de información educativo, pues puede ser elaborado muy fácilmente por un grupo de estudiantes y distribuido entre personas con intereses comunes en ciertas temáticas.

Brecha digital: Se denomina así la distancia que hay entre las personas que tienen todo tipo de recursos digitales y acceso a la información a través de las redes (inferricos), frente a las que no tiene la menor posibilidad de acceder y utilizarlas. Se trata de los grupos marginados (infopobres) de la llamada sociedad de la información. Los estudiosos del fenómeno aseguran que no solo se da la brecha en lo tecnológico, sino que además son varias las “brechas” que al combinarse contribuyen a que la digital sea aún mayor; son ejemplo de éstas: los recursos económicos, la geografía la edad, el sexo, el idioma, la educación, la procedencia social y cultural, el empleo, y la integridad física.¹⁰

Buscadores: Hay muchas maneras de iniciar una búsqueda en el ciberespacio de la Internet, la más sencilla consiste en escribir una dirección de un sitio conocido, o bien, la que localicemos a través de un Buscador (también llamados Motores de Búsqueda). Éstos son considerados como una magnífica herramienta que permite encontrar entre miles de Servidores direcciones electrónicas, las páginas Web y la información que estamos buscando. Así, los buscadores acceden a una extensa base de datos donde rastrean los recursos disponibles en la Web. Los principales Navegadores en Internet como Firefox,

¹⁰ Página 32 del documento: *Hacia las sociedades del conocimiento*. Informe mundial de la UNESCO 2005. Fuente: <http://unesdoc.unesco.org/images/10014/001419/141908s.pdf> (consultado en junio/2007)

Netscape o Explorer, muestran en su barra de herramientas una opción que nos permite acceder fácilmente a un listado de los principales buscadores, sin embargo, existen muchos otros creados por compañías importantes.

La mayoría de los buscadores presenta un formulario en el cual se escribe la palabra o palabras clave de la búsqueda que se desea hacer y con la asistencia de los "motores de búsqueda" del Servidor que da este servicio, se accede a todos los sitios públicos de la red; con lo que se crea y se presenta un listado detallado de la información localizada.

Byte (B): Conjunto de 8 bits que representan una unidad de información como son las letras, los símbolos y los números. Véase también **Bit**.

C

Calificación: Representación simbólica alfabética y/o numérica que establece un docente sobre un estudiante, después de un proceso de evaluación y que se utiliza para determinar administrativamente el grado de aprendizaje o conocimientos adquiridos por dicho estudiante. A través de la calificación se establece si el estudiante es promovido (aprobado o acreditado) o no a un siguiente nivel de conocimientos, asignaturas o estudios.

Campus virtual: Se denomina así a la universidad o facultad que ofrece servicios educativos a través de la Internet: aula virtual, laboratorio virtual, materiales didácticos digitales, biblioteca digital y administración virtual. Es sinónimo de **Universidad virtual**.

Carpeta de trabajo: Véase **Portafolios**

CD (Compact Disc): Disco compacto. Es un medio de almacenamiento de información electrónica con capacidad de 700 megabytes (74 a 80 minutos). Este recurso hizo su aparición en el año de 1982 para ser utilizado en grabaciones solo de audio de audio (música) y para reproducirse en aparatos de sonido convencionales. Véase también **CD-ROM** y **DVD**.

CD-ROM (Compact Disc Read Only Memory): Disco compacto solo de lectura. Físicamente es el disco compacto o CD que al ser procesado en las computadoras, se transforma en un CD-ROM, de esta manera su capacidad se potencializa de tal forma que puede incluir una gran cantidad de información en audio (MP3), textos, imágenes, videos, software, animaciones y cualquier tipo de datos informáticos. Véase también **CD** y **DVD**.

Centros comunitarios multimedia (CCM): Con el propósito de atenuar la *brecha digital* en países con alto índice de marginación, la UNESCO ha desarrollado un programa de creación de estos centros, a partir de la iniciativa adoptada a finales de 2003 en la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información. Estos centros combinan el acceso, el aprendizaje y la utilización de nuevas y antiguas tecnologías de la información y la comunicación (radio, correo-e, fax, teléfono, etc.). A través de estas tecnologías se pretende que los miembros de la comunidad se acostumbren a la utilización de las tecnologías y compartan experiencias que les permitan aprender.¹¹

Centros de recursos: “Son centros (generalmente creados y soportados por la Administración Educativa) en los que se crean, recopilan y analizan materiales didácticos y recursos educativos en general, y se ponen a disposición de los profesores y los centros docentes, proporcionándoles además apoyo a la labor pedagógica y formación. Constituyen, pues, servicios educativos polivalentes que dan soporte a las actividades pedagógicas de los centros de una determinada zona geográfica, y especialmente al trabajo pedagógico del profesorado, actuando como núcleos de dinamización pedagógica e investigación de nuevas metodologías didácticas”¹².

Certificación: La certificación es la representación documental oficial de la aprobación de un curso o una asignatura que se ha impartido en una institución educativa reconocida oficialmente. Es el reconocimiento institucional del logro de los objetivos, criterios y

¹¹ *Hacia las sociedades del conocimiento*. Informe mundial de la UNESCO 2005. Fuente: <http://unesdoc.unesco.org/images/10014/001419/141908s.pdf> (consultado en junio/2007)

¹² Fuente: LOS CENTROS DE RECURSOS *Dr. Pere Marquès Graells, 2001 (última revisión: 25/01/05)*
<http://www.ciberespiral.org/bits/centrorecursos.htm>

requerimientos de un programa educativo que ha alcanzado un estudiante. La certificación se expresa a través de una boleta, una constancia de estudios, diploma y título. Esta Certificación se realiza con base en ciertas normas que han sido establecidas por cada institución educativa.

Ciberespacio: Término acuñado por el escritor William Gibson en su novela *El Neuromante* (1984), que ha sido utilizado por las personas que “navegan” en la red Internet, para designar a todo ese “lugar” donde se mueven ya sea para visitar o consultar información. El ciberespacio es un sinónimo de la red Internet.

Círculo de estudio: Forma de estudio en el que un grupo de personas se reúnen regularmente con el propósito de estudiar en conjunto los contenidos, problemas, actividades, evaluaciones y trabajos de investigación de un programa educativo.

Clase virtual: Metodología de teleformación que recrea los elementos motivacionales de la formación presencial, a través de: 1. Utilización de grupos reducidos que comienzan y terminan juntos un mismo curso. 2. Papel facilitador del profesor, que diseña e imparte el curso. 3. Cuidado de la interrelación entre todos los participantes, facilitando la comunicación y fomentando las actividades en grupos. La clase virtual puede ser sincrónica cuando se da la simultaneidad o asíncrona cuando no es necesario que la interactividad entre las personas se produzca en forma simultánea.

Clic: Nombre onomatopéyico para indicar la pulsación de botones del mouse o los virtuales en la pantalla de la computadora.

Coevaluación: La evaluación del aprendizaje en la modalidad educativa a distancia ha desarrollado algunas estrategias, entre las más utilizadas están la autoevaluación y la evaluación efectuada por un tutor (evaluación vertical); sin embargo, ha surgido una forma ingeniosa que cada vez más se utiliza en esta modalidad, se trata de la coevaluación, que se define como el *proceso de evaluación de los aprendizajes consistente en el intercambio de trabajos entre pares (estudiantes)*. Esta evaluación del aprendizaje está asociada al trabajo

colaborativo y puede aplicarse tanto en los momentos de la evaluación formativa (durante el proceso del aprendizaje), como en la sumativa (al final del proceso del aprendizaje). En el ámbito de la educación continua esta evaluación entre pares puede resultar muy conveniente, pues el participante (estudiante) tendrá la sensación de mayor justicia si es calificado por la totalidad de sus compañeros. Véase también **Auto examen** y **Autoevaluación**.

Competencia: En la educación moderna se define como competencia al saber hacer con saber y con conciencia, es decir, saberes con conciencia de lo que se hace. Son el conjunto de propiedades que se van modificando permanentemente en cada aprendiz, ya no del saber que el maestro entrega y el estudiante recibe, sino de un proceso en permanente modificación que tiene que someterse a la prueba de resolución de problemas concretos; por lo tanto, la competencia no proviene sólo de la aprobación de un currículum sino de la aplicación de conocimientos en circunstancias prácticas.

Competencias: Referido a la educación son los estándares que especifican el nivel de conocimientos y habilidades que debe poseer una persona para realizar actividades con éxito en el mundo laboral.

Competencias de aprendizaje: Son las habilidades que debe poseer todo estudiante independiente y distante, entre las más importantes están: saber buscar, acceder, interpretar, organizar, sintetizar y comunicar.

Competencias de enseñanza: Son las habilidades que debe poseer cualquier docente o tutor de educación a distancia, para el buen desempeño del quehacer educativo, entre las más importantes están: diagnosticar necesidades de conocimiento en el aprendiz, diseñar experiencias de aprendizaje, organizar contenidos, estructurar estrategias de enseñanza, diseñar formas de evaluación, identificar problemas de aprendizaje y manejar en forma adecuada los medios de comunicación.

Cómputo móvil: Con este término se hace referencia a aquellos equipos de información y

comunicación que **no** obligan a los usuarios a estar conectados mediante cables a una infraestructura de red y/o a la energía eléctrica. Son ejemplo de éstas: las computadoras personales (computadoras portátiles), lap-top y tablet pc, las agendas personales digitales, los teléfonos celulares, los Ipods y los sistemas de posición geo-referenciada (GPS). Estas tecnologías ofrecen diversos servicios y aplicaciones que se utilizan para promover distintas actividades, competencias y habilidades entre los estudiantes; dan la oportunidad de leer, escuchar o visualizar documentos, oír una clase, una conferencia o cualquier evento académico.

Comunicación asíncrona: Referida a la educación en línea es aquella en la que las personas sólo se pueden comunicar entre sí después de cierto tiempo, son ejemplo de éstas: el correo postal o electrónico, las listas de distribución, y el foro de discusión. Véase también **Comunicación Sincrónica**.

Comunicación sincrónica: Se caracteriza porque el medio utilizado permite la comunicación en tiempo real o en forma simultánea, son ejemplo de ésta: el teléfono, el Chat en texto o voz y la videoconferencia.

Comunidad de aprendizaje: Una comunidad es un grupo de personas que comparten propósitos u objetivos en común, así una comunidad de aprendizaje es un grupo de personas que comparten objetivos de aprendizaje y diversas experiencias de aprendizaje. Los beneficios que se obtienen con la creación de las comunidades de aprendizaje son: el intercambio de experiencias, la construcción conjunta de los conocimientos, la socialización del saber, la solución de problemas comunes, la realización de proyectos conjuntos, etc. Si esta comunidad se "reúne" virtualmente a la distancia entonces se convierte en una Comunidad Virtual de Aprendizaje. Véase **Comunidad Virtual**.

Comunidad de aprendizaje de Asesores o Tutores: Es el espacio virtual (foro o lista de distribución) donde los docentes aplican estrategias de aprendizaje, desarrollan programas educativos, deciden contenidos, elaboran materiales didácticos, construyen instrumentos de evaluación y autoevalúan sus actividades; asimismo, intercambian experiencias acerca de su

quehacer docente, observan el trabajo de otros compañeros, y se apoyan mutuamente en la solución de cualquier problema relacionado con la práctica educativa¹³. Dicho en pocas palabras es aprender de otros y con otros, es una propuesta de trabajo grupal para aprender. Este tipo de comunidades son muy necesarias cuando los profesores que realizan educación a distancia no tienen oportunidad de intercambiar experiencias en forma presencial en fechas y horas determinadas. Una variante de esta comunidad virtual son las que pueden realizarse también entre padres de familia, directivos, supervisores, etcétera.

Comunidad Virtual: Referido a la educación en Internet, es el espacio, sitio o lugar donde se "encuentran" varias personas (estudiantes y profesores) con uno o varios objetivos de enseñanza-aprendizaje en común; un ejemplo de ésta sería un curso, diplomado, maestría, foro de discusión, Chat, etcétera, en línea. También recibe el nombre de **Comunidad Virtual de Aprendizaje**.

Comunidad virtual de aprendizaje: Es el conjunto de personas que estando geográficamente distantes, con la ayuda de medios de comunicación, coinciden en un mismo evento educativo (curso, seminario, taller, etc.), se ocupan del logro de objetivos o metas de aprendizaje, a través de la interacción entre sus miembros (estudiantes y docente). Las finalidades de estas comunidades de aprendizaje son: la socialización del conocimiento, la construcción colectiva de la solución de un problema, la división del trabajo para el logro de un objetivo del grupo, el establecer relaciones interpersonales ante intereses en común, el diversificar las fuentes de información y conocimiento, el aprender de los demás, etc. La Comunidad Virtual de Aprendizaje es sinónimo de Equipo de Trabajo.

Conexión inalámbrica: Referida a la transmisión de los datos se trata de una de las formas en que se puede acceder a la Internet en forma inalámbrica; esto es posible a través de un proveedor del servicio de conexión a la red, quien monta antenas receptoras en un área de cobertura para quien contrate el servicio. Véase también **Wi-Fi**.

¹³ Adaptado de *El A B C del aprendizaje cooperativo* de Ramón Ferreiro Gravié y Margarita Calderón Espino México Trillas 2000, pp. 91 y 92.

Conocimiento declarativo: Se denomina así al resultado o respuesta que emite un estudiante cuando recuerda conceptos, definiciones, datos, hechos o principios; cuando parafrasea a algún autor o texto, enlista conceptos, clasifica u ordena elementos de memoria, identifica partes de algo, resume un texto, etc.

Conocimiento público: Referido a fuentes de información se define así a cualquier hecho o dato que puede encontrarse en diversos sitios y que son conocidos por muchas personas. El uso de este tipo de información en la elaboración de algún material educativo no necesita ser referenciada. Relacionado con este término véase también **Derecho de autor, Plagio y Piratería.**

Constancia: Documento que se expide a cada participante o estudiante que ha cursado satisfactoriamente algún evento educativo (seminario, taller, curso, ciclo de conferencias, etc.). Por lo general no tiene valor crediticio, pues no forma parte de algún plan de estudios.

Constructivismo: En educación es la confluencia de diversos enfoques psicológicos que recalcan la existencia y prevalencia de procesos activos de autoestructuración y reconstrucción del saber, el cual permite explicar el origen del comportamiento y del aprendizaje de una persona.

Consultor(a): En España (Universidad Oberta de Cataluña) consultor/a es el especialista de cada asignatura; su misión es guiar el proceso de aprendizaje del estudiante, resolviendo sus dudas, evaluando los ejercicios y pruebas de evaluación continua, etc. Véase también **Tutor, Tutoría, Función del tutor y Función docente.**

Contenido: Recibe este nombre cualquier información o datos (hechos, conceptos, principios, valores, actitudes, normas, creencias, destrezas, etc.), que son incluidos en algún soporte o material didáctico; por lo que los contenidos pueden ser de tres tipos: conceptuales, actitudinales y procedimentales, asimismo, tienen diversas formas de presentación: texto, audio, ilustración, video o animación. Además deben ser congruentes

con los objetivos de aprendizaje, la población objeto (nivel educativo) y las evaluaciones de aprendizaje.

Contraseña: (Password). También conocida como *Clave de acceso*, es una serie de caracteres secretos (entre 4 y 8) que posibilitan a un usuario acceder a los recursos de una computadora. Así por ejemplo, para tener acceso a la Internet un proveedor de servicio nos asigna una Contraseña (password); en otras ocasiones permite que sea el usuario quien la proponga, en este caso se sugiere que convenga letras mayúsculas con minúsculas y números, y que cambie sus contraseñas cada cierto tiempo.

Conversación didáctica guiada: Término acuñado por Holmberg¹⁴ (1985), estudioso de la educación a distancia, para indicar que los materiales didácticos deben estar redactados de tal manera, que su autor a través de éstos establece una especie de conversación que guía el estudio del alumno.

Cookie: Véase **Galleta**

Copyright: Véase **Derecho de autor**

Correo electrónico (Correo-e): Es un medio de comunicación asincrónica de la Internet que permite enviar mensajes a otras personas a través de las redes de cómputo del mundo, se ha convertido en un medio para el intercambio de diversas formas de documentos tales como: textos, gráficos, imágenes fijas, hojas de cálculo, programas de cómputo, sonido y hasta video. En educación en línea es el servicio más utilizado actualmente.

Como dato histórico agregamos que fue Ray Tomlison quien en 1972 creó el programa informático para este servicio de la Internet y el que le dio el nombre de *electronic mail* o sea, *e-mail* en forma abreviada¹⁵. En francés se dice "courriel", que es el término aprobado por la Academia Francesa. En español se ha sugerido el nombre de *correl*, contracción de las dos palabras, correo y electrónico.

¹⁴ *Educación a distancia: situación y perspectivas* Buenos Aires Kapelusz

¹⁵ Aspecto histórico narrado por García Aretio en su libro *La educación a distancia: de la teoría a la práctica* p. 259

Correo Postal: Forma de comunicación epistolar asincrónica que ha sido empleado en la educación a distancia desde los inicios de esta modalidad educativa. Su utilización tiende a desaparecer, sin embargo, puede ser adecuado en estudiantes que se encuentran casi aislados de otras formas de comunicación electrónica. También resulta muy adecuado cuando se le usa para el envío de paquetes educativos (diapositivas, audiocasetes, videos, libros, etcétera).

Courseware: Véase **Software instruccional**.

Cracker: Se le da este nombre a la persona que posee conocimientos y habilidades informáticas que aplica con fines maliciosos, es decir, que delinque. Ejemplo de éstos son los que roban música y películas, crean virus informáticos, roban contraseñas y números de cuenta de tarjeta de crédito o cuentas bancarias. No debe confundirse este concepto con el **Hacker**.

Crédito: Valor que se le da a una asignatura en función de las horas teórico-prácticas en que un estudiante y/o docente cubre la totalidad del programa educativo. El valor crediticio se establece a partir del número de horas/semana/mes de trabajo del estudiante, es decir, la totalidad de horas de estudio. Así por ejemplo, una asignatura, curso o diplomado, podrá valer 4, 6, 8 o más créditos, dependiendo del sistema crediticio establecido en la institución educativa que se trate, por lo tanto, hay diversas universidades del mundo que tienen para cada carrera valores diversos de créditos.

Este concepto ha generado el surgimiento de otro que es el de **Acreditación**, el cual es utilizado como sinónimo de *aprobado* y también ha sido relacionado con los *requisitos de aprobación*, cuando se habla de los *criterios para la acreditación* de un curso.

Cuestionario: Relación de preguntas a contestar por parte de un estudiante, con el propósito de evaluar conocimientos, impacto, materiales, instructor o asesor, etcétera.

Curso: Acto académico en cualquiera de las modalidades educativas (presencial, abierta o a

distancia) en que la metodología educativa se orienta sobre todo a la adquisición de conocimientos teórico-conceptuales. Para su desarrollo se emplean diversas técnicas grupales y materiales didácticos.

Currículum: El término currículum o currículum, proviene de la palabra latina *currere*, que hace referencia a “carrera” o al recorrido que debe hacerse en el marco de una institución y a un conjunto de prácticas. La escolaridad es un recorrido para los alumnos y el currículum es su contenido, la guía de su progreso por la escolaridad¹⁶. Este término tiene diferentes acepciones, dependiendo del momento histórico de su aplicación, de las concepciones de la ciencia que se tenga (empirismo, idealismo y materialismo), tendencias sociológicas (humanista, económico, interpersonal, etcétera), teorías psicológicas del aprendizaje (conductismo, cognoscitivismo, constructivismo), así como de los enfoques pedagógicos y didácticos en los que se sustente el quehacer docente. La acepción más popular y generalizada es la que concibe al currículum como el plan de estudios donde se enlistan materias, asignaturas o temas que se ha de enseñar en una institución educativa. Otros más, lo conciben como el plan a seguir en la actividad escolar o como las experiencias que se viven en la institución educativa. También es visto como un sistema o como disciplina¹⁷. De manera simple, el currículum no es algo material, sino elementos simbólicos: principios, políticas, teorías, tendencias, perspectivas, etc., que se analizan, se relacionan e interactúan para establecer los objetos de conocimiento, valores, habilidades, competencias y destrezas, para resolver problemas concretos en situaciones diversas, que deben ser enseñados en una institución educativa; organizados y representados en los planes y programas de estudio para satisfacer las necesidades de una sociedad.

Chat: Es uno de los servicios de la Internet que permite la “conversación” o "charla" en ambiente de texto o voz, entre dos o más personas distantes. En educación a distancia es ideal para que el docente realice una sesión sincrónica de discusión conjunta o para que los estudiantes analicen entre sí la forma de realización de algún trabajo de investigación. Derivado de este concepto muchas personas utilizan la expresión “Chatear” cuando bien se

¹⁶ Gimeno Sacristán y J. Pérez Gómez I., *Comprender y transformar la enseñanza* novena edición, Madrid, Morata 2000, p.144

¹⁷ Margarita Pansza *Pedagogía y Currículo* 1993 4a ed. México, Ediciones Gernika. p.15

puede utilizar el término “charlar”.

Chat de voz: Una variante del Chat o charla en texto es el Chat de voz, esto es posible gracias al avance de la tecnología en computación. Consiste en que dos personas se comunican utilizando el servicio de Chat con audio. Un pequeño problema que presenta este servicio es que la línea transmite unidireccionalmente, por lo que hay que hacer algunas pausas para esperar a que la otra persona realice la respuesta. El Chat de voz es ideal para realizar una entrevista entre profesor-estudiante y entre alumno-alumno, sobre todo cuando éstos se encuentran en diferente ciudad o país. Cuando se está en una misma ciudad se recomienda emplear el teléfono.

D

Derecho de autor¹⁸: Se refiere a las obras literarias, artísticas o científicas que están protegidas por el *Convenio de Berna para la protección de las Obras Literarias y Artísticas*, el cual data de 1886 y fue revisado en 1971. Según este Convenio no es necesario declarar una obra o indicar que está protegida para gozar de derechos de autor en los países signatarios del Convenio ya que la propiedad Intelectual de una obra (literaria, artística o científica) corresponde al autor por el solo hecho de su creación, son objeto de propiedad intelectual todas las creaciones originales expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible actualmente conocido o que se invente en el futuro. México firmó el convenio de Berna el 11 de junio de 1967.

En el mundo digital aplican estas mismas leyes de propiedad intelectual y derecho de autor. En marzo del 2002 entró en vigencia el Tratado de Derecho de Autor (WCT) y en mayo del 2002 el Tratado sobre Interpretación o Ejecución y Fonogramas (WPPT). Ambos *Tratados de Internet* (también conocido con este nombre) fue redactado en 1996 por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI – www.wipo.org). Este tratado actualiza y complementa el Convenio de Berna e introduce elementos relacionados con la creación digital. Tomó un total de 6 años (1996-2002) conseguir la ratificación de estos nuevos tratados por parte de 30 países, mínimo exigido por Naciones Unidas para su

aplicación.

En México el Derecho de autor está regulado por la Ley Federal del Derecho de autor (última reforma 1997), el cual establece que el autor de la obra puede gozar de prerrogativas y privilegios en forma exclusiva, los cuales se derivan del *Derecho moral* y el *Derecho patrimonial*.

El primero es inalienable imprescriptible e inembargable, dándole la facultad al autor para determinar si su obra es difundida, exigir el reconocimiento como autor, exigir el respeto a la obra y su modificación. El autor es el perpetuo titular de los derechos morales de su obra.

El *Derecho patrimonial* se refiere a la explotación de la obra, el cual caduca a los 75 años de la muerte del autor o de haber sido publicada, sin embargo, puede ser transmitida por herencia o por un adquirente, quien podrá autorizar o prohibir la reproducción, edición, publicación y la transmisión pública.

El Derecho de autor no debe ser confundido con la **Propiedad intelectual**, la cual abarca cuatros aspectos: patentes, marcas comerciales, secretos industriales y el derecho de autor.

En el caso de la educación a distancia el Derecho de autor se puede dar en los aspectos siguientes: documentos (antologías, guías de estudio, apuntes, artículos, etc.), diseño instruccional, programa educativo, diseño gráfico y software.

La importancia del Derecho de autor radica en que protege de la piratería y el plagio al creador de una obra.

Relacionado con este término véase también **Plagio**, **Piratería** y **Conocimiento público**.

Descargar: (Download). En la jerga de las personas informatizadas también dicen “Bajar”. Implica obtener un archivo electrónico de la red Internet, para grabarse o guardarse en el disco duro o en cualquier otra forma de almacenamiento de información (CD, DVD, USB, etc.).

Deserción: En la educación a distancia el fenómeno de abandono es un aspecto muy

¹⁸ Fuente: <http://www.bibliotecasvirtuales.com/biblioteca/derechosdeautor/>

importante a considerar, pues desde que se ha dado el “boom” de esta modalidad educativa a partir del inicio del presente siglo, se ha observado que los índices oscilan desde los más altos hasta los muy reducidos. Entre los factores más importantes a considerar como causa de la deserción están: algunas creencias equivocadas sobre la modalidad, el diseño instruccional inadecuado, plataformas poco amigables, asesores y tutores de mala calidad, recursos de información y comunicación deficientes, contenidos temáticos pobres, materiales didácticos faltos de calidad, falta de reconocimiento oficial (certificación), etc.

Diálogo didáctico mediado: Concepto aportado por García Aretio¹⁹ para indicar que en la educación a distancia debe realizarse una forma de comunicación a través de los medios sincrónicos o asincrónicos en forma real o a través de los materiales didácticos en forma simulada.

Diaporamas: Serie de diapositivas que son utilizadas como auxiliar didáctico para la exposición de un tema.

Diapofonograma: Programa audiovisual que expone un contenido sin la intervención de persona alguna. Consta de una serie de diapositivas y un audiocasete que generalmente sincroniza las imágenes.

Diapositiva: Soporte fotográfico de una película positiva transparente. Etimológicamente esta palabra significa "a través de un positivo".

Didáctica: Esta palabra en su significado etimológico griego (*didaktikós*) esta compuesta de los vocablos: *didak-* “enseñar” y *tékene-* “arte”, cuya traducción sería “el arte de enseñar”. En términos muy generales la didáctica es “el arte de enseñar para que ocurra, se facilite o se propicie el aprendizaje”. Asimismo es parte de la pedagogía o de las ciencias de la educación que explica y fundamenta las metodologías y las técnicas más adecuadas y eficaces para hacer que el estudiante aprenda, las cuales se adaptan y aplican según las necesidades de los estudiantes, las circunstancias y la modalidad educativa (presencial,

abierta o a distancia). No confundir con **Diseño instruccional**.

Diploma: Documento de reconocimiento que se otorga al estudiante o participante de algún evento educativo que ha alcanzado los objetivos de aprendizaje y ha culminado satisfactoriamente todas las actividades académicas.

Diplomado: Acto académico que se estructura en módulos o unidades de estudio, con una duración total de por lo menos 120 horas. Es impartido por diversos expertos. Su propósito consiste en desarrollar habilidades profesionales en algún ámbito disciplinar. En México no se le reconoce como grado académico; en cambio, en otros países son considerados como equivalentes a posgrado y reciben el nombre de *masters*.

Dirección electrónica: Serie de caracteres que identifican el sitio en la red Internet en que se localiza la dirección de una hoja Web, un correo electrónico de una persona, etc.; por ejemplo: *nombre@direccion.edu.mx*, *roquet@cuaed.unam.mx* o *http://www.cuaed.unam.mx*. Cada elemento separado por puntos indican el país, la institución, el nombre del servidor, la persona, etc. Las letras (DNS) son convertidas a números (IP) que viajan a través de la red para localizar cada dirección destinataria.

Discente: Término que frecuentemente se utiliza en las modalidades educativas abierta y a distancia, para referirse con otro nombre al estudiante, alumno, aprendiz, discípulo o aprendiente. Etimológicamente la palabra se integra de dos vocablos *dís* que significa *a través* y *cere* que significa *aprender*, con lo cual se traduciría textualmente como *a través del aprendizaje*, es decir *el que aprende* o *el que sea aprendiz*. Véase también **Alumno** y **Estudiante**.

Discos ópticos: En educación son soportes que contienen información digitalizada auditiva (música), visual (imágenes fijas o en movimiento), o escritas (textos); todas ellas pueden presentarse por separado o en una combinatoria. De los discos ópticos por el momento se identifican tres que son: el CD (disco compacto) para la grabación-reproducción musical, el

¹⁹ Lorenzo García Aretio (2001) en *La educación a distancia: de la teoría a la práctica*. 328 p.

CD-ROM que es procesado por la computadora para solo ser reproducido en ese recurso, y el DVD que es usado principalmente para el registro y reproducción de video o películas.

Diseñador instruccional: Es el profesional que se especializa en la planeación y estructuración de programas educativos. Generalmente trabaja asesorando a los docentes responsables de la creación de cursos o asignaturas. El perfil de este especialista (pedagogo o psicólogo educativo) es el amplio conocimiento teórico y práctico del diseño de la instrucción, así como el conocimiento de las teorías que sustentan diversos modelos educativos. Su función es orientar a los docentes en la adecuada estructuración de un programa educativo (objetivos de aprendizaje, experiencias de aprendizaje, elaboración de material didáctico, formas de evaluación del aprendizaje, etc.) que ha de ponerse en operación. En educación abierta y a distancia la participación de este profesional es fundamental, pues el programa educativo debe estar diseñado lo mejor posible, para que no haya ninguna duda en los estudiantes usuarios en relación al programa educativo del curso o asignatura que están estudiando.

Diseño instruccional: (Instructional design). Es la estructuración de estrategias tanto de enseñanza como de aprendizaje realizada por el docente asesor o tutor y el experto en didáctica, con el propósito de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El diseño instruccional es un proceso complejo que se inicia con un análisis de las necesidades educativas a cumplir y posteriormente se diseña e implementa el mecanismo que permitirá alcanzar los objetivos educativos definidos, el diseño de experiencias de aprendizaje, la selección de contenidos, el uso de medios de comunicación, los materiales didácticos y el sistema de evaluación; además se establece el dónde, cuándo, cómo, con qué y con quién (instrucciones) se ha de realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Está basado en las teorías: del aprendizaje, la educación a distancia, la educación de adultos, la comunicación, los sistemas y la psicología; así como en tecnologías aplicadas a la educación: informática y telecomunicaciones. El concepto de Diseño Instruccional viene siendo formalmente utilizado desde los años 60's. Esta expresión fue creada por Robert Glaser en 1962 y desde entonces a la fecha se han venido creando varios modelos para su aplicación de acuerdo a las características específicas de cada institución educativa. Algunos de los autores que ha

propuesto modelos son: Dick-Carey, Fabio Chacon, Elena Borrego, Ma. del Carmen Gil, etc.
No confundir este concepto con el de **Didáctica**.

Dispositivos móviles: En las tecnologías de la información y comunicación inalámbricas son: los teléfonos celulares, las agendas digitales personales (PDA) y los sistemas de referencia geográfica personal. Estas tecnologías cada día están más accesibles a la población en general y por tanto, se convierten en otras opciones o recursos mediante los cuales las personas pueden obtener educación a distancia, pues permiten consultar, enviar y almacenar información. De esta forma surge ahora el concepto de la **educación móvil** (educación-m) o en inglés *m-learning* (aprendizaje móvil).

Distance learning: Véase **Aprendizaje a distancia**.

Docente: Palabra que deriva del vocablo latino *docentis* y *docere*, que significa *enseñar*. Es el nombre que recibe el profesional de la educación dedicado a enseñar en cualquiera de las modalidades educativas (presencial, abierta, a distancia, en línea o continua). Su función sustantiva es el diseño de programas educativos, elaboración de material didáctico, preparación de actividades de aprendizaje, uso de medios de comunicación y elaboración de procedimientos de evaluación del rendimiento escolar; también puede desarrollar investigación y difusión del conocimiento. Véase también **Discente**.

Documento electrónico: Con el advenimiento de las nuevas tecnologías electrónicas han surgido nuevos formatos de soporte de información, los cuales son almacenados y distribuidos a través del disquete, el CD-ROM y los sitios Web. Estos documentos resultan cada día más importantes, pues en ellos es posible incluir: imágenes en color, sonido, movimiento y texto; ventaja que ya no pueden superar los libros e impresos en general, además de que se agrega la ventaja de su economía de precio, espacio reducido y fidelidad en el copiado.

Download: Véase **Descargar**.

DVD: (Digital Versatile/Video Disk). Video Disco Digital Versátil. Nueva forma de almacenamiento de información de más alta capacidad y calidad de imagen que en el disco compacto (CD). Los hay de dos tipos, el DVD-RAM, que permite la grabación y borrado de datos informáticos de forma repetida y el DVD-ROM con información grabada que no puede ser borrada ni modificada. El DVD tiene su origen en el año de 1995 y fue creado para el registro de películas. La característica que lo hace superior al CD-ROM no solo es en cuanto a su calidad de reproducción de las imágenes, sino a la capacidad de almacenamiento de información, pues permite guardar 25 veces más información que los CD-ROM. El disco compacto (CD) posee una sola cara y una capa donde grabar, en cambio el DVD puede tener dos caras, donde cada una de ellas a su vez cuenta con una o dos capas de sustratos, donde le cabe casi 4.5 Gigabytes (Gb) por capa, con lo que sus 4 sustratos pueden llegar a almacenar la cantidad de 17 Gb de información. Por lo tanto, el DVD es un magnífico dispositivo de almacenamiento de información de gran volumen, que puede ser utilizado en la creación de enciclopedias con multimedia (textos, audio y videos), obras completas de autores reconocidos, colecciones de libros de múltiples autores, etc. Véase también **CD** y **CD-ROM**.

E

E-books: Véase **Libro Electrónico**.

Educación: Proceso permanente que contribuye al desarrollo del individuo y a la transformación de la sociedad, es factor determinante para la adquisición de conocimientos y para la formación del ser humano. Su misión es ayudar a los individuos a desarrollar todo su potencial para convertirse en seres humanos completos.

Educación a Distancia: Es un sistema o modalidad educativa en que uno o varios estudiantes se encuentran geográficamente separados de un centro de enseñanza y del docente, es decir, ellos no se encuentran en el mismo espacio físico, por lo que hay una distancia espacial (y muchas veces también temporal) entre los dos, lo que determina que

dichos interlocutores para comunicarse tienen que emplear medios que salven esa distancia. Esta circunstancia hace que se practique un estudio independiente y un aprendizaje flexible, autónomo y autogestivo; que haya una comunicación personalizada y un uso permanente de materiales didácticos, que son elaborados por un grupo de expertos apoyados por una administración institucional.

Para la Coordinación de Universidad Abierta y a Distancia (CUAED) de la UNAM, es la modalidad educativa que implica la separación geográfica entre el asesor y el estudiante; promueve el aprendizaje independiente con la mediación de materiales didácticos y de tecnologías de información y comunicación; además, propicia la interacción cooperativa y colaborativa de los diferentes actores del proceso educativo, de manera síncrona y asíncrona²⁰.

La educación a distancia ha generado nuevos objetivos como son: desarrollar nuevas estrategias de aprendizaje, deseo de aprender permanente, enriquecer todos los aspectos de la vida, saber anticiparse a los problemas, ser competitivo para las soluciones, idear alternativas de solución, saber localizar la información necesaria, transformar la información en conocimiento, transferir los conocimientos a la realidad del entorno, saber trabajar en equipo, etc.

Educación abierta: Modalidad del sistema educativo que se basa en los principios del estudio independiente. Fue creado para los adultos que habiendo sobrepasado las edades escolares, o que no pueden asistir regularmente a las instalaciones educativas escolarizadas desean estudiar algún grado escolar o profesional (primaria, secundaria, bachillerato, carrera técnica o profesional). Actualmente debido a la demanda educativa en algunas instituciones, han tenido que olvidarse de estas características (persona adulta y que no puede asistir regularmente), y se admite a los estudiantes rechazados por el sistema escolarizado.

Para la Coordinación de Universidad Abierta y Educación a distancia de la UNAM, es la modalidad educativa flexible que propicia el estudio independiente, mediante materiales didácticos y tecnologías de información y comunicación, y encuentros presenciales

²⁰ *Las figuras académicas participantes en el sistema universidad abierta y educación a distancia; Propuesta para su consideración en el nuevo estatuto del personal académico de la UNAM.* Documento del Consejo Asesor de la Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia (CUAED), presentado al Claustro Académico para la Reforma del Estatuto del Personal Académico de la UNAM. 13p. 2005.

programados entre los actores del proceso²¹.

Educación alternativa: Cualquiera de las modalidades educativas que son distintas a la educación que se realiza en la presencialidad en un centro de estudios (escuela, colegio o facultad).

Educación basada en competencias²²:

Es un nuevo modelo educativo en el cual los programas de estudio se elaboran con base en los requerimientos del sector productivo y social y atendiendo las necesidades integrales del individuo. Se privilegia la práctica sobre la teoría, es decir, la formación se lleva a cabo sobre todo en talleres y laboratorios. La didáctica se centra en el aprendizaje, en la actividad de los participantes, a quienes se les delega la responsabilidad del desarrollo de su competencia, y el docente se convierte en un facilitador. Se fundamenta en el concepto de competencia, que es la capacidad productiva de un individuo que se define y mide en términos de desempeño en un determinado contexto laboral y refleja los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes necesarias para la realización de un trabajo efectivo y de calidad. En este modelo educativo el proceso de aprendizaje es continuo, lo que posibilita la salida lateral al mundo del trabajo o el tránsito hacia rutas de formación de acuerdo con necesidades o aspiraciones. Además de la obtención del certificado académico se tiene la opción de lograr un certificado de competencia laboral. Los organismos certificadores son organizaciones privadas, autónomas e imparciales cuyo principal objetivo es la certificación de las competencias laborales de que disponen las personas, conforme a los lineamientos de una norma. Son ajenos a los procesos de formación y capacitación (formales y no formales); se especializan en la evaluación y certificación de un área o subárea de competencia laboral o en la de conjuntos coherentes de actividades laborales afines.

Educación centrada en el contenido: Es la que se estructura, como su nombre lo indica, a partir de ciertas temáticas o contenidos y se ofrece abiertamente a las personas para que, si lo desean, elijan este evento educativo para su formación. Son ejemplo clásico de estos

²¹ Idem

²² Fuente: SEP http://www.sinoe.sep.gob.mx/sinoedb/Portal_quees_ebc.html (Consulta agosto/2004)

programas educativos los que se ofrecen e imparten en la educación continua o permanente.

Educación centrada en el docente: Se dice que la educación de aula tradicionalmente se ha caracterizado por estar basada en el docente, es decir, que los programas educativos se estructuran a partir de la perspectiva y la percepción del docente para con sus estudiantes. En la educación a distancia esta percepción tiende a modificarse y ahora los profesionales de la enseñanza se preocupan más por identificar las necesidades del estudiante, para de ahí partir en el diseño instruccional del programa educativo.

Educación centrada en el estudiante: Es el enfoque educativo que parte del supuesto en que es el estudiante la persona más indicada para definir y decidir qué es lo que quiere aprender, por lo que en los programas educativos de esta índole se le estimula e impulsa a que desarrolle actividades encaminadas a su interés personal. Otro supuesto de este enfoque es que el estudiante aprende mucho mejor cuando orienta sus actividades a su interés personal. Esta estrategia educativa se apoya en gran medida en la teoría sociocultural de Vygotsky, la cual postula que son los estudiantes los agentes activos que están involucrados en la construcción de su propio aprendizaje.

Educación centrada en la política: Es la que surge a partir de la visión de uno o varios directivos de instituciones educativas, que posteriormente son apoyados como programas educativos estratégicos de la institución. En ocasiones surgen por imitación a otras instituciones educativas, por la moda o novedad, o por presiones de una demanda social.

Educación continua: Forma educativa que permite a una persona estudiar para desarrollarse profesionalmente, actualizándose de manera periódica en el campo de sus conocimientos. La educación continua ofrece todo tipo de eventos educativos con reconocimiento curricular (cursos, seminarios, diplomados, etc.). Esta expresión ha sido confundida o utilizada como sinónimo de la Educación permanente, Educación para la vida, Educación de adultos, etcétera.

Educación convencional: Véase **Educación presencial**

Educación de adultos: Véase **Andragogía**.

Educación en línea: En inglés es **E-learning**. Es aquella que involucra cualquier medio electrónico de comunicación, incluyendo la videoconferencia y la audioconferencia. En sentido más específico, la educación en línea significa enseñar y aprender a través de computadoras conectadas en red. Un concepto sinónimo es el de **Red de aprendizaje** o **Ambiente virtual de aprendizaje**.

Educación escolarizada: Incorrectamente se le está denominando así a aquella que se realiza en forma presencial, diferenciándola de esta manera de cualquier otra modalidad educativa alternativa (abierta, a distancia, en línea, etc.). Cabe señalar que mucha de la educación que se realiza actualmente en línea o cualquiera de las submodalidades a distancia también es escolarizada, pues es una institución escolar la que la respalda y legitima.

Educación formal: Sistema educativo jerárquicamente estructurado, distribuido en grados y niveles, que van desde la escuela primaria hasta la universidad, incluyendo, además de estudios académicos generales, una variedad de programas especializados para la formación de profesionales y técnicos. Este tipo de educación opera tanto para la educación presencia, como abierta y a distancia.

Educación informal: Proceso en el que cada individuo adquiere actitudes, valores, destrezas y conocimientos, extraídos de las experiencias diarias y de los recursos e influencias de su ambiente (familia, vecinos, trabajo, juego, mercado, biblioteca y de los medios de comunicación). La certificación no existe, a menos que se dé con un carácter sin valor curricular o legal, o como "constancias". A la educación informal también se le conoce como *educación extraescolar* o *asistemática*.

Educación mediada o mediática: Es aquella que emplea básicamente los medios de información y comunicación para impartirla. Es un error decir *educación mediatizada*, pues el

término mediatización tiene otro significado, que es la “acción que ejerce una persona influenciando a otra para limitar su libertad”.

Educación móvil: (*Educación-m*). Se define así a la estrategia educativa que emplea cualquier dispositivo tecnológico móvil (inalámbrico) que permita la transmisión de información y la comunicación. Estos recursos tecnológicos pueden ser: el teléfono celular, las agendas digitales personales (PDA) y los sistemas de referencia geográfica personal.

Educación no formal: Son las actividades educativas que se realizan fuera de cualquier sistema escolarizado. Se define así a las acciones educativas de capacitación de corta duración, que ofrecen algunas instituciones que desean producir aprendizajes o cambios de actitud concretos en alguna población diferenciada.

"Toda actividad organizada, sistemática, educativa, realizada fuera del marco del sistema oficial, para facilitar determinadas clases de aprendizaje a subgrupos particulares de la población, tanto adultos como niños" (Coombs, 1985, p. 46).

La creación de programas educativos diferentes a los ofrecidos por el sistema educativo comenzó a plantearse en la UNESCO y en otros organismos a finales de los años sesenta; esto, derivado de una crisis importante en el sistema escolar de muchos países. La demanda social de educación se extendía y diversos factores sociales propiciaban y requerían la diversificación de las actuaciones educativas. Una buena parte de estas acciones no formales fueron definidas como *educación social*, denominando con este concepto a los procesos de prevención, ayuda y reinserción, de quienes padecen deficiencias de socialización a lo largo de su vida o satisfacción de necesidades básicas.

Tanto la educación formal como la no formal son totalmente intencionadas, pues plantean objetivos de aprendizaje y reconocen los logros del estudiante mediante documentación.

Educación on line: Véase **Educación en línea**.

Educación permanente: Esta forma de educación está dirigida a todo tipo de personas en las diversas etapas de la vida y tiene por objetivo el desarrollo integral de la persona.

Educación presencial: También conocida como educación tradicional o educación convencional. Es un modelo que se ha desarrollado desde hace varios siglos, su principal característica es que no realiza cuestionamientos a la práctica docente, la participación de los educandos en su propio aprendizaje es mínima, la forma de enseñar o de realizar la transferencia de conocimientos es a partir de los libros o del discurso del profesor hacia el cuaderno del estudiante. En esta modalidad educativa algunos docentes aplican métodos que no promueven el proceso de enseñanza-aprendizaje, el cual se basa en un sistema dependiente del aula, imponiendo autoritarismo y dando poca flexibilidad para los cambios, en donde las más de las veces no se considera el ritmo y estilo de aprendizaje de los estudiantes, casi no incluye el uso de la diversidad de materiales didácticos y el sistema de evaluación es estandarizado.

Educación por correspondencia: Considerada la forma más antigua de educación a distancia, pues data de fines del siglo XIX, es la que realiza íntegramente un estudiante a través del correo postal, donde recibe: programas educativos, libros, antologías, actividades, paquetes didácticos, cuadernos de ejercicios y formatos de evaluación.

Educación tradicional: Véase **Educación presencial**

Educación virtual: Con este concepto se han querido representar múltiples aspectos de la educación a distancia, sin embargo, en forma básica está referido a la posibilidad de que el estudiante se inscriba, realice el curso y se evalúe, mediante un sistema de red de comunicación.

Para que una educación sea realmente virtual deberá reunir cuatro condiciones que son: a) que el estudiante pueda realizar trámites administrativos por la vía electrónica (inscripción, pagos, elección de asignaturas, etc.); b) contar con una aula virtual donde pueda realizar el estudio de programas, consultar a tutores, interactuar con compañeros de estudio, usar materiales didácticos, realizar evaluaciones de aprendizaje de todo tipo, etc.; c) acceder al laboratorio virtual, si es el caso; y d) poder obtener toda la documentación necesaria para su formación (artículos, libros y biblioteca, todos ellos en forma electrónica).

Dicho de otra manera, una asignatura, curso o cualquier otro evento educativo, adquirirá la categoría de *educación virtual* cuando el estudiante no tenga ninguna necesidad de presentarse físicamente en las instalaciones del centro educativo. Como podemos inferir, en la actualidad es muy difícil que se reúnan estas cuatro condiciones, sin embargo, hay instituciones que aseguran que la educación que imparten es virtual. Por lo tanto, la educación virtual hasta el momento es una realidad únicamente en la educación continua, donde se imparten cursos y talleres; y en algunos postgrados. Finalmente diremos que este concepto es considerado como sinónimo de **Educación en línea**.

Educación virtual presencial: Consiste en actos educativos realizados a través de computadoras donde profesor y estudiantes se encuentran físicamente en un mismo lugar y en un mismo momento. De esta manera ambos interactúan en un laboratorio de cómputo en la red (Intranet o Internet). Así cada estudiante y docente pueden poseer una computadora conectada a la red, o simplemente una computadora conectada a red con proyector y pizarrón digital.

E-learning: Término muy usado en la literatura en inglés para designar cursos que están sustentados en alguna tecnología electrónica: equipo de cómputo (red Internet, intranet o extranet; CD-ROM, disquete), televisión (cable, codificado, abierto, satelital, videocasete), etc. Es un concepto esnobista que surgió en el ámbito empresarial y que se ha utilizado cuando se efectúa la capacitación de personal empleando para ello los medios electrónicos; en este caso es mejor decir Educación virtual o Educación en línea. Véase también **Educación en línea** y **Educación virtual**.

E-mail: Véase **Correo electrónico**

Emoticon: Palabra compuesta de los términos en inglés *emotion* + *icon* (emoción + icono), son expresiones simbólicas que se crean con el teclado y que pretenden significar estados emocionales o sentimientos, a través de los mensajes de correo, foros de discusión y Chats; por ejemplo: sonrisa, guiñar el ojo, tristeza, etcétera.

En línea: Traducción literal del término "On-line", indica que un equipo, aplicación o sistema se encuentra conectado a un Servidor, una computadora o a una red de comunicación.

Enciclomedia²³: Es un sistema, concebido y hecho en México, por iniciativa del Gobierno Federal, a través de la Secretaría de Educación Pública y el Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa, que da respuesta a necesidades educativas mediante el uso de las tecnologías de la información y comunicación. Integra y articula medios, recursos y herramientas relacionados con la educación primaria, a fin de enriquecer las experiencias de enseñanza y aprendizaje en el salón de clases. Es además una estrategia didáctica que se fundamenta en los libros de texto gratuitos y que, a partir de su edición digital, los enlaza a la biblioteca de aula, a fotografías, mapas, visitas virtuales, videos, películas, audios, interactivos y otros recursos.

Enlace: Se denomina así a cualquier hipervínculo que se realiza de una hoja o página Web a otro sitio o Servidor. En inglés en Link.

Entorno virtual de aprendizaje (AVA): Algunos estudiosos de la educación a distancia llaman a así a: la **Educación en línea**, **E-learning** o **Educación virtual**. Véase también: **Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA)**

Ensayo: Estrategia de enseñanza-aprendizaje consistente en la elaboración de un texto que presenta ideas respecto de una temática específica, que es elaborado a partir de la experiencia, interpretación y visión de quien lo escribe. Se trata de una reflexión basada en el análisis cuidadoso de cierto objeto de estudio. Por lo general la redacción de este tipo de documento se realiza con un lenguaje sencillo y a veces hasta coloquial. Su extensión puede variar de unas cuantas cuartillas a un número extenso de páginas, lo que dependerá del grado de profundidad con que se efectúe el análisis.

Enseñanza: Cualquier acto educativo en que un experto en contenido y en didáctica realiza

²³ Fuente: http://www.sep.gob.mx/wb2/sep/sep_Programa_Enciclomedia (consulta/mayo/07)

actividades encaminadas a facilitar el aprendizaje en un estudiante.

Enseñanza a distancia: Situación en la que un experto (docente o asesor) en contenido o en didáctica, realiza actividades para facilitar el aprendizaje para estudiantes distantes.

Enseñanza abierta: Es cualquier forma de enseñanza estructurada de manera flexible, que permite ser más accesible para los estudiantes, que en el caso de cursos o carreras que son ofrecidos en los centros de estudio tradicionales. La flexibilidad está dada en: el contenido del curso, en la estructura del programa educativo; el lugar, el modo y el tiempo de su realización; los medios utilizados, el ritmo de estudio, la evaluación y la administración escolar²⁴. Es una instrucción que permite que un estudiante se forme independientemente de la enseñanza presencial y auto-dirigiendo sus aprendizajes.

Enseñanza distribuida: Se denomina así al acto educativo que es llevado hasta donde se encuentre el estudiante (la enseñanza y los materiales), es decir, el conocimiento viaja y es distribuido hasta donde se encuentra el aprendiz. Es el sentido inverso de la educación que se imparte en los recintos donde el alumno tiene que acudir para recibir la educación.

Enseñanza en línea: Actividad que realiza algún experto en contenido y didáctica, empleando exclusivamente los servicios de las redes de cómputo (correo electrónico, teléfono, TV, video, computadora o redes informáticas).

Enseñanza individualizada: Es la que promueve un estudiante para apropiarse de conocimientos y habilidades con un propósito u objetivo definido; él mismo decide el ritmo y los tiempos que habrá de invertir para los estudios y evaluaciones.

Enseñanza personalizada: Es la que propone un asesor, monitor o tutor, basada en una serie de actividades didácticas que guíen el aprendizaje individual del estudiante.

²⁴ *Memorándum sobre la Enseñanza abierta a distancia en la Comunidad Europea* (COM 91/388 final, Bruselas, 12-11-1991). Citado por Lorenzo García Aretio (2001) en *La educación a distancia: de la teoría a la práctica*. P.14

Enseñanza presencial: Situación en la que tanto docente como discente están presentes en un mismo espacio y tiempo.

Entorno de aprendizaje: Es sinónimo de **Ambiente de aprendizaje**. “Se refiere a un determinado estilo de relación entre los actores que participan en el contexto de un evento determinado, con una serie de reglas que determinan la forma en que se organizan y participan e incluye una diversidad de instrumentos o artefactos disponibles para lograr unos fines propuestos”²⁵. Véase también **Ambiente de aprendizaje**.

Entorno virtual de aprendizaje: Se refiere al software apropiado que se utiliza para estructurar y poner en operación procesos de enseñanza-aprendizaje (cursos) a través de una red de cómputo, ofreciendo la posibilidad de personalizar y facilitar el proceso de aprendizaje a cada estudiante. No confundir con **Ambiente de aprendizaje**.

Equipo de Trabajo: Es el conjunto de estudiantes que se integran como un grupo de trabajo, en un mismo evento educativo (curso, seminario, taller, etc.), para realizar actividades de aprendizaje *orientadas* al logro de objetivos o metas de aprendizaje. Las finalidades de estos equipos de trabajo son: la construcción colectiva de la solución de un problema, el establecer relaciones interpersonales ante intereses en común, el diversificar las fuentes de información y conocimiento, el aprender de los demás, etcétera.

Estilos de aprendizaje: Conjunto de rasgos originales y persistentes en la forma en que estudia una persona. Este término está directamente relacionado con las estrategias que utiliza una persona para aprender algo. A fin de comprenderlo en forma sencilla pensemos que el estilo es la media estadística de todas las distintas estrategias de aprendizaje que utilizamos; de allí se deriva que nuestro estilo de aprendizaje se corresponde con las tendencias de nuestras estrategias más usadas.

²⁵ Definición de Frida Díaz Barriga en: *Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con TIC: Un marco de referencia sociocultural y situado*, pag. 5 Fuente: http://www.cuaed.unam.mx/sem_perma/contenido/ponente09b2.pdf (Consulta Roquet/dic/05)

Estrategias de aprendizaje: (En inglés Learning strategies). Procedimientos o habilidades que desarrolla cada estudiante para recordar información y en última instancia aprender; son ejemplos de éstas: leer en voz alta, tomar notas, memorizar (definiciones, fórmulas fechas, etc.), subrayar textos, hacer anotaciones al margen de la lectura, cuadros sinópticos, mapas conceptuales, diagramas, resúmenes, elaborar y contestar preguntas, red de conceptos, nemotecnias, aprendizaje cooperativo (trabajo en equipo), etc. Estas estrategias para aprender están íntimamente relacionadas con las Técnicas de Estudio y los Estilos de Aprendizaje de cada estudiante.

Estrategias de enseñanza: Como su nombre lo indica, es el procedimiento que después de planeado se desarrolla o pone en operación, con la finalidad de facilitar el aprendizaje en el estudiante. También se les conoce como Estrategias Instruccionales o Estrategias didácticas. Relacionadas con las *dinámicas grupales* puedes ser: discusión grupal o foro, interrogatorio, lluvia de ideas, demostración, tutoría, etc.²⁶ Relacionadas con los *medios de comunicación*: son el uso del correo-e, foro de discusión, lista de distribución, Chat, audioconferencia, teléfono, videoconferencia, la adecuada selección de los medios de comunicación, el uso correcto del cada medio, las respuestas inmediatas a las solicitudes o dudas, etcétera, etc. Relacionadas con los *materiales didácticos*²⁷ son: la presentación graduada de la información, las pistas tipográficas, ilustraciones, evaluación previa, organizador previo, resúmenes, preguntas intercaladas, guías de estudio, el desarrollo de buenas experiencias de aprendizaje, la pronta comprobación de resultados de aprendizaje, mapas conceptuales, etcétera.

Estrategias didácticas: Son todas aquellas acciones que han sido planeadas con anticipación, para ser puestas en práctica con la finalidad de realizar una adecuada enseñanza que facilite el aprendizaje. Es sinónimo de **Estrategias instruccionales**. Véase también **Estrategias de enseñanza** y **Estrategias de aprendizaje**.

²⁶ Méndez, Jorge *Funciones del tutor a distancia y su integración con medios y estrategias instruccionales*.

²⁷ Díaz Barriga A., Frida y Hernández R., Gerardo *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*.

Estrategias Instruccionales: Se denomina así a cualquier elemento del diseño instruccional de un programa educativo que facilita el procesos de la enseñanza y el aprendizaje. Es sinónimo de **Estrategias didácticas**. Véase también **Estrategias de enseñanza** y **Estrategias de aprendizaje**.

Estudiante: En las modalidades educativas abierta y a distancia o en línea, es mejor utilizar el concepto estudiante al de alumno, pues en el primero se da una mejor idea de la función que debe desempeñar quien está en situación o necesidad de aprender. Un estudiante debe ser una persona participativa, reflexiva, autorregulada, independiente, curiosa, con iniciativa, en una palabra, proactiva. Véase también **Alumno** y **Discente**.

Estudiante virtual: Se le nombra así a la persona que realiza estudios a distancia por medios telemáticos (teleconferencia, videoconferencia, Internet, etc.). Su “presencia” se hace evidente a través de medios de comunicación (correo-e, foros de discusión, Chat, etc.) y hace entrega de los trabajos realizados a la distancia a su tutor, como resultado de las actividades de aprendizaje. Idealmente un estudiante virtual puede realizar actividades e interactuar en cuatro ámbitos virtuales que son: el aula, el laboratorio, la biblioteca y la administración (inscripción, calificaciones, documentos personales, etcétera).

Estudiar: Existen diversas definiciones, dependiendo de la corriente psicológica del aprendizaje que se trate, así tenemos que para el Asociacionismo, Estudiar es una cuestión de hábitos, consiste en internalizar a través de la repetición y la práctica, ciertos hábitos como: organizar y establecer un horario, escoger un lugar para estudiar sin interrupciones, planificar el tiempo para estudiar, entre otros. En cambio para la corriente Cognoscitivista, Estudiar es el conjunto de procesos, internos y externos que realizan los estudiantes a fin de adquirir conocimiento y desarrollar habilidades y destrezas para aprobar cursos académicos en instituciones educativas.

Estudio autónomo: Se caracteriza en que el estudiante determina por sí mismo los criterios para realizar: actividades de aprendizaje, tiempo que ha de dedicar al estudio, investigación

de otras fuentes de conocimientos, intercambio de información con otros estudiantes y hasta algunas formas de auto evaluación.

Estudio independiente: Forma de estudio en que un individuo organiza sus actividades de aprendizaje, independientemente de las establecidas por una institución educativa o por un docente; también se le define como "Autodidactismo". Es sinónimo de Aprendizaje Independiente.

Estudio individualizado: Proceso de aprendizaje en que un estudiante, con o sin la ayuda de otras personas, realiza actividades en el contexto de un programa educativo.

Evaluación: Hay varias acepciones sobre este término, que tiene un origen latino, pues hace referencia a las acciones de *valorar* y de *juzgar*. En este sentido, la evaluación es un acto presente en muchas acciones cotidianas, como un instrumento básico para la generación de conocimiento y la toma de decisiones. Es un proceso de recolección de información de objetos, personas o acciones y está dirigida a la elaboración de juicios de valor. Cuando la evaluación tiene una aplicación o característica específica se le designa con un complemento, por ejemplo: evaluación del aprendizaje, evaluación del docente, evaluación de contenido, evaluación de los medios de comunicación, evaluación institucional, evaluación a distancia, evaluación por competencias, evaluación en línea, evaluación de la evaluación (metaevaluación), etc. Véase también **Evaluación educativa**.

Evaluación a través de medios de comunicación: Al paso de los años la educación a distancia ha incorporado gradualmente nuevos medios de información y comunicación, que además de ser utilizados para la enseñanza-aprendizaje han sido usados para la evaluación de conocimientos y competencias. Los medios que se utilizan en esta modalidad educativa en la actualidad son: el teléfono, la audioconferencia, la videoconferencia y el Internet (correo electrónico, foros de discusión, Chat, y Web). Las formas evaluativas que se emplean son: el examen oral, el cuestionario y productos diversos (ensayos, reportes de lecturas, análisis críticos, investigación documental, etcétera.).

Evaluación acumulativa: Esta evaluación es la que se realiza al final de un curso, módulo o materia con la finalidad de dar la acreditación y/o certificación; explora la totalidad del contenido abarcado en el programa de estudio. Inadecuadamente se le ha llamado Evaluación Sumativa o Sumaria, pues ni se suman las calificaciones o evaluaciones, ni se trata de un proceso criminal.

Evaluación de o por Competencias: Históricamente las competencias se desarrollaron en el ámbito profesional y laboral, consiste en establecer los estándares que debe alcanzar una o varias personas en el desempeño de una profesión o puesto laboral. En la educación, las competencias se pueden ubicar de acuerdo con los estándares que se establezca logren los alumnos. Por lo general un elemento importante para establecer las competencias es que éstas se relacionen con las ejecuciones que se realizan en la realidad, es decir, las habilidades cognoscitivas y psicomotrices que se emplean en la solución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento crítico. Una manera de evaluar estas competencias es a través de la identificación de aquellas características que interesa desarrollar como comportamiento competente en el curso.

Evaluación del aprendizaje: Proceso permanente que permite tomar decisiones y emitir juicios respecto del logro de objetivos de aprendizaje alcanzados por un estudiante. Para García Aretio²⁸ es la “acción de obtención de información sobre el estudiante y la naturaleza y calidad de su aprendizaje, acción ésta integrada en el proceso formativo, sistemática y continuada, que nos permitirá valorar alternativas previas a la toma de decisiones”.

Evaluación del docente en línea: El docente es uno de los elementos que también es evaluado en la educación a distancia. Al igual que son evaluados algunos otros aspectos de la modalidad (materiales didácticos, medios de comunicación, fuentes de información, diseño instruccional, etc.), es necesario que sea sometido a este proceso, pues es un elemento fundamental del sistema educativo. Por lo general, quien se encarga de evaluarlo es el estudiante, quien determina con sus opiniones si el docente se ha desempeñado o no con

²⁸ Fuente: Editorial “Evaluación en formatos no presenciales” del Boletín-e BENED de enero de 2008.
<http://www.uned.es/catedraunesco-ead/editorial/p7-1-2008.pdf>

propiedad en el proceso. En menor grado encontramos que también es evaluado por docentes de una misma disciplina y por coordinadores académicos, que vigilan el proceso educativo del docente con sus estudiantes. Véase también: **Evaluación educativa.**

Evaluación del programa educativo: Esta evaluación es un subconjunto de la evaluación educativa que abarca más aspectos. El programa educativo es evaluado generalmente por: los estudiantes, los expertos en contenido, expertos en didáctica, diseñadores gráficos y especialistas en informática. Para cada uno de estos profesionales es que se diseña un instrumento que registra las opiniones desde su propia perspectiva. El propósito de esta evaluación es mejorar la calidad del mismo, eliminando o corrigiendo todos aquellos aspectos que no contribuyen adecuadamente al proceso de enseñanza-aprendizaje en la modalidad a distancia. Véase también: **Evaluación educativa.**

Evaluación diagnóstica: Generalmente se le denomina así a la evaluación previa o inicial, la que incluye preguntas sobre los requisitos de conocimientos y respecto de lo que se pretende enseñar; ambas se aplican con la intención de identificar si el estudiante posee conocimientos previos de requisito y para explorar si ya conoce algo de lo que se le pretende enseñar. Algunos críticos de la educación han señalado que no debería llamarse Evaluación diagnóstica a este tipo de evaluación inicial, pues cualquier evaluación (inicial, formativa o sumativa) es de alguna forma diagnóstica.

Evaluación educativa: Referido a la educación a distancia hay diversas definiciones, aquí sólo mencionaremos una: Proceso continuo que permite la toma de decisiones frente al logro o cumplimiento de objetivos establecidos previamente. Cabe aclarar que esta definición puede aplicarse también a otros niveles, por ejemplo: organización, programa educativo, contenidos, experiencias, medios de comunicación, docentes o tutores, estudiantes y la misma evaluación, o sea, la metaevaluación.

Evaluación en línea: (evaluación-e). Característica de la evaluación en educación a distancia que analiza aspectos como la administración, el aprendizaje o rendimiento escolar, los medios de comunicación, los recursos de información, los materiales didácticos, la

evaluación (metaevaluación), etc.

Evaluación entre pares: Véase **Coevaluación**.

Evaluación formativa: Es la que se realiza en forma permanente durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de mejorar o remediar las fallas de aprendizaje al término de cada clase o de cada unidad.

Evaluación previa o inicial: Es la que se realiza al principio de un curso, su propósito es determinar si: el estudiante cuenta con los conocimientos previos necesarios (requisitos) para iniciar esta nueva etapa de estudios. También para saber si posee algunos conocimientos sobre el contenido del nuevo programa. Si el estudiante ya sabe respecto de lo que se le va a enseñar, entonces se ajustará tanto el programa educativo como los objetivos de aprendizaje. Véase también **Evaluación diagnóstica**.

Evaluación sumativa o sumaria: Tanto el término “sumativa” como “sumaria” son inadecuados, pues fueron acuñados por traducciones incorrectas, ya que el primero es un neologismo y el segundo significa brevedad, por tanto, se propone que mejor se emplee el término “acumulativa”. Esta evaluación es la que se realiza al final de un curso, módulo o materia con la finalidad de dar la acreditación y/o certificación, debido a que explora la totalidad del contenido abarcado en el programa de estudio.

Evaluador: Persona que posee la capacidad para diseñar y/o aplicar exámenes de conocimiento.

Examen: Instrumento, por lo general escrito u oral, que es utilizado como elemento de evaluación de conocimientos y aprendizajes después de un proceso de enseñanza. Es sinónimo de Prueba. Su objetivo es que el responsable de la enseñanza (docente asesor) mediante este instrumento obtenga elementos para evaluar el grado de aprendizaje de cada estudiante y que éste conozca también su grado de avance. Los exámenes pueden ser ordinarios y/o extraordinarios, los primeros se aplican al término de cada unidad o módulo y

al final del curso, mientras que los extraordinarios ocurrirán cuando el estudiante no haya aprobado la asignatura. El examen puede tener un efecto de enseñanza si éste se devuelve rápidamente al estudiante para que él mismo analice sus errores.

Experiencias de aprendizaje: Son las que diseña el docente tutor responsable de la enseñanza de algún tema o curso, por lo general son secuencias de acciones encaminadas al aprendizaje gradual para la consecución de competencias, habilidades y objetivos; en ellas se entrelazan conocimientos y estrategias de solución de problemas; así en didáctica se dice que las personas aprenden mejor cuando se integran el conocimiento declarativo (el qué), el conocimiento del procedimiento (el cómo) y el conocimiento estratégico (el cuándo y cuánto).

Expertise: Anglismo utilizado con alguna frecuencia en forma ampulosa en conferencias y documentos relacionados con la educación a distancia. Su significado es equivalente a perito o experto. Véase **Experto**.

Experto: En el ámbito de la educación a distancia un experto es la persona que tiene la capacidad de identificar un problema, definirlo adecuadamente con amplio conocimiento, y que además, puede dar la solución correcta y eficiente a dicho problema; solución muy superior a la que podría dar cualquier persona no experta. Entre las características de la eficiencia podemos agregar que la solución ha de darse en: tiempos mínimos, con economía de recursos y por ende a bajo costo. Por lo tanto, un *experto* es aquel que no solo demuestra buenos juicios sino que además puede dar buenos resultados prácticos. Parafraseando a Tomás Alva Edison, el *experto* "...es la persona que transpira el 99% y se inspira un 1%".

En la modalidad educativa a distancia los principales expertos se encuentran en: contenido o disciplina, diseño instruccional, evaluación del aprendizaje, diseño gráfico, informática e interfaz, etc.

Extranet: Red de área local (LAN) o de área amplia (WAN) que utiliza TCP/IP, HTML; SMTP y otros estándares abiertos de Internet para transmitir información; que está disponible sólo para personas que se encuentran dentro de una organización y sólo determinadas personas

externas, según se determine el caso.

E-zine: Véase **Boletín Electrónico**.

F

FAQ: (Frequently Ask Questions). Se traduce como preguntas comúnmente hechas. Es una sección electrónica en Internet que contiene las preguntas que con más frecuencia hacen las personas sobre algún tema, en cada pregunta viene incluida la respuesta. Con una sección FAQ se evita el que constantemente se tenga que contestar a las mismas dudas. Es una estrategia de enseñanza en línea.

Fax: Aparato y forma de transmisión/recepción de documentos mediante la red telefónica conmutada, que se basa en la conversión a impulsos eléctricos de las imágenes escaneadas o exploradas (leídas) por el aparato emisor, que son transmitidos por la red, para luego interpretarse por un aparato receptor que los graba o registra en puntos formando imágenes.

Firefox: Es uno de los navegadores más conocidos actualmente, de adquisición gratuita, con el que se puede acceder a cualquier sitio que contenga páginas Web. Este producto esta recomendado para aquellas personas que reciben constantes ataques de virus informáticos a través del navegador Explorer de Microsoft.

Forma de trabajo: Es la sección que describe al estudiante cómo habrá de abordar el estudio de algún curso o asignatura en la modalidad a distancia. En algunos actos educativos a distancia también se le denomina “Metodología”, sin embargo, no es aconsejable el uso de ese término, pues solo es comprensible para las personas que tienen conocimientos en didáctica. No hay que olvidar que a los estudiantes la palabra metodología les puede significar otras cosas. La forma de trabajo le explica al estudiante cómo estudiar con cierto éxito, qué aspectos debe cuidar, cómo comunicarse con su asesor o tutor y compañeros de curso, cómo realizar y entregar trabajos, cómo será evaluado, etc. Esta forma de trabajo

también puede estar expresada con más claridad y en detalle a través de la **Guía de estudio**.

Formación abierta y a distancia: Posibilidad de adquirir conocimientos o aprendizajes a la distancia, lejos de las aulas, en forma independiente, con autonomía, con la ayuda de medios de comunicación y materiales didácticos diversos.

Formación en competencias: Son programas educativos centrados en la identificación de ciertas habilidades que debe adquirir el estudiante al término de un evento educativo (curso, taller, seminario, etc.). Dicho en términos simples la competencia es la capacidad efectiva para llevar a cabo en forma exitosa una actividad laboral o profesional plenamente identificada. En la ejecución de un trabajo, es una capacidad real y demostrada para identificar y resolver situaciones relativas a la profesión según estándares establecidos, por tanto, se puede considerar el conjunto de atributos que ha de poseer un profesional para su desempeño.

Foro de discusión: En Internet es el espacio virtual en que un grupo de personas se encuentran en un listado electrónico de direcciones a las que se les distribuyen mensajes de correo electrónico. Una variante de éste es el Foro de Discusión en Web. Su propósito es la participación de varias personas en discusiones sobre temas específicos y lograr la distribución de informaciones a un grupo con intereses comunes.

Freeware: Referido al software que se comercializa, es el programa que se ofrece sin costo alguno, sin embargo, los derechos de autor siguen siendo de su propietario, por lo que no se puede utilizar sin autorización para usos no estipulados en la licencia de uso. El propietario también se reserva el derecho de cobrar por las nuevas versiones de los programas²⁹.

FTP: (File Transfer Protocol) Protocolo para la transferencia de archivos. Sistema de transmisión de archivos electrónicos que emplea la red Internet para enviar y recibir archivos de una computadora local a un servidor remoto y viceversa.

²⁹ Fuente: Boletín electrónico Reporte DELTA No. 163 del 19 de julio de 2001

FTP anónimo: Protocolo informático que permite a un usuario de Internet la captura de documentos, ficheros, programas y otros datos contenidos en archivos existentes en numerosos servidores de información sin tener que proporcionar su nombre de usuario y una contraseña (password). Utilizando el nombre especial de usuario anonymous, o a veces ftp, el usuario de la red podrá superar los controles locales de seguridad y acceder a ficheros accesibles al público situados en un sistema remoto.

Función del asesor: En la educación abierta pueden ser muy variadas las funciones, sin embargo, entre las más importantes están: resolver dudas, ser guía y motivador del estudiante, facilitar el conocimiento, orientar, supervisar, mediar, entrevistar, evaluador y calificar.

Función del tutor: Referido a la educación a distancia, el tutor desempeña diversas acciones, entre las que se encuentran: guiar las actividades, estimular el estudio independiente y el aprendizaje autogestivo, proporcionar ayuda pedagógica, etcétera.

Función docente: Es cualquier actividad, papel o rol que desempeñe una persona que enseña en cualquiera de las modalidades educativas (presencial, abierta o a distancia), así tenemos que puede ser: asesor, tutor, coordinador, supervisor, gestor, orientador, consejero, acompañante, promotor, facilitador, evaluador, consultor, diseñador de curso, diseñador de material didáctico, evaluador, etcétera.

G

Galleta: En inglés Cookie. Es un pequeño archivo que se envía desde los sitios de Internet que son visitados por un usuario; estos minúsculos archivos son registrados o guardados por la computadora que hemos usado en la visita al sitio. Su función es identificar al visitante cada vez que ingrese al mismo sitio, a fin de medir la frecuencia de visitas a dicho sitio.

Gestión educativa: Gestionar es hacer que las cosas sucedan, por ejemplo: competencias, actitudes, crear condiciones, crear a los equipos de trabajo, construir escenarios adecuados, proveer capacidades y dispositivos para diseñar cursos a distancia.

Gif: (Graphics Interchange Format). Formato de Intercambio de Gráficos. Es un formato gráfico muy usado en la Internet que fue desarrollado en 1987; su principal característica es la alta compresión o poco “peso” y el uso de 256 colores.

Gigabyte: Unidad con la que se mide el almacenamiento de datos en algún dispositivo de memoria (disco duro, CD, USB, etc.); un gigabyte equivale a 1,024 megabytes (MB).

Glosario: En los libros de estudio es la sección que incluye un catálogo o listado de conceptos o términos dudosos o poco conocidos por el estudiante, éstos se han ordenado en forma alfabética con una explicación breve y sencilla.

Gopher: Sistema de información en Internet en ambiente sólo de texto, que permite la transferencia de archivos desde computadoras remotas; se presenta en forma de menú que despliega directorios con descripciones de texto completas. Este sistema está obsoleto desde el advenimiento de las hojas o ambiente Web.

GPS: Siglas del término en inglés *Geographic Position System*, Sistema de Posicionamiento Geo-referenciada. Se trata de un dispositivo de comunicación inalámbrico que permite la comunicación vía satelital.

Grupo de noticias: Es un sistema que funciona de manera similar a las listas de distribución, sólo que en lugar de enviar el mismo mensaje electrónico a todos los miembros de la lista, el creador o administrador del mensaje lo pone en un sistema de boletines electrónicos. Tiene como ventaja que de esta forma el buzón de los usuarios no se satura con los mensajes de los demás. Para hacer uso de los grupos de noticias se debe seleccionar la dirección del boletín de interés y solamente leer los que se desee.

Generalmente estos grupos de noticias se organizan por temas. También reciben el nombre de Usenet.

Guía de estudio: Instrumento generalmente impreso que se entrega al estudiante al principio de un curso y que contiene todos los elementos indicativos para que éste pueda realizar los estudios necesarios para el logro de los objetivos de aprendizaje básicos y complementarios de un programa educativo. Estas Guías a su vez contienen diversas secciones que se denominan Unidades de Estudio, de Aprendizaje o Unidades Didácticas. Los elementos básicos que debe contener cualquier Guía son: temas, introducción, objetivos de aprendizaje, actividades de aprendizaje, bibliografía y cuestionario de evaluación del aprendizaje.

H

Hacker: Anglicismo que es utilizado para designar a una persona avezada en el uso de la informática y las nuevas tecnologías, que capaz de penetrar en sistemas informáticos ajenos sin permiso, es decir, que ha desarrollado conocimientos suficientes en el campo de la informática a través de la red Internet, para obtener en forma gratuita programas (software) que tienen alguna restricción, identificar claves de acceso, localizar puntos débiles en Servidores, obtener datos o información para su propio beneficio, producir alteraciones en sitios Web, etcétera.

Los motivos por el cual realizan estas acciones pueden ser: para aprender, como un desafío personal, por diversión personal, para adquirir alguna fama o hacerse de un nombre, para obtener información o algún otro beneficio personal. Muchas de estas acciones también son realizadas por estas personas bajo la justificación de que “se han dejado las puertas abiertas” y por tanto eso es una invitación a entrar al sitio y obtener lo que se quiera.

Como características personales de un Hacker están: el gusto por la programación, amplia experiencia en sistemas, deseos de conocer a fondo los programas, disfrute en el desafío de problemas para ir más allá de los usuarios convencionales, piensa que no debe

haber prohibiciones o restricciones, aboga por el libre acceso y distribución de la información, y está a favor del progreso tecnológico a través del software libre.³⁰

El término Hacker es un tanto controversial aún en el idioma inglés, pues se le asocia al de *pirata informático*. No confundir este concepto con el de **Cracker**.

Hemeroteca Virtual: Sistema de conmutación electrónica que permite consultar en forma local y remota bases de datos que contienen documentos primarios (revistas y periódicos).

Heteroevaluación: Existen diversas formas de evaluar los aprendizajes, por lo tanto, se les denomina de diversa forma según sea el caso. Así cuando un estudiante se evalúa a sí mismo se denomina auto evaluación, cuando lo evalúa un compañero estudiante o persona en similar condición, se le nombra coevaluación. Es así que cuando el estudiante es evaluado por un experto (profesor) se le denomina heteroevaluación.

Hipermedia: Es la combinación del hipertexto con la multimedia. En el lenguaje HTML o de hojas Web, es la posibilidad de acceder o enlazar a otras hojas o archivos de sonido o imágenes. La ventaja de este recurso informático es que imita el funcionamiento de las asociaciones del pensamiento humano, pues no es lineal como se presenta la información en muchos documentos (libro, artículo, video, etc.). Como inconvenientes se puede señalar que en el hipertexto existe la posibilidad de que el usuario se desoriente o se distraiga con otra información que esté interconectada al tema; también puede ocurrir que haya sobrecarga de elementos multimedia y enlaces innecesarios para la recuperación de la información. Véase también: **Hipertexto, Multimedia e Hipervínculo**.

Hipertexto: En Internet el término se aplica a los enlaces existentes en las páginas escritas en lenguaje HTML, enlaces que llevan a otras páginas que pueden a su vez contener otros enlaces de hipertexto. El acceso a las páginas hipertextuales se realiza a través de navegadores WWW (Netscape, Explorer, etc.). Los enlaces se destacan a través de una o varias palabras subrayadas, que aparecen en color diferente al resto del texto. Al hacer clic

³⁰ "Hackers y demás familia: los `pata negra' de la tecnología" de Melisa Tuya (2005)
<http://www.20minutos.es/noticia/11708/0/hackers/internet/piratas/>

en dichas palabras se conecta con otro texto o documento y se despliega nueva información relacionada con la anterior. Véase también: **Hipermedia**, **Multimedia** e **Hipervínculo**.

Hipervínculo: Cualquier enlace que se realiza de una hoja o página Web a otro sitio o Servidor.

Hispasat: Sistema de satélites español dedicado a la educación, con cobertura latinoamericana en idioma español.

Historia de la Tutoría: El método tutorial tiene sus orígenes en Inglaterra hacia el siglo XV, aunque entonces su principal objetivo era inculcar las doctrinas de la Iglesia y cuidar la conducta de los estudiantes. En el siglo XIX la función del tutor se centraba en prestar atención individualizada a los estudios de los estudiantes y controlar su conducta. El prestigio de las universidades dependía en gran parte del prestigio de sus tutores. Sin embargo, por esos años, el profesor Hawkins afirma que "los jóvenes tienen el derecho de conducir tanto sus mentes como sus almas por sí mismos y llegar a la verdad por su propio esfuerzo. La tarea del tutor consistirá, entonces, sólo en ayudarles".

Hoax: En el uso del correo-e con cierta frecuencia algunas personas con conocimiento de causa o actuando de buena fe, distribuyen o reenvían mensajes de alerta sobre la existencia de virus informáticos, catástrofes, temáticas religiosas, cadenas de solidaridad, cadenas de la suerte, métodos para hacerse millonario, supuestos regalos de compañías, etc., sin embargo, estos mensajes son falsos. El propósito real de dichos envíos es provocar una fuerte carga de tráfico de mensajes y saturar la red de información.

Para el caso de los virus informáticos, en la red Internet hay múltiples sitios en los que se puede confirmar si una alerta es de un virus verdadero, o se trata simplemente de una broma. Para el caso de solicitud de solidaridad, se recomienda analizar de manera cuidadosa el mensaje. En todos estos casos se recomienda no reproducir esos envíos. Si el remitente es conocido suyo, hágale notar que está entrando a un juego de intereses de terceras personas con fines de perjuicio; asimismo puede decirle que no le reenvíe ese tipo de mensajes. Véase también *Spam*.

Hoja Web: En Internet se llama así a aquella que es posible visualizar en una pantalla de la computadora, por haber sido creada en lenguaje html. En ella se pueden crear imágenes estáticas, en movimiento, a colores, incluir sonido y hasta video; dichas Hojas también permiten el uso del hipervínculo o hipertexto, que es la posibilidad de ligar otros sitios o contenidos.

Host: Es el Servidor que proporciona todos los servicios que posee a los usuarios a través de la red Internet, para llegar a contactarse con éste es necesario conocer la dirección electrónica del mismo.

Host unknown: Referido a los correos electrónicos que enviamos a alguna persona, el término significa que el Servidor donde supuestamente se aloja la cuenta de correo-e de una persona, a la que le hemos enviado un mensaje es desconocido, es decir, que no existe dicho Servidor o se ha escrito mal el nombre de la máquina (por ejemplo se ha omitido o agregado otra letra, o se ha sustituido por otra letra, o se ha colocado una coma en vez de un punto en la dirección electrónica), o de plano, que el sitio se encuentra desactivado.

HTML: (Hypertext Markup Language). Lenguaje de Marcas de Hipertexto. En el ambiente de las hojas Web de Internet es el lenguaje de computación que se emplea para la creación de dichas páginas. Los archivos en HTML indican a un navegador (Explorer, Firefox, Netscape, etc.) cómo debe representarse el documento en la pantalla de la computadora.

HTTP: (Hypertext Transfer Protocol). Protocolo de transferencia de hipertexto: Protocolo usado para indicar que un sitio de Internet es un sitio World Wide Web.

I

Infografía: Fuentes referenciales que han sido localizadas en la realización de algún escrito

y que están en formato electrónico: correo electrónico, dirección Web, etcétera.

Infonáutica: Concepto de reciente acuñación que se utiliza para indicar que se “navega” a través de la información; el término está referido a la Internet.

Infoxicación: Curioso y original concepto que se ha credo de un juego o combinación de las palabras *información* e *intoxicación*, para designar una situación en la que una persona al encontrarse con el exceso de información que circula por la Internet sobre un tema de su interés, ya no tiene la capacidad suficiente para poder leer y asimilar tanta información, con lo que deviene una saturación y descontrol para seleccionar la que mejor le convenga.

Inmersión: Referido a la realidad virtual es la posibilidad de que un estudiante o investigador “penetre” en un objeto de estudio virtual, por ejemplo una célula, moléculas, sitios arquitectónicos, etcétera. Es la representación tridimensional de un objeto. Dicho de otra manera, es el grado en que se involucra una persona con el material de estudio. Esta posibilidad se está dando con la creación de la Internet2. Un ejemplo que esta aplicación es el sistema Ixtli de la UNAM.

Innovación educativa: Es cualquier proceso, método, técnica o estrategia que tiene como intención mejorar algún sistema, programa o institución educativa. Actualmente las innovaciones educativas se están dando con mayor frecuencia en el ámbito de la modalidad educativa a distancia. Un efecto que suelen producir estas innovaciones en algunos docentes es la resistencia al cambio.

Instrucción individualizada: Véase **Enseñanza Individualizada**.

Instrucción personalizada: Véase **Enseñanza Personalizada**.

Instrucción programada: Técnica en la que un documento o escrito es desarrollado mediante alguna de las técnicas de programación en un impreso o en computadora. De esta forma el estudiante podrá realizar actividades que, dependiendo de sus aprendizajes, podrá

pasar de manera más rápida o más lenta a otras secciones de información.

Instrumentos de evaluación: Son cualesquiera de los recursos diseñados para establecer el grado de aprendizaje en función de objetivos previamente establecidos.

Inteligencias Múltiples: Teoría desarrollada durante el decenio de los setenta por el doctor Howard Gardner, que señala que además de una inteligencia general, una persona presenta distintos tipos de inteligencias y en distintos grados y que para ello utiliza diferentes sectores del cerebro y en distintas combinaciones.

Gardner agrupa estas múltiples habilidades en ocho tipos de inteligencias, las cuales, una vez conocidas por la persona, pueden desarrollarse y potenciarse:

1) Verbal-lingüística: A los jóvenes con este tipo de inteligencia les gusta escribir, leer, contar cuentos o hacer crucigramas.

2) Lógica-matemática: Se interesan por los patrones, categoría y relaciones entre las cosas. Se sienten atraídos por los problemas de aritmética, juegos de estrategia y los experimentos.

3) Corporal-cinestésica: Aquí se procesa el conocimiento a través de las sensaciones corporales, por ejemplo: atletas, bailarines y artesanos.

4) Visual-espacial: Sus poseedores piensan en imágenes y en dibujos. Se fascinan con los laberintos o los rompecabezas por armar, o pasan su tiempo libre dibujando o soñando despiertos.

5) Rítmico-Musical: Siempre están cantando solos, o percutiendo. Generalmente se dan cuenta de sonidos que a otros se les escapan. Estas personas son buenas discriminadores de sonidos.

6) Interpersonal: Son los líderes de grupo, pues resultan buenos para comunicarse con los demás, ya que parecen entender los sentimientos y motivos de los otros..

7) Intrapersonal: Pueden ser tímidos. Están muy conscientes de sus propios sentimientos y tienen motivación interna.

8) Naturalista: Clasifican conocimientos ambientales, entienden y distinguen el ambiente natural.

Interacción: En educación a distancia y en línea, se entiende por Interacción al intercambio de ideas y puntos de vista con relación a un objeto de estudio. La interacción puede darse entre individuos (docente-estudiante o estudiante-estudiantes) o a través de materiales didácticos (estudiante-contenidos). La interacción es otro elemento fundamental para que la educación en estas modalidades tenga éxito. Sus propósitos son: la comprobación del aprendizaje, la ampliación de conocimientos, la corrección de procedimientos, la confrontación de información, el intercambio de datos y el trabajo colaborativo. La ocurrencia de la interacción dependerá de los medios de comunicación (sincrónicos o diacrónicos) e información (software, documentos electrónicos en hipertexto, animaciones, tutoriales, guías de estudio, manuales, etc.) que se utilicen. Los medios de comunicación diacrónicos que permiten el intercambio de mensajes y documentos electrónicos entre dos o más personas son: correo electrónico, foro de discusión y lista de distribución. A su vez, los medios de comunicación sincrónicos que permiten la interacción e intercambio de documentos electrónicos son: el Chat (ICQ, messenger, etc.) y la videoconferencia de escritorio (netmeeting).

Interactividad: En la informática y la electrónica, es la capacidad, en mayor o menor medida, que tienen los sistemas de cómputo y de comunicaciones para propiciar el intercambio de información entre personas o entre máquina y sujetos. El grado de interactividad de un medio electrónico es el que permite una mayor o menor interacción comunicativa entre los usuarios. Entre algunos de estos elementos que pueden propiciar u obstaculizar la Interactividad están: los servicios de comunicación a Internet, el tratamiento y nivel de complejidad del contenido, el equipo de cómputo que se tenga, el software que se utiliza, etcétera.

Interfaz: Recurso por el cual dos equipos se comunican entre sí.

Interfaz de usuario: Referido a la computadora es el ambiente en que un usuario puede utilizar el teclado, el ratón (mouse), ventanas, menús, iconos, imágenes, sonidos y todos aquellos elementos que permitan la comunicación entre el hombre y la computadora.

Internet: Es una red de redes global o mundial de equipos informáticos que se comunican mediante programas de cómputo; en ella se encuentra todo tipo de información que genera la humanidad. Funciona como una gran “biblioteca” mundial que permite la consulta de cualquier documento que esté disponible en algún Servidor del planeta. A través de esta red es posible intercambiar documentos (audio-escrito-visuales) con otras personas que se encuentren conectadas al sistema. Su principal característica es que se trata de un sistema telemático accesible, económico, abierto y global, que trasciende las fronteras tanto políticas como culturales (idiomas, credos, razas, etc.).

Internet 2: Red especializada en educación e investigación que fue creada en 1996 por 34 universidades, sin embargo, fue dada a conocer como la nueva red multimedia ultrarrápida hasta el 13 de abril de 1998 por Al Gore, el ex vicepresidente de los Estados Unidos de Norteamérica. Esta nueva red provocará una evolución en los ambientes de comunicación como el actual World Wide Web, acelerando espectacularmente la información debido a un mayor ancho de banda. Se espera que las aplicaciones y el nuevo hardware que se desarrolle puedan ayudar a que la velocidad de la red aumente de manera considerable y la transmisión multimedia sea una realidad, pues funciona 100 veces más rápido que las conexiones WWW actuales. Este proyecto centra sus energías y recursos al desarrollo de una nueva generación de aplicaciones avanzadas, a la atención de requerimientos emergentes en investigación, enseñanza y aprendizaje. En la Educación a Distancia se vislumbra un gran futuro para las personas que estudien a través de esta modalidad, ya que los recursos de aplicaciones avanzadas de multimedia, podrán proporcionar experiencias tan reales como la realidad misma (telepresencia, teletrabajo, realidad virtual, telemedicina, bibliotecas y laboratorios virtuales, etcétera).

Internet Explorer: Navegador que permite realizar enlaces de la World Wide Web.

Intranet: Red local o interna en una institución educativa en la que un Servidor proporciona información a los usuarios en forma parecida a la que origina la conexión a Internet. El administrador (webmaster) de la Intranet selecciona y pone a disposición de los usuarios los documentos exclusivos que habrán de utilizar los usuarios.

IP: (Internet Protocol). Protocolo de Internet. Es el número que identifica a la computadora que establece comunicación en la red Internet cuando transmite datos en forma de “paquetes de datos”. Así cuando un usuario se conecta desde su hogar a la Internet su máquina utiliza una dirección IP, la cual puede cambiar al reconectarse. A esta forma de asignación de dirección IP se denomina una dirección IP dinámica.

iPod: Dispositivo tecnológico móvil que permite el almacenamiento y reproducción de información en texto, sonido e imagen en movimiento. Fue creado el 23 de octubre de 2001 por la empresa Apple en principio como reproductor de archivos electrónicos de música. Este recurso al estar cada día más disponible en la población en general, está siendo utilizado en algunas situaciones de educación en cualquiera de sus modalidades, pero de más importancia en la relativa a distancia; es así que se ha convertido en un importante recurso que permite la reproducción de archivos de audio (podcast) y video (v-cast). Su principal característica es la notable simplicidad en el manejo de los controles de selección y reproducción de los archivos.

IRC: (Internet Relay Chat) Servicio de Internet que permite una charla interactiva en ambiente de texto.

Item: También llamados Reactivos de Evaluación son cualquier tipo de pregunta con carácter de evaluación de conocimiento; entre los más conocidos están: Opción múltiple, Respuesta binaria (falso-verdadero), Correlación, Jerarquización, Complementación y Ensayo.

J

Java: Lenguaje de programación orientado a objetos que fue desarrollado por Sun Microsystems. Su principal característica es la posibilidad de operar casi sobre cualquier plataforma o navegador.

JPEG: (Join Photograph Expert Group). Grupo Conjunto de Expertos Fotográficos. Es una forma de compresión de imágenes fotográficas muy usada en la Internet, que puede utilizar miles de colores sin degradar la calidad fotográfica de la imagen.

K

Kalipedia: Se trata de una novedosa enciclopedia en línea con temas educativos en español. Es un proyecto de la editorial Santillana que tiene como objetivo poner a disposición de toda la sociedad una web de ayuda al estudio y a la enseñanza, es de acceso libre y gratuito. Cuenta con más de 40,000 contenidos de las siguientes áreas: geografía, lengua, ciencias, historia, literatura, filosofía, arte, tecnología, física, química, matemáticas e informática, donde algunos de éstos estarán en multimedia. Además el sitio ofrece la posibilidad de compartir, interactuar y participar a través de su *interkambiador*, una comunidad para profesores y estudiantes donde el usuario puede personalizar, ampliar, compartir, valorar, publicar y comunicarse con otras personas: blogs multiusuario, foros, generación de grupos con intereses afines, avatares personalizados, clasificación de sus propios contenidos, retos, concursos y pruebas o exámenes de autoevaluación.

kb: Kilobyte

Kilobyte (kb): Unidad de medida que equivale a 1,024 bytes.

L

Laboratorio Virtual: Aplicado a las redes de cómputo es el término que se emplea para designar aquellos "laboratorios" que únicamente existen en forma de programas de cómputo (software). Se caracterizan en que simulan situaciones reales, con resultados iguales a los de la realidad, utilizando "equipos", "instrumentos" y/o "sustancias" iguales que en la realidad

tangible. Se diferencian, a su vez, de los laboratorios reales solamente en su intangibilidad, pero en cuanto a los objetivos de aprendizaje a alcanzar podemos decir que son los mismos que los de un laboratorio real. El Laboratorio Virtual es una de las cuatro condiciones que debe reunir una universidad para que sea considerada virtual. Véase también **Virtual o Virtualidad** y **Universidad virtual**.

Learning distribuied: En ocasiones este concepto ha sido traducido equivocadamente como Aprendizaje distribuido. Cabe aclarar que el aprendizaje no se puede repartir o distribuir, por lo que el concepto debe traducirse como Enseñanza distribuida. Véase **Enseñanza distribuida**.

Learning Objet: Véase **Objetos didácticos**.

Libro Electrónico: (E-books o libro-e). Nuevo medio de información que es resultado de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación. Para la educación abierta y a distancia este medio se presenta como un recurso con una gran potencialidad, pues puede ser fácilmente distribuido, su contenido puede incluir imágenes a todo color y hasta en movimiento, puede contener mensajes auditivos, es de más bajo costo que el impreso, no daña a la ecología pues no consume papel, es más fácil actualizarlo, no ocupa espacio físico de estantería, no se desgasta, se puede imprimir totalmente o partes, la tipografía se puede adaptar a las necesidades del lector ya que permite cambiarla a otros tipos y tamaños, se le pueden insertar marcas o comentarios al margen, señalar el sitio donde se quedó la lectura, etc. Todas estas ventajas harían pensar en la posible desaparición del libro impreso, sin embargo, hay algo muy importante que no puede hacer por el momento el libro electrónico, que es la *versatilidad*, es decir, el libro electrónico requiere de condiciones especiales para su lectura, por lo menos de una computadora o de una Palm o un Pocket, no es agradable leer sobre la pantalla, resulta muy incómodo leerlo en un autobús, en un baño o en otros sitios, los lectores son aún pocos y los costos elevados, entre otros problemas, por lo tanto, el libro impreso aún seguirá existiendo por mucho tiempo.

Link: Véase **Enlace**.

Lista de correo: Véase **Lista de Distribución**.

Lista de discusión: Véase **Foro de Discusión**.

Lista de distribución: Lista de personas que mediante sus cuentas de correo electrónico pueden enviar un mensaje a muchas personas utilizando una sola dirección electrónica (cuenta de correo-e). Mediante esta única dirección una persona puede enviar mensajes de correo a todas las personas que estén suscritas a esta lista. La lista de distribución amplía la función del correo electrónico, pues a través de ella se envían artículos, notas periodísticas, memoranda, avisos, revistas, boletines, etc., que se publican como un mensaje de correo electrónico común. La Lista se maneja por medio de suscripción, donde un usuario para suscribirse a alguna de ellas tan solo tiene que localizar la lista de su interés en Internet y enviar un correo solicitando ser incluido o suscrito. La Lista de distribución se utiliza en la educación a distancia en forma temporal y privada, es decir, mientras dura una asignatura o curso. También recibe el nombre de Lista de Correo o Lista de discusión. Véase también **Foro de discusión**.

LMS: (Learning Management System). Sistema de Gestión de la Formación. Recibe esta denominación aquel software que permite la automatización y administración de contenidos educativos: servicios de comunicación, registro, control de estudiantes, materiales didácticos, etc.

M

M-learning: (En inglés *m-learning*), véase **Educación móvil**.

Mapa conceptual: Es un recurso gráfico que permite visualizar las relaciones entre conceptos y explicaciones (proposiciones) sobre una temática o campo de conocimiento en particular.

Cuando los emplea el docente se dice que son una estrategia de enseñanza, pero cuando es usado por un estudiante entonces se dice que es una estrategia de aprendizaje.

La noción de mapa conceptual fue desarrollada por Joseph D. Novak en los años sesenta en la Universidad de Cornell, EEUU. Está inspirado en la propuesta de David F. Ausubel respecto de la forma en que el ser humano almacena la información, es decir, mediante la organización jerárquica de la misma. Desde entonces se ha constituido en una fuente de investigación de gran atención, para profesores, investigadores educativos, psicólogos y estudiantes en general.

Este mapa está relacionado con la teoría del aprendizaje significativo y el constructivismo y es un referente obligado para su instrumentación en la educación abierta y a distancia, en especial en lo relativo a la evolución de las ideas previas que poseen los estudiantes. Cuando fue desarrollado se pretendía, entre otras cosas; potenciar el aprendizaje en personas que no saben desarrollar estrategias para aprender.

El concepto de Mapa Conceptual está basado en los siguientes principios teóricos del aprendizaje significativo.

- La necesidad de identificar las ideas previas de los estudiantes, antes de iniciar nuevos aprendizajes, revelando así la estructura y significados que poseen, con el propósito de establecer nuevos conocimientos relacionados con aquéllos.
- El nuevo conocimiento será adquirido significativamente a partir de conceptos preexistentes con lo que se propicia una diferenciación progresiva.
- Cuantos más conceptos se relacionen en forma significativa, mayor será la integración de las ideas nuevas y más relevante resultará el conocimiento.

Una forma sencilla de ilustrar el mapa conceptual vinculado con el aprendizaje significativo es a través de la analogía de los mapas de carreteras, en los cuales los conceptos estarían representados por las ciudades y las proposiciones por las carreteras que las enlazan.

Mapa mental: Es una estrategia que puede ayudar a los estudiantes a organizar sus pensamientos, facilitando la identificación de conceptos relacionados, el establecimiento de asociaciones y conexiones entre ideas o conceptos, la elaboración de categorías y el establecimiento de jerarquías. Consiste en la representación gráfica del proceso de

pensamiento (visualización de ideas). Su estructura emula el funcionamiento del cerebro, proceso que se conoce con el nombre de *pensamiento radiante*, entendido éste como el proceso de pensamiento asociativo que se origina en un punto o idea central e irradia hacia otras ideas; dicho de otra manera, un *mapa mental* explica de forma rápida y concisa las formas de pensamiento.

La elaboración de un *mapa mental* parte de la identificación de un núcleo o foco radiante, que puede ayudar a definir el problema o nudo para la toma de decisiones. El pensamiento radiante facilita el establecimiento de conexiones entre conceptos, por lo tanto, ayuda a generar alternativas y a establecer relaciones entre ellas.

Material autoinstruccional: Conjunto de recursos que un estudiante se autoadministra en el tiempo, lugar y forma que él decida, y sin el auxilio presencial de un docente asesor. En dichos materiales se hallan todas las indicaciones necesarias para realizar las actividades de aprendizaje para que el estudiante logre los objetivos.

Material didáctico: Cualquier recurso o soporte que contenga mensajes didácticos, es decir, que su contenido tenga un tratamiento didáctico (Objetivos de aprendizaje, presentación o introducción, actividades de aprendizaje y evaluación, entre otros). El inconveniente que tiene este sistema es que puede llegar a saturar el buzón del suscriptor si no tiene el cuidado de mantenerlo dentro de la cuota o capacidad. Son ejemplo de éstos: páginas Web, antología, libro de texto, guía de estudio, apuntes, diapositivas, audiocasete, videocasete, software educativo, páginas Web, etcétera.

Material didáctico impreso: Como su nombre lo indica, es el que tiene además de un tratamiento didáctico, una presentación en soporte de papel. Son ejemplo de éstos: el libro de texto, la antología, la guía de estudio, el texto programado o de autoestudio, los apuntes o cuadernos de trabajo y los artículos.

Material educativo: Generalmente se trata de documentos con contenido teórico sin tratamiento didáctico, que son utilizados dentro del contexto educativo formal y no formal. Estos de materiales educativos pueden presentarse en formato de impreso, audiovisual o

digital. Su propósito educativo es apoyar a los estudiantes para que a través de la información proporcionada incorporen nuevos conocimientos sobre alguna temática. No confundir con **Material didáctico**.

Material instruccional: Conjunto de recursos diseñados con una estructura didáctica, es decir, con el propósito de producir aprendizaje. Su característica principal es que incluye objetivos de aprendizaje, introducciones a temas, actividades de aprendizaje, evaluaciones, etc. El contenido del mismo tiene un tratamiento acorde con el nivel específico de las necesidades del estudiante.

Mediación: Referido a los medios de información y comunicación, es el conjunto de recursos que se utilizan para la transmisión de contenidos o mensajes. La comunicación mediada, por ende, es aquella que emplea medios (de información y comunicación) y deja de ser mediada cuando no se usan dichos medios, es decir, cuando la enseñanza se realiza cara a cara. La mediación, aunque es un concepto de aparente uso reciente, su incorporación al léxico psicológico, ya se encuentra presente en las obras del psicólogo ruso Lev Semionovitch Vigotsky en la década de los años 20, como una dimensión fundamental de su teoría del desarrollo cognitivo del niño, a partir de la interacción social y el entorno histórico-sociocultural. El concepto de **mediación** ha sido ampliamente desarrollado por diversos investigadores de la educación. No confundir la mediación con el concepto **Mediatización**.

Mediateca: Sitio en que se reúnen todo tipo de recursos didácticos para ser utilizados por docentes y por estudiantes, entre los recursos más comunes que ahí se encuentran están: diaporamas (serie de diapositivas), diapofonogramas (diapositivas con audiocasete), filminas, vídeos, retrotransparencias, programas de cómputo (disquetes y CD), libros, revistas, películas, modelos tridimensionales, etc. Otro nombre que recibe este sitio es el de **Centro de Recursos para el Aprendizaje y Mesoteca**.

Mediática o Mediático: Que está referido a los medios de información y comunicación.

Mediatización: Concepto equivocado que ha sido utilizado en vez de **Mediación**. El diccionario Larousse define a la palabra mediatización como la “acción y efecto de mediatizar”, y este concepto a su vez se define como “influir de un modo decisivo en el poder, autoridad o negocio que otro ejerce”. Para el Diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española, *Mediatizar* es “Intervenir dificultando o impidiendo la libertad de acción de una persona o institución en el ejercicio de sus actividades o funciones”. Tal vez el origen de su uso inadecuado en el ámbito de la educación sea el empleo que se le ha dado en las ciencias de la comunicación —concretamente en el periodismo— relacionadas con la política. Véase también **Mediación**.

Medios de comunicación: Se define así a aquellos medios que permiten el envío de información en forma bidireccional, poniendo así a los interlocutores en situación de diálogo. La comunicación a través de estos medios puede ser de dos tipos: sincrónica o asincrónica. Son ejemplo de medios de comunicación sincrónica: el teléfono, el Chat (en texto o voz), y la videoconferencia. Entre los medios de comunicación asincrónica se encuentran: el correo postal, el correo electrónico, el foro de discusión o listas de distribución. No confundir a los medios de comunicación con los **Medios de Información**.

Medios de enseñanza: Se refiere a cualquier recurso que soporte información educativa para permitir su transmisión. Son ejemplo de éstos: el libro, el audio y videocasete y la computadora entre muchos otros.

Medios de información: Se denomina así a los que sólo permiten el envío de datos o información en forma unidireccional, es decir, que no admiten el regreso de información por el mismo medio, como son el impreso (libro, artículos, guías de estudio, etc.), páginas Web, videos, audiocasetes, diapositivas, etc. No confundir estos medios con los de comunicación.

Medios interactivos: Un recurso educativo se dice que es interactivo cuando es posible que el estudiante interactúe con dicho medio como si se tratase de un intercambio entre un profesor y estudiante.

Megabyte (MB): Unidad con la que se mide el almacenamiento de datos en algún dispositivo de memoria (disco duro, CD, USB, etc.), esta unidad de medida en números redondos equivale a 1,000 KB o 1,000,000 de bytes.

Megauniversidad: Referida a la educación a distancia, se denomina así a aquellas universidades que al momento cuentan con registro de población de más de 100 mil estudiantes. Algunos ejemplos de estas megauniversidades son: En España: *Universidad Nacional de Educación a Distancia* (UNED) <http://www.uned.es/portal/>. En Reino Unido: *The Open University of the United Kingdom* (OU) <http://www.open.ac.uk/>. En China: *Centre Radio and Television University of China* (CTRVU) <http://www.crtvu.edu.cn/>. En Francia: *Centre National d'Enseignement à Distance* (CNED) <http://www.cned.fr/>. En Sudáfrica: *University of South Africa* (UNISA), En Tailandia: *Sukhothai Thammathirat Open University* (STOU) <http://www.stou.ac.th/>, En Korea: *Korea National Open University* (KNOU) <http://www.knou.ac.kr/>, y En Turquía: *Anadolu Üniversitesi* (AU) <http://www.anadolu.edu.tr/>.

Mesografía: Tratándose de fuentes de información, actualmente éstas pueden ser muy diversas, pues las tradicionales referencias bibliográficas ya no son las únicas. Cuando es necesario citar múltiples fuentes de tipo audio-escrito-visual, por ejemplo: sitio Web, CD ROM, libro, correo-e, audiocasete, videocasete, etc; entonces debemos abandonar el término de bibliografía para pasar a usar el de mesografía. Esta palabra se compone de dos vocablos: *mesos* = a medios y *grafía* = a escrito o registro, por lo que la mesografía es la relación de los diversos documentos que tienen varios soportes (papel, acetato, electrónico, etcétera).

Mesoteca: Véase **Mediateca**.

Messenger: Es un programa o software de mensajería que ha sido producido por la empresa Microsoft, el cual se le conoce hasta el momento en dos versiones que son: MSN Messenger o Windows Live Messenger; también existen otras versiones como son: MSN Web Messenger, NetMeeting, Yahoo Messenger y Skype. El messenger al igual que los otros programas mencionados ofrece múltiples servicios, entre los que se encuentra el de la

conversación de voz. Véase también **Audioconferencia** y **Videoconferencia**.

Metabuscador: Para este término bien podría ser mejor el de "multibuscador", pues se trata de un programa de los llamados "robots" o asistentes de búsqueda que permite que el usuario efectúe la misma consulta en varios buscadores. Esto permite realizar una búsqueda mayor de información a un solo tiempo, pues un buscador únicamente puede alojar como máximo un 25% de la información en la Internet. Algunos Metabuscadores realizan un proceso de clasificación, para agrupar información repetitiva, pero otros presentan los resultados sin ninguna clase de análisis.

Metacognición: Referido a las Estrategias de Aprendizaje es la capacidad que tiene un estudiante para autorregular su propio aprendizaje, es decir, saber planear estrategias para aprender y para aplicarlas a cada situación, así como controlar este proceso y evaluar posibles fallos. Es la reflexión que realiza el estudiante acerca de su manera de aprender, su estilo, y las consecuencias que obtiene para posteriores aprendizajes. Del resultado de esta reflexión surge el adoptar estrategias eficaces ante un problema. Así, hay estudiantes que tienen mejores habilidades para la redacción y otros para la síntesis; unos son mejores en las esquematizaciones y otros en el análisis, y así por el estilo de cada persona. Esto implica dos aspectos: el autoconocimiento (conocimiento del propio conocimiento) y la autorregulación de actividades encaminadas al aprendizaje. La función de un asesor o tutor a distancia consiste en identificar en cada estudiante estas habilidades y hacerlos conscientes de las potencialidades que tienen para aplicarlas a diversas tareas.

Metodología de enseñanza: Véase **Forma de trabajo**.

Modalidad educativa: Se emplea esta expresión para designar el modo en que se realiza una forma de educación: presencial, abierta o a distancia.

Modelo pedagógico: Es el conjunto de premisas teóricas y metodológicas consideradas como elemento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje que guían la práctica educativa; dependiendo de las características de los aprendices, los docentes y la

infraestructura institucional educativa, es que el modelo educativo variará; dicho en otras palabras, el modelo pedagógico de la educación a distancia será seleccionado en función de las características señaladas.

Módem: Abreviación de modulador-demodulador. Es el aparato o sistema que permite a las computadoras comunicarse con otras, a través de la línea telefónica, para convertir las señales digitales en analógicas y viceversa para su transmisión.

Módulo: Unidad de estudio que por sí sola encierra un cuerpo de conocimientos independiente, el cual, al integrarse a otros módulos estructura la totalidad de un curso o materia de estudio. Uno de los eventos educativos que emplea con mayor frecuencia esta forma de estructuración es el diplomado.

Monitor: Forma de supervisión que consiste en que un estudiante aventajado o de un nivel educativo superior asesora u orienta a algún estudiante que se le asigna, con el propósito de que éste también alcance los objetivos de aprendizaje.

Monografía: Ensayo técnico o científico generalmente escolar, cuya extensión es de entre 40 y 200 páginas, realizado por una o varias personas. En él se desarrollan los aspectos esenciales o más importantes de la temática elegida, con lo que se constituye en un trabajo muy similar al de una tesis documental.



Moodle³¹: Es un paquete de software para la creación de cursos y sitios Web basados en Internet. Se diseñó para dar soporte a un marco de educación social constructivista. Este programa informático se distribuye de manera gratuita como software libre, bajo la licencia pública de la empresa GNU. Esto significa que posee derechos de autor, aunque los usuarios tienen algunas libertades, pues pueden copiar, usar y modificar el programa siempre que se acepte: proporcionar el código fuente a otros, pero no deben modificar o eliminar la licencia original o aplicar esta misma licencia a cualquier trabajo derivado de él. La característica de

³¹ Fuente: ¿Qué es Moodle? Domingo Méndez <http://domingomendez.blogspot.com/atom.xml> (Consulta/abril/05)

este software es: 1. Promueve una pedagogía constructivista social (colaboración, actividades, reflexión crítica, etc.); 2. Apropriada para el ciento por ciento de las clases en línea, así como también para complementar el aprendizaje presencial; 3. Tiene una interfaz de navegador de tecnología sencilla, ligera, eficiente, y compatible; 4. Es fácil de instalar en casi cualquier plataforma que soporte PHP, sólo requiere que exista una base de datos (misma que puede compartir); 5. Con su completa abstracción de bases de datos, soporta las principales marcas de bases de datos (excepto en la definición inicial de las tablas); 6. La lista de cursos muestra descripciones de cada uno de los cursos que hay en el servidor, incluyendo la posibilidad de acceder como invitado; 7. Se ha puesto énfasis en una seguridad sólida en toda la plataforma. Todos los formularios son revisados, las cookies encriptadas, etc.; 8. La mayoría de las áreas de introducción de texto (materiales, mensajes de los foros, entradas de los diarios, etc.) pueden ser editadas usando el editor HTML, tan sencillo como cualquier editor de texto de Windows.

Motivación (para aprender): Se deriva del vocablo *movere* que significa moverse, poner en movimiento o estar listo para actuar. Es el *motum*, el “Motor” o fuerza que impulsa o mueve a un estudiante para alcanzar el logro de un objetivo de aprendizaje. Esta energía se asocia con los intereses de la persona y el aprendizaje significativo.

Motores de búsqueda: (Search engine). Son servidores que realizan periódicamente la exploración o rastreo de la red Internet, para estructurar bases de datos que la ser consultadas por un usuario le reporta los sitios donde se localizan las palabras que ha ingresado en el buscador. Véase también **Buscadores**.

MPEG: (Moving Pictures Expert Group). Grupo de Expertos sobre Imágenes en Movimiento. Es el formato de compresión de imágenes en movimiento (video) que se utiliza en la digitalización (DVD) y en la Internet.

Mbps: Significa Megabyts por segundo. Es una unidad de medida en la transmisión de datos en las redes informáticas.

Multidisciplina: Conjunto de conocimientos pertenecientes a diversas disciplinas que no se han estructurado para formar una nueva disciplina. En educación a distancia y más concretamente en la educación que se realiza en línea (por Internet), se refiere a la participación de un grupo de personas con profesiones diversas, que trabajan en un programa educativo en común: maestros expertos en alguna disciplina, pedagogos, diseñadores gráficos, diseñadores de interfaz (ingenieros), comunicadores, etc.

Multimedia o multimedios: Término que tiene dos acepciones, uno de carácter informático y otro audiovisual, con relación al primero, el término se ha empleado para designar productos informáticos que utiliza recursos de texto, sonido e imagen fija y en movimiento y está relacionado con los términos "hipertexto" e "hipermedia". La conjunción del texto, la imagen y el sonido en un mismo medio (computadora) ha determinado lo que ahora se conoce como Tecnología Multimedia. La multimedia (software) puede ser unidireccional (solo puede ser contemplada) o interactiva (donde el usuario puede manipularla introduciendo datos o respuestas).

No confundir este fenómeno informático con el uso de Múltiples Medios que se da en el ámbito audiovisual. De lo anterior se desprende que la segunda acepción hace referencia a la combinación de varios medios audiovisuales, por ejemplo: un diapofonograma que es sonido (audiocasete) con una serie de diapositivas, el uso de múltiples pantallas con proyección de diapositivas video y/o cine, etcétera. Véase también **Programa Multimedia**.

N

Navegar: Referido a Internet es la posibilidad de que un usuario "viaje" por las distintas páginas Web del mundo.

Navegador: Son programas que permiten acceder a Servidores que cuentan con Hojas Web, las cuales son creadas en lenguaje html. Los navegadores más famosos actualmente en el mundo son Netscape, Firefox y Explorer. Cuentan con una barra de menú (generalmente con los encabezados de: archivo, edición ver, ir, comunicador, ayuda, etc.),

que a su vez tienen un submenú y otros botones para avanzar, regresar, volver a cargar el programa, buscar, registrar direcciones, imprimir, detener, etcétera. Como dato histórico diremos además que el primero en ser utilizado en la Internet fue el llamado Mosaic.

Netiqueta o Netiquette: Referido al uso de medios de comunicación de la Internet (correo electrónico, foro de discusión, lista de distribución y Chat), es el conjunto de reglas que pretende disciplinar el comportamiento de los interlocutores.

Netscape: Uno de los navegadores más populares que permite establecer enlaces en la World Wide Web.

NetworkK: Véase **Red**.

Niveles de uso de materiales instruccionales: Se refiere a la utilización de los materiales didácticos en cualquiera de las tres posibilidades: *Adopción*, es cuando se adquiere un material y se aplica íntegramente como se ha adquirido para diversas actividades educativas (curso, taller, asignatura, etc.); *Adaptación*, es cuando el material original ha sido ligeramente modificado para adecuarlo a las necesidades instruccionales; y *Producción* o *Creación*, que es cuando se produce íntegramente un material didáctico para los fines educativos programados.

Normatividad: Serie de políticas, lineamientos, procedimientos, normas y reglamentos que emite una Institución educativa.

Novofobia: Se define así al acto de rechazo que tienen algunas personas muy conservadoras a las nuevas formas o soportes de difusión del pensamiento, es decir, a toda forma novedosa de conservación, distribución y uso de la información o conocimiento. Los novofóbicos plantean que la computadora y la Internet producen comportamientos muy parecidos a las adicciones, pues ocasionan la ruptura del vínculo familiar e interpersonal, y genera personalidades con rasgos autistas. Algunos ejemplos históricos y actuales de este fenómeno son: 1. El rechazo que tuvo Platón hacia el libro manuscrito, pues consideraba que

nada podía sustituir o ser mejor que la comunicación oral. 2. El rechazo que tuvieron los monjes, los aristócratas y los eruditos de la edad media, que consideraron que el libro impreso desplazaba a muchas personas de un acto tan humano como la escritura manual (amanuenses), por lo que preferían las obras manuscritas a las impresas. 3. La actitud que tuvieron algunos periodistas y escritores de pluma cuando rechazaron la invención de la máquina de escribir, por considerarla un instrumento artificial y alejado del acto tan humano como escribir la nota periodística. 4. El rechazo que tuvieron y aún tienen algunas personas con la computadora y, más aún, con la educación en línea, los libros digitales, las revistas electrónicas, etc.

Nuevas Tecnologías: En la década de los ochenta surgieron nuevas formas de comunicación potencializada que empezó a aplicarse a la educación en general, pero que también permitió el florecimiento de otras formas de educación; por tanto, se conoce con este término a todos aquellos medios de comunicación que permiten la educación remota (fax, computadora, teleconferencia, Internet, videoconferencia, etc.). Se recomienda verlas como nuevos recursos que facilitan la enseñanza-aprendizaje.

O

Objetivo de aprendizaje: Enunciado propositivo que establece lo que se espera de un estudiante al término de un proceso de enseñanza-aprendizaje.

Objetivo de módulo: Es el que establece el tipo de conocimientos y habilidades que deberá poseer el estudiante al término de éste.

Objetivo de unidad: Es el que indica los conocimientos que se espera tenga un estudiante cuando haya terminado la unidad de estudio; también se le conoce como Objetivo particular.

Objetivo general o terminal: Es el enunciado que establece lo que se espera alcance el estudiante al término de un curso.

Objetivo particular: Véase **Objetivo de Unidad**.

Objetos de aprendizaje: Véase **Objetos didácticos**.

Objetos didácticos: (Learning Objet) Objetos de Aprendizaje. Son muchos los términos sinónimos que se han dado para castellanizar el término inglés, entre ellos están: objetos educativos, objetos instruccionales, objetos pedagógicos, objetos de conocimiento, en nuestro caso optamos por utilizar el término *objeto didáctico*. La educación en línea (e-learning), cada día está demandando más y mejor información, que se encuentre estructurada en forma educativa. Mucha de esta información es utilizada en más de una ocasión en diversos cursos, con lo cual un mismo contenido puede utilizarse en distintos contextos educativos. Es por ello que surge la posibilidad de que se creen los ahora llamados *objetos didácticos* u *objetos de aprendizaje* (learning objects), que se definen como: pequeñas unidades de material educativo que al integrarse unas con otras forman una unidad mayor. Tienen como propósito el *reutilizar* contenidos didácticos en diversos contextos y ambientes de la Web. Dichos “objetos” o unidades pueden presentarse en cualquiera de los soportes de información (impreso o multimedia). Esta forma de diseño permite que se integre o incorpore un objeto didáctico a otros cursos, sin que tenga que dársele tratamiento didáctico de nuevo. Para desarrollar un objeto didáctico deben tomarse en cuenta ciertos estándares que se han establecido internacionalmente, con el propósito de que puedan ser localizados en toda la red y utilizados en forma indistinta en diferentes plataformas, donde se hace el montaje de cursos en línea. Por último señalaremos que se han empezado a crear Bancos de contenidos o de objetos didácticos para ser usados en diversos cursos.

Obsolescencia tecnológica: Se denomina así a las tecnologías que en corto tiempo son superadas por otras que son más eficientes, menos costosas y por tanto, más rentables. En la educación a distancia son ejemplo de esta obsolescencia las computadoras (hardware) y

muchos programas de cómputo (software). Estas tecnologías muchas veces tienen un promedio de vida útil de meses a unos cuantos años.

On-line: En línea. Indica que un equipo, aplicación o sistema se encuentra conectado a un Servidor, una computadora o a una red de comunicación.

On-line learning: Término en literatura inglesa que designa a algunos eventos educativos que se realizan utilizando en forma exclusiva recursos de comunicación e información, la Internet, la Intranet o la Extranet. Un curso básico en línea contiene por lo menos objetivos, contenidos, ejercicios, evaluaciones y autoevaluaciones. Véase también **Enseñanza en línea** y **Educación en línea**.

Open learning: Véase **Aprendizaje abierto**.

Organismos de Educación a Distancia: Véase Anexo **Asociaciones y Organismos de Educación Abierta y a Distancia**.

Organizador previo: De acuerdo con el cognoscitivista David F. Ausubel y el constructivismo, en educación es el conjunto de conceptos y proposiciones que permiten relacionar la información que ya posee el estudiante con la información que tiene que aprender, el organizador previo proporciona una visión introductoria del contexto donde se inserta el contenido por aprender. El organizador previo es considerado como una Estrategia de enseñanza-aprendizaje.

Orientador: Este concepto ha sido utilizado en varias ocasiones en las modalidades educativas abierta y a distancia como un sinónimo de Asesor o Tutor, sin embargo, cabría recalcar que el término sólo adquiere importancia cuando se le define con cierta precisión, pues sucede que el concepto puede tener diversas interpretaciones. Un ejemplo de lo

anterior sería el siguiente: "Tutor, persona encargada de orientar a los estudiantes de un curso o asignatura".

P

Página Web: Véase **Hoja Web**.

Paquete didáctico: Toda institución educativa que realiza educación a distancia debe preparar y distribuir a los estudiantes los paquetes didácticos con el propósito de comunicar al estudiante cuál es el programa educativo (de qué trata el curso, materia o módulo; cuáles son los objetivos de aprendizaje o competencias a alcanzar, qué actividades debe realizar para aprender y para ser evaluado) y los materiales o soportes que contienen la información organizada didácticamente (libros, cuadernos de ejercicios, audiocasetes, diapositivas, discos compactos, etcétera.)

Password: Término inglés que se traduce por clave de *acceso* o *contraseña*. Véase **Contraseña**.

PDA: Siglas en inglés de *Personal Digital Assistant* o en español Asistente o ayudante Personal Digital. Se trata de una computadora portátil de mano diseñada o creada en forma de agenda electrónica, presenta una pantalla táctil que emplea un lápiz óptico para el procesamiento, almacenamiento y recuperación de información. Véase también **Dispositivos móviles**.

PDF: (Portable Document Format). Formato de documentos desarrollado por Adobe Systems realizada con una gran variedad de aplicaciones, haciendo posible el envío de archivos a través de la Internet para que puedan ser transferidos hasta una computadora. Para ver los archivos en este formato, se necesita del software Adobe Acrobat Reader, que

es una aplicación de distribución gratuita.³²

Película Digital: Referido a las cámaras digitales se le dice *película digital* a cualquier medio de almacenamiento o conservación de información digital en imágenes. Son ejemplo de éstos: disquete, disco duro, CD-ROM regrabable, tarjetas de memoria, etcétera.

Piratería: Se define así a la copia (en CDs, cassetes, DVDs y todo tipo de medio para almacenarlos), distribución y comercialización de una obra (literaria, música, software, etc.), sin el consentimiento o aprobación del autor y/o editor que posea los derechos. Este tipo de acto ilegal puede derivar en un juicio penal y en el pago de multas o indemnizaciones por daños y perjuicios. Véase también **Derecho de autor** y **Plagio**.

Píxel: Unidad de medida que corresponde al mínimo punto que se puede representar en una pantalla, por lo tanto, las medidas horizontales y verticales de la misma se expresan en Píxeles.

Pizarrón o pizarra digital: Recurso de enseñanza-aprendizaje que se compone de un tablero electrónico que está conectado a una computadora, que puede estar conectada o no a la Internet, y que emplea además un proyector. La pantalla es sensible al tacto y puede escribirse en ella con plumones de colores, guardarse la imagen en un archivo o imprimirse.

Plagio: (Del griego *plagios*: engañoso, a través del latín *plagium*: venta de esclavo ajeno). Es el acto ilegal de la copia y adjudicación de la autoría de una obra. Dicho de otra manera, una persona comete plagio cuando copia una parte o la totalidad de una obra que está protegida, pero además la presenta como obra propia. Este tipo de acto ilegal puede derivar en un juicio penal y en el pago de multas o indemnizaciones por daños y perjuicios. Véase también **Derecho de autor**, **Piratería** y **Conocimiento público**.

Plan de estudios: Conjunto integral de todos los programas educativos de las asignaturas

³² Significados de Términos Tecnológicos <http://www.zonagratis.com/curiosidades/DicTecnologico/P.htm>
(Consulta/junio/05)

de una carrera, los cuales norman el quehacer docente del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Plataforma: Hablando en términos generales, es el basamento o fundamento que se utiliza para apoyar la construcción de cualquier cosa. Referido a la educación en línea, es la conjunción de programas de cómputo (software) y teorías del aprendizaje, que unidos proporcionan una estructura electrónica sobre la cual se construye el ambiente de aprendizaje. Son ejemplo de plataformas educativas en línea: Blackboard, WebCT, LearningSpace, Cyberclass, IT Campus Virtual, Virtual U, etcétera.

Plataformas para el aprendizaje en línea: Son programas de cómputo (software) que permiten diseñar, elaborar y poner en marcha un entorno educativo que esté disponible en Internet con todos los recursos necesarios para cursar, gestionar, administrar y evaluar las actividades educativas. La utilización de una plataforma permite la creación y gestión de cursos completos para la Web sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación o de diseño gráfico, el acceso al material didáctico en forma de textos, gráficos o incluso vídeos con información del profesor, y diferentes opciones de interacción y retroalimentación, tales como videoconferencia, correo electrónico, foros de discusión, Chats, etcétera, que permiten un intercambio de formación muy enriquecedora entre los diversos participantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas plataformas pueden mejorar la calidad de la enseñanza en los siguientes aspectos: descargar al profesor de tareas como transmisor de información y potenciar su papel como orientador; facilitar el aprendizaje mediante el intercambio de opiniones entre iguales y con el profesor; reducir los tiempos y mejorar la eficacia en los aspectos administrativos y de gestión académica: matriculación, consulta de expediente, acceso a normas, formularios y plazos, etcétera.³³

Podcasting: Acrónimo del inglés Public On Demand Cast (difusión pública descargada a demanda). Término que se emplea para indicar que un usuario puede realizar descargas de archivos cuando lo solicite.

Ponderación: Relacionada con la evaluación del aprendizaje es el peso o porcentaje que asigna un docente a cada elemento considerado como parte de la evaluación del aprendizaje, por ejemplo: participación en el foro de discusión veinte por ciento; realización de tareas, veinte por ciento; elaboración de trabajos de investigación, cuarenta por ciento y examen, veinte por ciento, lo que da un total de ciento por ciento.

Ponencia Virtual: Tratándose de un evento educativo a distancia (congreso, simposio, jornada, etc.) a través de la Internet, es la posibilidad de leer la exposición de un tema en páginas Web o archivo adjunto, escuchar un archivo de audio o ver y escuchar un video.

Pop-Up: Desgraciadamente para este concepto no existe un equivalente en español (se aceptan propuestas). Este término se utiliza para indicar el uso de “ventanas” o recuadros que aparecen sobre una o varias palabras en un texto en un procesador como Word (cuando se le inserta un Comentario) o en ambiente Web. El empleo de este recurso resulta adecuado cuando se quiere remitir al lector a una pequeña explicación adicional, por ejemplo: una nota aclaratoria, una cápsula informativa o una definición del concepto.

Portafolios: Referido a cursos en línea es el recurso virtual donde cada estudiante va colocando los trabajos realizados a lo largo del evento educativo (seminario, taller, curso, etc.), para que su asesor y/o tutor los revise y evalúe; asimismo, para que sean consultados, si se desea, por otros estudiantes. Al final del evento el aprendiz está en posibilidad de realizar una autoevaluación de su desempeño, de los objetivos de aprendizaje que haya alcanzado y ver la producción total de su trabajo.

Portal: Es el lugar donde se concentran informaciones, productos y servicios en una misma página Web (página principal), de tal forma que el visitante haga uso de todos los servicios y "navegue" o busque información por el ciberespacio. Estos servicios van desde la utilización de un buscador hasta la disponibilidad de información, cuentas de correo electrónico, Chat, foros de discusión, boletines, anillos de información (ringweb), oferta educativa, libros digitales, revistas electrónicas, etc. Su objetivo consiste en atraer a la mayor cantidad de

³³ Fuente http://www.gate.upm.es/informe_evaluacion/introduccion.htm

gente posible. El término se ha venido descomponiendo, pues originalmente sólo se aplicaba a los sitios Web que se convertían en una especie de plataforma de lanzamiento de un usuario para llegar a cualquier lugar donde se encontrase la información que deseaba. Esta estrategia empezó a utilizarse en los Estados Unidos en 1997, con una aplicación publicitaria y comercial; los más famosos portales han sido: Yahoo, Lycos, Alta Vista, etcétera; y los latinoamericanos: Yupi, Terra, Todito.com, Olé, El Foco, Ozú, etc. En educación uno de los más importantes portales es el de la Universidad Nacional Autónoma de México (www.unam.mx). Actualmente se empieza a aplicar el término a cualquier "Portada" o página principal de alguna institución educativa que ofrece todo tipo de servicios, tanto a usuarios que están relacionados con la institución, como posibles usuarios ocasionales que visitan el sitio para informarse sobre requisitos y trámites. La filosofía de un portal debe ser la de un lugar donde cada miembro de esa comunidad, se sienta como en "casa", donde cada usuario tiene su correo electrónico, encuentra a compañeros estudiantes y a sus profesores y platica con ellos, obtiene información y documentos de la biblioteca digital, consulta su historial escolar, etc.

Portal educativo: Es el espacio o sitio Web donde se ofrecen múltiples servicios a los visitantes y miembros de alguna comunidad educativa (profesores, alumnos, padres de familia, etc.). En ese sitio se localizan diversos servicios como son: casi todo tipo de información sobre educación, recursos de búsqueda de datos (buscadores), bases de datos, recursos didácticos, artículos, libros electrónicos, elementos de comunicación (correo electrónico, foros de discusión, Chats, etc.), oferta de formación, asesoramiento, bolsa de trabajo, sección de entretenimiento, etc. La mayoría de estos portales son gratuitos y los patrocinan las propias instituciones educativas o empresas relacionadas con el sector. El objetivo de éstas pretende difundir la imagen institucional, promover sus servicios y colaborar en la formación de sus miembros. Por lo general es un sitio de inicio que permite a las personas navegar a múltiples sitios de interés relacionados básicamente con la educación. Algunos ejemplos de portales educativos son: [UNAM](http://www.unam.mx), [CUAED](http://www.cuaed.unam.mx), [OCV](http://www.ocv.unam.mx), etcétera.

Prerrequisito: Barbarismo derivado de una mala traducción del idioma inglés, pues si se toma el vocablo textualmente equivaldría a los requisitos de los requisitos, o los requisitos

antes de los requisitos.

Presencia a distancia: Paradoja que se presenta en la videoconferencia, donde es posible apreciar la presencia del docente o de los estudiantes a través de una pantalla de video.

Presencialidad virtual o distante: Posibilidad de que un docente y los estudiantes interactúen sincrónicamente en una sesión de enseñanza-aprendizaje, por ejemplo, audioconferencia, Chat, videoconferencia.

Principios del aprendizaje: El aprendizaje es un fenómeno psicológico que lo mismo se presenta en la educación presencial que en la abierta o a distancia. Los principios de aprendizaje son verdades plenamente demostradas, así entre los más conocidos están: 1. Cada persona tiene un ritmo de aprendizaje. 2. Sólo se aprende lo que se hace o ejercita. 3. Los nuevos conocimientos y habilidades se adquieren en forma gradual. 4. Es posible aprender nuevas cosas a partir de conocimientos previos. 5. Hay más probabilidad de que un aprendizaje se dé si se cuenta con elementos de comparación.

Programa educativo: Documento que contiene todos los elementos necesarios para que un docente y un estudiante realicen un curso educativo. Los elementos más frecuentemente incluidos son: presentación, introducción, objetivos de aprendizaje, contenidos temáticos, metodología, bibliografía y evaluación.

Programa multimedia: Referido al software, es cualquier programa que combina medios para ser controlados por el usuario de dicho programa, estableciendo de esta manera una interactividad en la que mediante ésta un estudiante le da el uso necesario para su educación. Con esta definición podríamos concluir que casi cualquier software es un programa multimedia (procesador de palabras, hoja de cálculo, presentaciones Power Point, juegos, etc.), pues combina texto, imágenes y sonido, con la diferencia de que no tienen un propósito instruccional. Véase también **Multimedia**.

Programa Universidad en Línea: (PUEL). Fue creado en la Universidad Nacional

Autónoma de México en el año de 1998, el cual proponía la integración de un grupo interdisciplinario de profesionales (experto en contenido, experto en didáctica, diseñador gráfico y diseñador de interfaz), para la creación de asignaturas en línea.

Propedéutico: Tipo de evento educativo que se imparte antes de iniciar formalmente alguna carrera o postgrado. Tiene como propósito ofrecer conocimientos básicos que forman parte de los requisitos para que los estudiantes hagan el curso sin contratiempos. El efecto buscado es la nivelación y estandarización de los conocimientos previos al estudio formal.

Propiedad intelectual: Abarca cuatro tipos de propiedades intangibles: patentes, marcas comerciales, secretos industriales y el derecho de autor. Referido a la educación a distancia solo la última es de interés. La propiedad intelectual está considerada como un activo, un bien de una persona o de una organización y como tal para su explotación, difusión o comercialización, se puede vender, ceder, prestar, intercambiar o regalar. Véase también

Derechos de autor.

Protección de documentos: En educación uno de los aspectos más preocupantes para cualquier autor o docente-tutor, es el uso adecuado de los contenidos en los documentos de estudio (hojas Excel, presentaciones PPT, textos en Word, etc.), pues con frecuencia los usuarios plagian o copian información sin dar el crédito o sin haber construido las oraciones parafraseando al autor. Para esto los estudiantes recurren al procedimiento técnico de “copiar y pegar”. Para evitar esta clase de problema existen programas de protección como el Acrobat Writer, que permite hacer protecciones a los documentos en diferentes niveles como son: 1. La posibilidad o no de apertura del documento mediante el uso de una clave de acceso. 2. El poder o no descargar el documento de la red. 3. La imposibilidad de copiar fragmentos de texto. 4. La imposibilidad de modificar los contenidos del documento. 6. El poder o no imprimir el documento. 7. La posibilidad de impresión en diferentes intensidades (suave, regular o normal).

Proyecto colaborativo: Término que se emplea cada vez más entre las personas de comunidades virtuales, las cuales estando distantes (en países diversos), trabajan para la

realización de algún proyecto educativo, por ejemplo, la construcción de un sitio Web educativo.

Prueba: Véase **Examen**.

PUEL: Siglas de Programa Universidad en Línea, fue creado en la Universidad Nacional Autónoma de México en el año de 1998, el cual proponía la integración de un grupo interdisciplinario de profesionales (experto en contenido, experto en didáctica, diseñador gráfico y diseñador de interfaz), para la creación de asignaturas en línea.

R

Reactivos de evaluación: También llamados Items de Evaluación son cualquier tipo de pregunta con carácter de evaluación de conocimiento; entre los más conocidos están: Opción múltiple, Respuesta binaria (falso-verdadero), Correlación, Jerarquización, Complementación, Ensayo, etcétera.

Realidad virtual: Concepto con el que se conoce a las tecnologías informáticas que pretenden reproducir la realidad mediante el uso de computadoras y algunos aparatos añadidos. En términos sencillos la Realidad Virtual es llevar al máximo la representación de la realidad. En ésta hay grados de virtualización, por ejemplo una fotografía, sin embargo, sólo se le llama realidad virtual a aquella que más se aproxima a la realidad. Tal como se le conoce en el ámbito de la computadora es una imagen visual falsa creada para que el usuario la contemple a través de un casco equipado con un visor especial, de manera que tenga la impresión de estar presente en la escena reproducida por la computadora. Los equipos de realidad virtual se complementan con guantes y trajes equipados con sensores, que permiten percibir "estímulos" y "sensaciones" generados por la computadora; de esta forma el usuario capta como real algo que no lo es. Las primeras aplicaciones de este sistema se dieron en los videojuegos, sin embargo, en la actualidad ya se han creado aplicaciones para el campo de la arquitectura, las artes visuales y la medicina.

Red: Referido a tecnologías de comunicación electrónica, se denomina así a la conexión de dos o más computadoras para que los usuarios se puedan comunicar, compartir recursos y servicios entre sí.

Red Satelital de Televisión Educativa (EDUSAT): Sistema de transmisión de señal televisiva mexicano que inició sus actividades en 1995. Transmite su programación por seis canales propios de la Red, por medio de los satélites de Solidaridad I y Morelos II, en frecuencias de UHF y a través de los sistemas comerciales de cable y la televisión pública, y llega a todo el país, así como al sur de los Estados Unidos y a América Central. En sus primeros años este proyecto dotó a los establecimientos educativos con la infraestructura requerida para la recepción de la señal e instaló un total de 33,500 equipos en todo el país.

Actualmente se han definido la programación y los apoyos para incrementar el aprovechamiento de los materiales que se transmiten. La programación incluye temas científicos, culturales, históricos, pedagógicos e informativos y la producción es realizada por el Instituto de Televisión Educativa (ILCE) y la Dirección General de televisión Educativa (DGTVE) de la SEP.

Se ha planeado la dotación de equipos a la totalidad de secundarias técnicas y generales. Se estima que la señal de EDUSAT llegará a todo el continente, a fin de llevar educación para los niveles educativos de primaria y secundaria, y para capacitar a los docentes a través del Programa Nacional para la Actualización Permanente de los Maestros de Educación Básica en Servicio (PRONAP).³⁴

Redes de aprendizaje: Este concepto es empleado por algunos estudiosos de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación a distancia que está basada en la conexión de computadoras mediante una red de comunicación local o internacional (intranet o Internet). Implica que en este sistema, tanto estudiantes como docentes, puedan intercambiar experiencias de enseñanza-aprendizaje, documentos electrónicos de todo tipo y realizar comunicaciones sincrónicas y asincrónicas por varios medios. El concepto es sinónimo de **Educación en línea** o **E-learning**.

Revalidación de estudios: De acuerdo con la ley de educación de cada entidad educativa es el procedimiento que consiste en el reconocimiento de los estudios realizados en otra institución educativa nacional o extranjera, dicha revalidación puede ser total o parcial.

Revista electrónica o digital: Al igual que las revistas en soporte de papel, las electrónicas son un excelente medio de difusión del conocimiento, tanto para expertos en una disciplina, como para estudiantes de una carrera. Las revistas electrónicas se pueden encontrar en diversos formatos como son: texto plano, html y Acrobat; asimismo se pueden hallar en texto completo o parcial. Sus principales ventajas son: rapidez en la distribución, bajo costo, actualidad, inmediatez y su amplia cobertura geográfica.

Ritmo de aprendizaje: Principio de la teoría del aprendizaje que establece que cada persona tiene una cadencia para adquirir nuevos conocimientos o habilidades cognitivas. Este principio se contraviene cuando la educación es presencial, pues no todos los estudiantes van aprendiendo en paralelo, en cambio tal principio adquiere más importancia en la educación a distancia, pues en esta modalidad educativa el propio estudiante, en forma autónoma e independiente, establece los tiempos, lugares y la forma en que ha de estudiar.

Rol del asesor: Véase **Función del asesor**.

Rol del tutor: Véase **Función del tutor**.

RSS: Son las siglas en inglés de Really Simple Syndication (sindicación muy sencilla).

Es un archivo que se utiliza para distribuir noticias y contenido similar que proceden de distintas fuentes. Los archivos RSS sirven para crear canales de publicación simples, que pueden ser leídos por programas especiales (lectores de noticias o agregadores).

Cuando un sitio dice que ofrece el servicio sindicado a través de RSS o XML, significa que se pueden leer las noticias que se publican en ese sitio sin tener que acceder a la página o navegar a través de ésta sección por sección o canal por canal.

³⁴ Secretaría de Educación Pública de México *Perfil de la Educación en México* México, D.F. 1999.

Se trata de un sitio web que se actualiza constantemente en sus contenidos. Generalmente se usa en sitios web de noticias y blogs, pero también se puede utilizar en la distribución de otros tipos de contenidos digitales, como: imágenes, sonido (MP3) o video. El usuario puede recibir automáticamente contenido suscribiéndose a una fuente web, pero debe establecer el intervalo de búsqueda de actualizaciones con el navegador que utiliza (Internet Explorer, Firefox, etc.).

Los archivos RSS se llaman también feeds RSS o canales RSS y contienen un título y un resumen de lo publicado en el sitio web de origen. Leyendo el archivo RSS de un sitio web es posible saber si éste se ha actualizado y con qué noticias o textos, pero sin necesidad de acceder a su página web. El archivo RSS contiene, además un enlace (link) específico para cada parte del artículo del contenido y la posibilidad de ir al sitio de origen si se desea ver el texto completo de la noticia.

Para leer los archivos RSS de un sitio es necesario instalar un “agregador”, que es un programa lector de feeds o noticias que permite la lectura de los documentos que se instalan en un sitio web en el servicio RSS. También se le conoce como *Fuente RSS*, *Fuente XML*, *Contenido sindicado* o *Fuente web*.

S

Sala de videoconferencia: Aula o salón habilitado con el equipo y las conexiones necesarias para realizar sesiones distantes sincrónicas.

SCORM: (Shareable Content Object Referente Model). Modelo de Referencia para Objetos de Contenido Distribuibles. Es un modelo de referencia que determina el modo en que se deben desarrollar, empaquetar, gestionar y distribuir las unidades digitales de contenido para la formación educativa. Algunas de las características que deben presentar estas unidades didácticas están el que sean: reutilizables, accesibles, operables y duraderas.

SEPAcómputo: Es un programa de educación continua a distancia para la difusión y enseñanza del cómputo y las telecomunicaciones, promovido por varias instituciones

educativas de México, entre las que se encuentran: la Secretaría de Educación Pública (SEP) a través del Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa (ILCE) y de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) por conducto de las Direcciones Generales de Televisión Universitaria (TVUNAM) y de Servicios de Cómputo Académico (DGSCA). El programa tiene el propósito de organizar e impartir a distancia cursos de cómputo con distintos niveles de dificultad y con una gran variedad de temas; está dirigido a personas cuyas actividades les impiden asistir a tomar cursos presenciales, con calendario y horario establecidos, y que tengan la inquietud de iniciar, complementar o ampliar sus conocimientos en el ámbito de la computación.

<http://www.sepacomputo.unam.mx/>

Servidor: Es una computadora que, como lo indica su nombre, proporciona servicios a sus usuarios (correo electrónico, transferencia de archivos, telnet, WWW, etc.). Al software de la computadora del usuario que solicita servicios al Servidor también se le denomina “cliente”.

Shareware: Referido al software que se comercializa, es el programa que se distribuye libre de costo para un período de prueba en particular, después del cual deberá pagarse el valor del programa para seguir utilizándolo. Algunos productores limitan la funcionalidad en la versión de prueba, en vez de limitar el tiempo de uso, para incentivar la adquisición del paquete completo. Es éste el modelo más utilizado por los proveedores de software que todavía no han establecido una marca, o para permitir a los usuarios de un programa que prueben la siguiente versión antes de que la compren³⁵.

Sincrónico o síncrono: Etimológicamente la palabra está compuesta de la siguiente manera, el término “sin” que significa “con” y la terminación “cronos” que significa “tiempo”; por lo tanto, se podría traducir como “lo que está a tiempo”, “a tiempo” o “con tiempo”.

Es la cualidad o característica que poseen algunos medios de información y comunicación para transmitir sus mensajes en tiempo real, es decir, en el mismo instante en que se transmite. Son ejemplo de recursos de información sincrónica: la televisión y la radio.

Son ejemplo de medios de comunicación sincrónica: el teléfono, el Chat, la audio

conferencia, la video conferencia (video sesión). La posibilidad de que cada uno de los interlocutores establezca una comunicación sincrónica, hace posible que los interlocutores intercambien mensajes en el instante mismo del encuentro mediado. Esta característica de los medios hace posible que en la educación a distancia se supere el problema de la distancia espacial que puede haber entre los estudiantes y los docentes, situación que es condición indispensable en la modalidad educativa presencial. Véase también **Asincrónico**.

Sistema Abierto de Educación: Modalidad educativa que se creó en México en los años setenta; está basada en la teoría de sistemas, los nuevos métodos de enseñanza (tecnología educativa) y las teorías del aprendizaje independiente. Se denomina “abierto” a un sistema o modalidad que presenta un alto grado de flexibilidad en algún aspecto o conjunto de aspectos académicos y/o administrativos. Por ejemplo, flexibilidad en horarios, en la elección de las asignaturas o módulos, en los procedimientos, instrumentos y momentos de las evaluaciones, en los rangos de edad de los estudiantes, etc. De manera general, se considera a un sistema como abierto cuando presenta algún rasgo de lo que se ha denominado flexibilidad académica y administrativa, en comparación con los sistemas escolarizados tradicionales. Se diseñó para las personas que habiendo dejado inconclusos sus estudios, deciden, después de algunos años, reanudarlos; o también para personas que por sus actividades laborales no pueden efectuar estudios en el sistema escolarizado. En la Universidad Nacional Autónoma de México oficialmente recibe el nombre de Sistema de Universidad Abierta, SUA.

Sistema binario: Sistema numérico que tan solo utiliza dos dígitos (1 o 0, positivo o negativo, abierto o cerrado), con los cuales logra representar símbolos, letras y números, para construir datos que son almacenados y/o transmitidos en las computadoras. Como dato curioso diremos que el primer sistema binario de transmisión de información lo constituye el llamado código Morse (punto o raya), que se empleó en la telegrafía. Por lo tanto, toda la información que esté sustentada en ambientes digitales está basada en este sencillo principio.

³⁵ Fuente: Boletín electrónico Reporte DELTA No. 163 del 19 de julio de 2001

Sitios de interés: Referidos a cursos en línea, son los vínculos, enlaces o ligas (direcciones electrónicas) a lugares virtuales u hojas electrónicas en Internet, que pertenecen a otras instituciones educativas. Estos enlaces son seleccionados por cada autor o asesor de un curso y se recomiendan para que el estudiante los visite a fin de complementar la información educativa relacionada con la asignatura que está estudiando. En estos sitios se pueden encontrar documentos electrónicos como: videos, audio, artículos y páginas Web. Algunos de los inconvenientes que presentan estos enlaces son que en ocasiones cambian su dirección, modifican sus documentos o los retiran sin previo aviso.

Skype: Es programa de telefonía que se puede realizar la comunicación entre pares a través de la Internet, este sistema fue creado en 2003 por los suecos Niklas Zennström y Janus Friis, autores del popular buscador de música Kazaa. La principal característica de este servicio es que los usuarios pueden hablar entre ellos gratuitamente y que permite a los llamar a teléfonos convencionales y celulares (móviles) de cualquier parte del mundo, cobrando diversas tarifas económicas según el país de destino. Véase también **Audioconferencia** y **Videoconferencia**.

Sociedad de la información y el conocimiento: El término sociedad del conocimiento fue utilizado por primera vez en 1969 por Peter Ducker, pero este concepto solo se retomó hasta la década de 1990, donde ya se le utilizó en estudios detallados que profundizaron en el fenómeno³⁶. Algunos otros conceptos que han estado asociados a estos son: sociedad digital y sociedad del aprendizaje.

Antes de iniciar la descripción del concepto, es necesario hacer la diferenciación entre información y conocimiento, pues la primera es un recurso del conocimiento pero no es el conocimiento, la información surge a partir del deseo de intercambio de conocimientos, los cuales fluyen a través de los recursos de información; por lo tanto, el conocimiento no se tiene como objeto sino que se construye gradualmente en cada individuo. Asimismo, la información se convierte en un objeto susceptible de ser comercializado o intercambiado.

Desde las épocas más remotas, la humanidad constituida en sociedades, han poseído

³⁶ *Hacia las sociedades del conocimiento*. Informe mundial de la UNESCO 2005, 245 pp.
Fuente: <http://unesdoc.unesco.org/images/10014/001419/141908s.pdf> (consultado en junio/2007)

y acumulado conocimientos que posteriormente han transmitido a sus descendientes, por lo tanto, podríamos decir que ya desde entonces han existido las sociedades del conocimiento. El dominio de los conocimientos a su vez ha propiciado algunas desigualdades, discriminaciones y luchas sociales, pues este conocimiento se reservaba a unos cuantos y solo se ha ido liberando para socializarlo al paso de los siglos. Aparte de las luchas sociales, ciertos acontecimientos como los son algunos inventos, han propiciado a su vez que el conocimiento llegue a más personas de las sociedades, tal es el caso del invento de la imprenta y ahora de la red Internet. Por todo esto es que este concepto tiene que ver con aspectos sociales, éticos y políticos.

La educación, que no escapa a estos tres aspectos, tiene el compromiso de contribuir y construir verdaderas sociedades del conocimiento, en un intento por poner al alcance de todos los miembros de la sociedad cualquier conocimiento que contribuya al bienestar de sus individuos, luchando en contra de la marginación y la pobreza.

El postulado principal en que descansa el concepto sociedad del conocimiento es en “la capacidad para identificar, producir, tratar, transformar, difundir, y utilizar la información con la intención de crear y aplicar los conocimientos necesarios para el desarrollo humano, basado en una visión de la sociedad que propicia la autonomía, la pluralidad, solidaridad y participación”³⁷. De esta manera una verdadera sociedad del conocimiento garantiza derechos fundamentales como: libertad de opinión, derecho a la información y derecho a la educación.

Software de aplicación educativa: Son todos aquellos programas de cómputo que sin que hayan sido desarrollados para un uso educativo específico, son aplicados en este ámbito. Son ejemplo de ellos: el procesador de palabras, la hoja de cálculo, presentaciones Power Point, hojas html, etcétera. Véase también **Software instruccional**.

Software instruccional: El término ha de explicarse en sus dos elementos, en el cual *software* es un programa de cómputo o informático, el término *instruccional* hace referencia a que se trata de un programa orientado a producir aprendizaje de tipo procedimental,

³⁷ 32ª Conferencia general de la UNESCO de 2003
Fuente: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001321/132114f.pdf>

actitudinal y/o cognoscitivo. El software puede presentarse en un soporte de un disco compacto (CD-ROM) o puede encontrarse en la red Internet. En ambos casos puede ser que se necesite instalarlo en la computadora o que opere directamente en el disco compacto o en la red. En inglés estos programas reciben el nombre de *courseware*.

Spyware: Es aquél software que ha sido creado para “espíar” y transmitir datos o información de una computadora personal a algún sitio de Internet sin que el usuario de esta máquina se dé cuenta y sin que haya dado su consentimiento para esto. La función más común que tienen estos programas es la de recopilar información sobre los hábitos del usuario en su navegación en la Internet, para el posterior envío de publicidad relacionada con sus intereses. El spyware por lo general se auto instala en la computadora cuando se visitan algunos sitios Web y se auto ejecuta cada vez que se enciende la computadora. Las consecuencias de una “infección” de spyware son: la transmisión de datos privados, pérdida considerable del rendimiento de los programas instalados en la máquina, problemas de estabilidad en la computadora y problemas de conexión a la Internet. Este tipo de programas muchas veces pasa a la computadora del usuario sin que sea detectado por los antivirus, por lo que es necesario utilizar programas (anti-spyware) que se especializan en advertir la presencia de este software espía (Ad-aware, Spybot-Search & Destroy, Spy Sweeper, etc.). También se recomienda utilizar otros navegadores menos vulnerables al típico Explorer de Microsoft como son: Firefox y Opera.

Submodalidades educativas a distancia: La educación a distancia es una modalidad que tiene algunas variantes o formas de expresión (submodalidades) entre las que se encuentran: la educación por correspondencia, educación por televisión (teleeducación), educación por radio (radioeducación), educación por videoconferencia, educación en línea (e-learning, la educación mixta (b-learning), el sistema abierto, etc.

T

Talk: Plática. Servicio en Internet que permite el "diálogo" entre dos personas a través del teclado o ambiente de texto.

Taller virtual: Se le llama así al ambiente o entorno de comunicación multimedia, que se combina con acciones animadas, gráficos, textos y ejemplos que permiten una interacción con los contenidos y experiencias de aprendizaje. Aunque en un principio su sustento es teórico, su intención principal consiste en desarrollar habilidades prácticas. Para que un evento educativo alcance plenamente esta condición es necesario que culmine con un producto o instrumento susceptible de ser aplicado en forma práctica e inmediata.

Técnicas de estudio: Son los diversos procedimientos que se planean para realizar un estudio organizado, es decir, planificar qué hacer en cada situación y cómo controlar el proceso; dicho en otras palabras, es la capacidad de autorregular el propio aprendizaje, tomando en cuenta aspectos tales como: tiempo de estudio (días y horas), lugar o ambiente de estudio (recámara, cocina, oficina, biblioteca, oyendo música o sin ella, tomando café, etc.), los recursos de estudio (libros, apuntes, artículos, cuadernos, computadora, Internet, etc.), establecer objetivos y metas a cumplir a través de un calendario de actividades, elegir estrategias de aprendizaje (resúmenes, subrayados, elaboración de notas, cuadros sinópticos, etc.), y la evaluación de los resultados en el estudio para detectar posibles fallos. Identificar únicamente las técnicas de estudio no asegura el éxito en el aprendizaje, pero puede ayudar al estudiante a que curse el proceso de aprendizaje con menos problemas. En el mercado hay abundante literatura que se puede consultar respecto de esta temática.

Tecnofilia: Característica que presentan en algunas personas que prendados de las delicias de las tecnologías, suponen que al aplicarse a la educación a distancia y a la educación en general, pueden hacer maravillas tanto para los docentes en la enseñanza y como para los estudiantes en el aprendizaje.

Tecnofobia: Característica que presentan algunas personas asumiendo una actitud de rechazo ante cualquier novedad o innovación tecnológica que se pueda aplicar a la educación a distancia o la educación en general.

Tecnología educativa o instruccional: Son todos los recursos tecnológicos que se han

desarrollado para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en cualesquiera de las modalidades educativas (presencial, abierta y a distancia o en línea). En ocasiones se le confunde con el **Diseño instruccional**.

Tecnologías de la Información y la Comunicación: (TIC) Expresión que engloba a todas las tecnologías que se utilizan en la informática y la Internet. Es el conjunto de procesos y productos de las tecnologías de hardware y software, y de las tecnologías de la comunicación telemática, que en su conjunto se encargan de procesar, almacenar y transmitir información digitalizada. Se caracterizan por su inmaterialidad, instantaneidad, innovación, interactividad, interconexión, inmediatez, diversidad, accesibilidad, etc. Para la educación a distancia y cualquier otra forma de educación, resultan ser de gran importancia, pues permiten el acceso tanto a la información como a la comunicación del conocimiento, asimismo, son importantes porque están modificando las estrategias para aprender y construir el saber.

Teleaula: Salón especialmente diseñado con equipo de cómputo donde se pueden realizar sesiones de clases a distancia, empleando cualquiera de los servicios telemáticos: audioconferencia, videoconferencia, Chat, foros de discusión, etcétera.

Teleclase: Forma en que la experiencia educativa de tomar clase se realiza sincrónicamente y a distancia, a través de una audioconferencia, videoconferencia o teleconferencia.

Teleconferencia: Transmisión a distancia que incluye a la videoconferencia, la audioconferencia y a la televisión vía satélite. Comúnmente o con más frecuencia se le llama teleconferencia a la que se realiza por televisión.

Teleeducación: Se define con este término a la utilización de tecnologías de la información y comunicación, como una estrategia de educación que contribuya al aprendizaje en personas que se encuentran en poblaciones alejadas, que están en alguna condición especial (por ejemplo: prisión, minusválidos, etc.), o que están limitadas de tiempo para acudir a un centro de estudio. La teleeducación se inició en México y en Latinoamérica en

los años sesenta utilizando como medio básico la televisión. El término teleeducación es mucho más amplio que el de “Teleenseñanza”, pues se refiere a cualquier acto educativo que se ofrezca a la distancia empleando para ello medios telemáticos (redes de cómputo, televisión, videoconferencia y audioconferencia).

Teleenseñanza: Se designa con este concepto a todos los procesos de formación que emplean tecnologías de la comunicación como soporte y que, por lo general, se apoyan en sistemas y aplicaciones multimedia. Las principales características de esta modalidad de enseñanza son: el estudiante y el instructor se encuentran en distintos ámbitos geográficos; es un sistema de aprendizaje relativamente flexible, que permite al receptor decidir el momento en que realiza el proceso de enseñanza-aprendizaje; y pese a la distancia es una forma interactiva pues permite intercambio de información entre profesores y estudiantes. El término sólo hace referencia a la relación entre el enseñante y el estudiante. Este concepto se utiliza en muchas ocasiones como sinónimo de “Teleeducación”.

Teléfono: Sistema de comunicación bidireccional sincrónico, que es muy útil para la asesoría a distancia, sobre todo cuando se realiza en una misma ciudad.

Teléfono celular: Dispositivo tecnológico móvil que permite la comunicación sincrónica y asincrónica, así como el almacenamiento y reproducción de información en texto, sonido e imágenes. Este recurso al estar cada día más disponible en la población en general, está siendo utilizado en algunas situaciones de educación a distancia.

Teleformación: Forma de estudio en la que una persona puede capacitarse o formarse en alguna especialidad profesional empleando medios que salvan la distancia geográfica. La teleformación está asociada a los ámbitos empresariales, donde el medio por excelencia que se utiliza es la Internet. Asociado a este concepto se encuentra la teleeducación, el teletrabajo y el teleaprendizaje.

Telemática: Recibe este nombre la conjunción de la informática y las telecomunicaciones, ambos elementos son característicos de las tecnologías de la información y la comunicación

que se aplican en la educación basada en las redes como la Internet (ambientes virtuales de aprendizaje, educación en línea o e-learning).

Telepresencia: Sistemas y programas de cómputo que permiten crear la ilusión de presencia en un sitio distante. Este concepto está asociado a la realidad virtual. Un ejemplo de esto será cuando en una biblioteca virtual el usuario pueda realizar las mismas actividades que hace presencialmente en una biblioteca física. Algunas aplicaciones educativas se han iniciado en el campo de la medicina con la realización de teleoperaciones (operaciones a la distancia).

Teleprofesor: Profesional de una disciplina o asignatura que está capacitado en el uso de las técnicas y métodos de enseñanza en la modalidad educativa en línea (e-learning) o los también llamados ambientes virtuales de aprendizaje.

Telesecundaria: Es un servicio público, formal y escolarizado creado en México en 1968. Ofrece educación a jóvenes de localidades rurales y marginadas de todo el país, preferentemente en comunidades con menos de 2,500 habitantes y, en ocasiones, en zonas periféricas. Opera en localidades donde no ha sido posible crear un plantel de secundaria para estudiantes que han egresado de la primaria.

Para 2001 la telesecundaria operaba con trece mil planteles, en los que había 800 mil estudiantes y 38 mil maestros. Desde su creación, esta opción educativa ha registrado diversos cambios y adecuaciones. Hoy vincula el aprendizaje con las necesidades de los estudiantes, sus familias y la comunidad a la que pertenecen. Así los estudiantes, organizados en grupos de aprendizaje de 25 estudiantes en promedio y coordinados por un profesor responsable, reciben la información necesaria para el desarrollo de los contenidos, mediante materiales educativos impresos y televisivos. La programación televisiva se transmite por medio de la red satelital EDUSAT.

A partir de 1996 la señal se transmite a varios países de Centroamérica (El Salvador, Panamá y Costa Rica) y la zona sur de Estados Unidos.³⁸

Teletrabajo: Telenetworking o telework en Europa, telecommuting en los EEUU. Con el advenimiento de las tecnologías telemáticas, actualmente el mercado laboral se inclina por el trabajo en casa con la computadora personal conectada a una empresa o escuela. Es posible así cumplir con gran parte de las obligaciones desde la propia casa. El término teletrabajo no significa necesariamente "trabajo en casa", pues se pueden realizar las actividades desde cualquier lugar en que se cuente con una computadora conectada a Internet. El teletrabajo es la actividad desarrollada por personas o estudiantes (teletrabajadores), que no están presentes físicamente en la empresa o escuela para las que trabajan o estudian. Esto exige un dominio de las tecnologías de la comunicación e información de la Internet (correo electrónico, Chat, Web, etc.), el fax y el teléfono, ya que son los recursos de trabajo.

Telesesión: Sesión de trabajo a distancia que se realiza a través de cualquiera de los siguientes medios de comunicación: Chat, audio conferencia, videoconferencia o teleconferencia.

Telnet: Es el sistema más antiguo y primario de la Internet, el cual permite la comunicación entre computadoras remotas para posteriormente acceder a otros servicios como: correo electrónico, archivos, etcétera.

Teorías de la educación a distancia: Esta modalidad educativa se sustenta en la teorización que se ha venido dando en los distintos ámbitos de las ciencias de la educación como son: la educación de adultos (andragogía), la educación continua, la educación permanente, la educación no formal, etcétera; asimismo, en estrategias educativas como: el estudio independiente y autónomo, el aprendizaje colaborativo, etc. En las teorías de la psicología del aprendizaje como: el aprendizaje situado, el conductismo, el cognoscitivismo, el constructivismo, etc. En las teorías de la comunicación como: la interacción y la interactividad, la comunicación mediada sincrónica y asincrónica, etc. Entre las teorías más representativas de la Educación a distancia se encuentran:

- Teoría de la autonomía y la independencia de Charles Wedemeyer y Michael Moore

³⁸ Secretaría de Educación Pública de México *Perfil de la Educación en México* México, D.F. 1999.

- Teoría de la interacción y la comunicación de Börje Holmberg
- Teoría de la industrialización de Otto Peters
- Teoría de las equivalencias de Simonson
- Teoría integradora o Teoría del diálogo didáctico mediado de Lorenzo García Aretio

Véase la descripción de algunas de éstas en este mismo glosario en el **Anexo 4**.

Terabyte (TB): Unidad con la que se mide el almacenamiento de datos en algún dispositivo de memoria (disco duro); un terabyte equivale a 1,024 gigabytes (GB).

Texto: Se denomina con este término al conjunto de palabras e ideas registradas como un contenido de lectura y estudio en algún material didáctico, dicho texto puede estar soportado en un impreso, en algún material audiovisual (película fotográfica, acetato o cinta magnética), o en forma digital.

TIC: Abreviación de Tecnologías de la Información y la Comunicación. Expresión que engloba a todas las tecnologías que utilizan: la informática, la Internet., la multimedia y los sistemas de telecomunicaciones. Sin estas tecnologías no serían posibles las modalidades educativas a distancia y en línea.

Tomar apuntes: Son las notas que se registran habitualmente de una clase, conferencia (audio y video conferencia), experimento o de un libro, para posteriormente estudiar y recordar la explicación completa. Para hacer una buena toma de notas conviene informarnos previamente sobre el tema, de esta manera tienen más elementos referenciales que nos permite una mayor comprensión y de esta forma podemos anotar lo más relevante. Las estrategias principales para la toma de apuntes son: evitar tomar apuntes al pie de la letra (no copiar todo), identificar ideas centrales; escribir con rapidez en situaciones de comunicación sincrónica; escribir con letra clara y legible en situaciones asincrónicas o de lectura; anotar las ideas en forma esquemática (mapa de conceptos), subrayar o resaltar las ideas principales, registrar la bibliografía utilizada por el profesor; hacer una síntesis; y finalmente, identificar en el escrito el nombre de la temática, asignatura y fecha. No confundir con **Apuntes**.

Traductores: Es innegable que en un mundo cada vez más globalizado se hace necesario conocer otras fuentes de información que por lo general están en idioma extranjero y cuya lectura se nos dificulta. Los traductores en Internet son un servicio que permite, con ciertas limitaciones, la comprensión de los textos contenidos en idiomas que nos son ajenos. Son ejemplo de éstos:

AltaVista <http://babelfish.altavista.com/>

Babilón <http://www.babylon.com>

Traductor en tiempo real para Internet <http://www.mte.inteli.net.mx/tradu/>
<http://www.ncsa.es/traductor/>

Tutor: En la literatura sobre educación a distancia hay alguna confusión acerca del nombre que debe asignársele al actor que desempeña el papel de docente para distinguirlo del que se desempeña en la educación presencial; así se habla de coordinador, tutor, asesor, guía, acompañante (Francia), docente, etc.; sin embargo, cabe señalar que el término más usual es el de tutor, que es la persona cuya tarea más importante consiste en adecuar los contenidos del curso a las principales características y necesidades de cada persona. En España (Univertat Oberta de Catalunya) se le denomina Consultor y su función es acompañar, orientar y motivar al estudiante en forma individualizada desde que éste se incorpora a la universidad hasta la finalización de los estudios; ejerce, asimismo, la función de interlocutor entre el estudiante y la universidad.

En términos generales las principales funciones del tutor son: motivar y promover el interés de los participantes en el estudio de las temáticas propuestas, guiar y/o reorientar al estudiante en el proceso de aprendizaje atendiendo a sus dudas o dificultades, ampliar la información, evaluar el proceso de aprendizaje, participar en el diseño de las evaluaciones de aprendizaje e intervenir en las reuniones de coordinación general aportando criterios sobre el programa y su desarrollo. El tutor no es portador de contenidos, papel que en estos sistemas cumplen los materiales, sino un facilitador del aprendizaje. Las tutorías a distancia utilizan canales de comunicación para aclarar y resolver dudas frente a aquellas circunstancias en que la presencia no es viable o necesaria.

Para la Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia de la UNAM, es

la persona que acompaña, orienta y guía el proceso de formación de los estudiantes³⁹. Véase también **Consultor**.

Tutoría: “Es el proceso de acompañamiento de tipo personal y académico a lo largo del proceso educativo para mejorar el rendimiento académico, solucionar problemas escolares, desarrollar hábitos de estudio, trabajo, reflexión y convivencia social. Pretende orientar y dar seguimiento al desarrollo de los estudiantes, lo mismo que apoyarlos en los aspectos cognitivos y afectivos del aprendizaje. Busca fomentar su capacidad crítica y creadora y su rendimiento académico, así como perfeccionar su evolución social y personal. Debe estar siempre atenta a la mejora de las circunstancias del aprendizaje y, en su caso, canalizar al estudiante a las instancias en las que pueda recibir una atención especializada con el propósito de resolver problemas que pueden interferir en su crecimiento intelectual y emocional”⁴⁰.

Otras descripciones dicen que se trata de la actividad en que un experto en didáctica o en contenidos guía, orienta y facilita la utilización de los materiales educativos, interactuando con el participante para ayudarlo a desarrollar sus actividades y sus hábitos personales de estudio, autodisciplina y perseverancia. Dicha ayuda es permanente, con el propósito de incentivar al estudiante o para ayudarlo a que logre los objetivos de aprendizaje. La tutoría puede tener varias modalidades, así por ejemplo cuando atiende a las personas puede ser: individual, grupal, obligatoria u optativa; cuando atiende a los medios de comunicación: correo postal, telefónica, correo-e, foro de discusión, lista de distribución, Chat, audioconferencia o videoconferencia. Finalmente, cabe señalar que en algunas instituciones educativas se incluyen las tutorías presenciales como parte de la educación a distancia. El propósito de la tutoría está orientado a mejorar el rendimiento del estudiante. Véase también **Tutorías, tipos de**.

Tutoría, tipos de: En las modalidades de educación abierta y a distancia existen tres tipos

³⁹ *Las figuras académicas participantes en el sistema universidad abierta y educación a distancia; Propuesta para su consideración en el nuevo estatuto del personal académico de la UNAM.* Documento del Consejo Asesor de la Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia (CUAED), presentado al Claustro Académico para la Reforma del Estatuto del Personal Académico de la UNAM. 13p. 2005.

⁴⁰ Definición del *Programa Institucional de Tutoría Académica* de la Universidad de Guanajuato. Página: 13 (2002)

de tutorías referidas a las personas: Individual, grupal y por pares. La **Tutoría Individual** se orienta a la atención y acompañamiento personal a un estudiante, así el tutor lo apoyará para alcanzar su máximo rendimiento académico y su desarrollo integral. Es ideal el estudiante sea acompañado un mismo tutor durante su estancia en la institución educativa, sin embargo, esto dependerá de los recursos de esta institución. La **Tutoría Grupal**, como su nombre lo indica, es la que se realiza a un grupo pequeño de estudiantes, con el propósito de detectar problemáticas que requieran atención personalizada; y por otro lado para integrar el grupo a los procesos educativos. La **Tutoría por Pares**, es la que pueden realizar los estudiantes sobresalientes o de semestres o cursos avanzados, para apoyar en temas o contenidos concretos, solución de problemas, etc., siempre orientados al proceso enseñanza-aprendizaje; Esta clase de tutoría es aplicada para resolver situaciones de gran demanda y limitaciones en el número de profesores⁴¹. Las tutorías referidas a los medios de comunicación son: por correo-e, la telefónica, por videoconferencia, etc.

Tutorial: Se denomina así al documento o software que es autosuficiente para enseñar alguna habilidad o conocimiento, es decir, sin la ayuda de persona alguna este programa es capaz de enseñar al usuario. Estos programas están dedicados al entrenamiento de usuarios que carecen de conocimientos sobre la funcionalidad de algo o un programa de cómputo. Están especialmente diseñados para simular procesos que son similares a los de la realidad cuando se opera el programa.

U

Unidad de estudio: Es cada uno de los capítulos, segmentos o apartados que forman parte de un evento educativo (curso o asignatura) y/o de la Guía de Estudio. Es un elemento muy importante del proceso de enseñanza-aprendizaje que permite visualizar la organización de

⁴¹ Tomado y adaptado del *Programa Institucional de Tutoría Académica* de la Universidad de Guanajuato. Página: 14 (2002)

las actividades que se desarrollarán en un tiempo determinado para la consecución de los objetivos de aprendizaje.

Su estructura indica el qué se enseña (objetivos de aprendizaje, temas y contenidos), con qué se enseña (materiales didácticos, fuentes de información y medios de comunicación), cuándo enseña (instrucciones que indican las fechas de cumplimiento o calendario de actividades), y cómo se evalúa el aprendizaje (procedimientos o formas para demostrar el aprendizaje adquirido).

La unidad de estudio se caracteriza por tener: Título de la Unidad, Introducción, Objetivos particulares y específicos, Contenidos, Ejercicios, Evaluaciones, Bibliografía básica y complementaria, y Sitios de interés.

Este concepto recibe otros nombres pero aquí consideramos que para un estudiante éste es más claro o comprensible que llamarle: unidad temática, unidad didáctica o unidad de trabajo. Véase también **Guía de estudio**.

Unidad didáctica: Término utilizado en España a partir de la Reforma Educativa de 1990, que se utiliza para designar un capítulo o apartado en la Guía de Estudio. Es sinónimo de Unidad de Estudio, Unidad temática, Unidad de aprendizaje, Unidad de programación o Unidad de trabajo. Véase **Unidad de estudio**.

Universidad a distancia: Modalidad de estudio en que una persona puede cursar una carrera a nivel superior, empleando los medios, las metodologías y los recursos de la educación a distancia.

Universidad abierta: Concepto acuñado por la Open University de Gran Bretaña que aplica la metodología y técnicas para la realización de educación abierta y a distancia.

Universidad en línea: Se le denomina así a una forma de complemento de los medios a otras formas o modalidades de enseñanza (escolarizada, abierta, continua o a distancia). Es una forma de educación que se apoya básicamente en tres medios de comunicación, que pueden utilizarse en forma individual o combinada, éstos son: audioconferencia, videoconferencia e Internet. En otro sentido, la educación en línea implica enseñar y

aprender a través de computadoras conectadas en red.

Universidad virtual: Es la que desarrolla y ofrece todos sus servicios a través de Internet y las telecomunicaciones, está basada en cuatro elementos: la "oficina virtual", donde el estudiante puede realizar cualquier trámite administrativo (matricular, consultar calificaciones, escoger materias, etc.); el "aula virtual" donde el estudiante tiene acceso al programa del curso, a la documentación de estudio y a las actividades diseñadas por el profesor, evaluaciones de aprendizaje, además puede utilizar recursos de interacción como foros de discusión, charlas en directo y correo electrónico; el "laboratorio virtual", donde puede realizar las actividades prácticas; y la "biblioteca digital o virtual" donde es factible efectuar todo tipo de acciones (consulta a catálogo, acceso a artículos y colecciones, consulta a bases de datos, etc.), todo ello como si el estudiante se encontrara presencialmente en el lugar. Con todo esto queda claro que la persona no tiene ninguna necesidad de hacerse presente en la universidad. Este concepto es sinónimo de **Campus virtual**.

URL: Siglas que en inglés significan *Uniform Resource Locator*, se refiere al texto que identifica a una página Web (world wide web). Los URL pueden ser variados, sin embargo, normalmente empiezan por *http://...*

Usabilidad: Término relativamente novedoso en la jerga de la Internet que trata de describir el grado de uso efectivo, eficiente y satisfactorio de un medio o recurso para ciertos propósitos. Referido a la educación son muchos los factores que pueden determinar que un recurso sea más usable o no; por ejemplo, en el caso de un sitio Web educativo, estarían como factores que afectan o benefician: la rapidez en el despliegue del sitio, la localización inmediata de elementos, la sencillez, la lógica de navegación, los enlaces, las imágenes, la calidad del contenido y los medios de comunicación que contenga (correo, foro, Chat, etc.), entre otros⁴².

⁴² Otra excelente explicación es la que encontramos en el boletín-e del Reporte Delta No. 197 "Este término, traducido del original en inglés "usability" acuñado por Jakob Nielsen, pretende especificar el grado de facilidad de uso que tiene un sitio en Internet, en especial para el usuario final del sitio y no para quien lo construye. Hay factores de diseño técnico y de diseño artístico que intervienen en la estrategia de un sitio con buena

Usenet: Véase **Grupo de Noticias**.

User unknown: Referido a los correos electrónicos que enviamos a alguna persona, el término significa que el usuario es desconocido para el Servidor (por ejemplo: hotmail, yahoo, etc.). En este caso puede haber ocurrido algunas de las dos cosas que señalaremos: que se haya escrito mal el login de la persona a la que se le envió el correo o que dicho usuario ya no se encuentre en tal Servidor. Véase también **Host unknown**.

Usuario: Se denomina así a la persona que interactúa con un sistema o aplicación en software en la Internet.

V

VCD: Conocido también como Video-CD es un formato para CD diseñado para almacenar datos de video comprimido en MPEG-1, que incluye funciones interactivas. Tiene una resolución similar a la del VHS, la cual es mucho menor que la resolución de un DVD. Este formato puede almacenar de 72 a 74 minutos de video. Estos discos compactos se pueden reproducir en un reproductor de VCD conectado a un televisor, de la misma manera que las cintas de video en un reproductor de VHS, también en una computadora, en un reproductor de CD-i, en algunos CD-ROM o en reproductores de DVD. Una variante es el VCD 2.0, que fue introducido en 1995, el cual agrega las funciones de: pausa en alta resolución, adelantado rápido y rebobinado rápido. Otro formato es el VCD-ROM que fue lanzado en 1997 y permite la creación de discos híbridos VCD/CD-ROM, VCD-Internet, que es una forma estándar de unir video con datos de Internet y SuperVCD, que permite utilizar el MPEG-1 o MPEG-2 para poder

usabilidad, es decir, que le permitan a un usuario efectuar aquello que iba a efectuar en el sitio, sin tener que solicitar ayuda o simplemente salir de él en frustración. Muchos sitios son espectacularmente llamativos pero muy poco comunicativos. La usabilidad pretende llegar a un equilibrio entre la necesidad de efectuar la tarea, la facilidad de hacerlo y, por último la no generación de frustración en el proceso”.

reproducir los discos en reproductores CD-R⁴³.

Video: Recurso audiovisual en que el soporte puede tener múltiples presentaciones (videocasete, CD-ROOM, DVD o archivo en línea), asimismo puede estar registrado en forma analógica (cinta magnetofónica de videocasete) o digitalmente (disco digital). Es muy útil para mostrar procesos o procedimientos en los que es importante que el estudiante observe la forma en que se elabora o realiza una acción. Cabe hacer notar que el Diccionario de la Real Academia señala que se debe decir vídeo, pero en México decimos video.

Video digital: Forma de registro de imágenes visuales realizado a través de una cámara digital que permite el almacenamiento de los datos en una computadora, los cuales pueden ser reproducidos o visualizados en alguna pantalla. Por lo general esta forma de registro consume una gran cantidad de almacenamiento y requieren de gran ancho de banda en su transmisión, por lo que muchas veces se tiene que recurrir a la compresión de las imágenes.

Video interactivo: Este recurso suele utilizarse en los CD-ROM o videodisco (VCR o DVD). El programa en cuestión es operado a través de la computadora lo que permite al usuario interactuar consigo mismo.

Videocasete: Soporte o material de video que contiene información grabada; popularmente se le conoce como vídeo o video. Cinta magnetográfica contenida en una caja de plástico.

Videoconferencia: En el ámbito digital se le denomina así al sistema de comunicación sincrónica en la que puede realizarse una sesión por cualquiera de varias vías de comunicación como son: Internet y líneas telefónicas dedicadas. Utiliza una infraestructura que permite la transmisión de audio y video (cámaras de video, monitores y micrófonos) en cada uno de los puntos de contacto, de modo que los participantes pueden oírse y verse entre sí. La Videoconferencia puede ser personal por Internet (por ejemplo a través de Netmeeting de Microsoft) o grupal, cuando se realiza por fibra óptica y entre salas de

⁴³ Boletín electrónico Reporte Delta Núm. 314 del 27 de enero de 2005

transmisión-recepción. En la UNAM, localmente, le llaman Videoconferencia grupal o de sala, a la que se realiza entre salas por fibra óptica.

El defecto o la falla en la que han caído muchas personas que usan este recurso es que se han dejado guiar por el mismo nombre del medio y lo emplean para exposiciones magistrales y conferencias en las que hay poca interactividad entre las diversas salas o entre el ponente y los estudiantes distantes. Por esta razón es que sugerimos que mejor se nombrara con el término Videosesión.

En el ámbito audiovisual también se le llama Videoconferencia al videocasete que contiene una conferencia grabada para ser reproducida (asincrónicamente) cuando se le requiera. Véase también: **Teleconferencia**.

Videoconferencia de escritorio: Es la que se realiza mediante el uso de computadoras personales. Esta forma de comunicación sincrónica está indicada para grupos pequeños o personas que interactúan una a una. Algunos sistemas de videoconferencia de escritorio además pueden compartir archivos digitales (artículos, libros, revistas, apuntes, audio, imágenes, etc.). Su utilidad educativa es en la enseñanza, la asesoría y la evaluación del aprendizaje.

Videoteca: Centro donde se almacenan y distribuyen programas televisivos registrados en video.

Virtual o Virtualidad: Condición o circunstancia en la que una experiencia se aproxima mucho a la condición de realidad y en la que es necesario que haya una gran interacción o interactividad. Con el advenimiento de las nuevas tecnologías de la comunicación, este término se ha usado con mayor frecuencia cada vez y de una manera indiscriminada, sin embargo, consideramos que resulta pertinente precisar en qué casos está o no bien aplicado. Los diccionarios dicen que algo es virtual cuando lo que no es real se presenta a nuestros sentidos con apariencia de real; así un elemento u objeto será más virtual mientras más se aproxime a la realidad (Realidad Virtual). Por ende, sólo pueden ser virtuales los elementos tangibles (profesor, edificio, libros, revistas, biblioteca, laboratorio, oficina, documentos, etc.), en cambio NO pueden ser virtuales los elementos intangibles (educación,

aprendizaje, enseñanza, conocimiento, pensamiento, etc.). Por desgracia, el término *virtual* ha sido tomado textualmente y aplicado de la misma manera en que lo usan en los Estados Unidos de Norteamérica, lo que ha producido una degeneración del concepto.

Virtualización: Es el resultado del tratamiento de datos, informaciones y conocimientos, que han sido representados en forma electrónica digital (series concatenadas e interrelacionadas de unos y ceros). El resultado de la virtualización son los objetos virtuales: textos (revista-e, libro-e, artículo-e, etc.), imágenes abstractas o concretas, fijas o en movimiento. La virtualización también puede comprender la representación de actores (docentes, estudiantes y demás personas) e información (artículos, libros, material didáctico, etc.). El término está principalmente asociado al sentido de la vista, una demostración de esto es que los sonidos nos están considerados como elementos virtuales, un caso muy concreto sería el de la música, que en ninguna de sus representaciones es considerada como una virtualización de la realidad.

Virus: Programa (o microprograma) informático elaborado con la intención de demostrar vulnerabilidad en los sistemas de información (en el mejor de los casos) o con la intención de hacer daño en el peor de ellos. El objetivo principal de un virus es pasar inadvertido y transmitirse cuantas veces pueda antes de ser detectado. Hay varios tipos de virus, pero se pueden clasificar en dos grandes grupos: los macrovirus y los virus tradicionales. Los primeros atacan las funciones macro de programas como Word y Excel y se transmiten en los documentos elaborados con estos programas en la máquina infectada. Los segundos se incorporan ya sea en los archivos del sistema o en programas ejecutables y por lo general se replican, en especial en los últimos tiempos, en archivos adjuntos en los mensajes de correo electrónico⁴⁴.

Visualizador: Relacionado con los Navegadores de Internet es el programa que permite ver los archivos imagen en pantalla.

⁴⁴ Boletín electrónico: Reporte Delta No. 168 del 23 de agosto de 2001

W

WAP: Tecnología de la comunicación inalámbrica desarrollada en 1997 por las empresas Ericsson, Nokia y Motorola, con la intención de crear una solución para la estandarización para proveer servicios de la Internet tanto a los teléfonos móviles o celulares, agendas electrónicas, como computadoras portátiles y otros dispositivos móviles. Esta tecnología fue liberada en 1999. Después de la tecnología de comunicación inalámbrica WiFi, la WAP es la que ha iniciado una nueva carrera por encontrar soluciones a los usuarios de estos recursos de comunicación. Su aplicación educativa se ha empezado a vislumbrar a partir de los bajos costos del medio y su transmisión, haciendo que cada día más personas utilicen este recurso. Los beneficios educativos que se podrían aplicar son: mensajes de texto instantáneos, que se reciben en cualquier parte que se encuentre un estudiante; acceso a información contenida en un servidor WAP desde cualquier lugar (servicios académicos como consulta de calificaciones, temarios y horarios). Entre las limitantes que presenta esta tecnología están: la pantalla pequeña, limitación en la entrada de datos, poca capacidad de interacción, ancho de banda reducido, baja velocidad de conexión, etc. Dos características que deben tener estos dispositivos celulares son: un navegador integrado (browser) y botones de acceso o navegación.

Web 2.0: Término que fue utilizado por primera vez en 2004 por Tim O'Reilly, que era dueño de una empresa editorial de libros de informática, posteriormente, al poco tiempo se popularizó (2006) en diversos medios. Es empleado para describir una Web en la que los usuarios tienen una mayor participación en la creación, publicación e intercambio de información (redes sociales y producción colaborativa), gracias a la creación de nuevas aplicaciones como son: el Wiki, el Blog, RSS, Potscast y otros recursos tecnológicos relacionados con la red móvil (redes inalámbricas), el mayor ancho de banda y nuevos aparatos de comunicación. Una de las características de la web 2.0 en educación es que admite la interacción colaborativa y el diálogo a través de los textos, de tal forma que estos recursos propician la gestión participativa de estudiantes y docentes.

Este tipo de terminología es aprovechado por algunas personas e instituciones para

aparentar que en el uso educativo de estas aplicaciones se ha dado un salto sustancial en la forma en que se enseña y aprendizaje en la Internet.

Como bien ha sido señalado por el estudioso de la educación a distancia Lorenzo García Aretio, no es más que una forma mercadotécnica, que trata de producir algún impacto al hacer creer a los usuarios que utilizan recursos educativos más modernos y eficientes para el proceso educativo.

Web 3.0: Derivado del concepto de Web 2.0 y dada la popularización casi instantánea del término, es que casi en forma inmediata se acuña el concepto de Web 3.0, el cual es creado por una persona llamada Markoff en 2006. En este caso se trata de que en la Web se creen recursos capaces de identificar en forma más precisa los documentos que contienen la información exacta que requiere o demanda un usuario (Web semántica). Para esto se utilizan identificadores de datos en determinado documento (autor, tipo de documento, extensión, fecha de creación, país, etc.), que permiten la rápida localización por parte de un usuario.

Web site o World Wide Web (WWW): Es un sistema distribuidor de información basado en el concepto de hipertexto. Fue desarrollado por un grupo de investigadores bajo la dirección de Tim Berners-Lee, en el Laboratorio Europeo de Física en Partículas, CERN, ubicado en Suiza. El Web site fue diseñado como una “herramienta” para facilitar la transmisión de documentos compuestos de texto, gráficos y sonidos, el lenguaje HTML (HyperText Markup Language) es el estándar para el diseño y creación de las páginas del Web. En un principio, su intención consistió sólo en poner al alcance del cliente los servicios de texto y gráficas sobre una interfaz tipo terminal, o sea en modo texto. Sin embargo, nunca se pensó en los alcances que hasta el momento ha tenido, sobre todo a partir de que el servicio se popularizó en las universidades y centros de investigación, en que se desarrollaron los primeros programas de navegación en el Web (Mosaic en 1993).

Con este sistema se ponen en las redes, a disposición de estudiantes e investigadores, los trabajos de otros profesores, con la posibilidad de poder modificarlos rápidamente y actualizarlos, sin necesidad de rehacer todo el archivo. Esto ha motivado a empresas de servicio, instituciones educativas y en la actualidad a cualquier tipo de negocio,

a ofrecer sus productos y servicios mediante este novedoso medio.

Para la localización de estas páginas se requiere de una dirección electrónica que se le llama Location, la cual empieza con <http://>. La manera de ubicar los recursos o servicios de la red se conoce como Localizador Uniforme de Recursos (Uniform Resource Locator, URL), en el cual la primera parte indica el tipo de recurso al que se está accediendo.

Weblog: Conjunción de las palabras Web y log. En una expresión más abreviada también se le llama Blog, sin embargo, también recibe el nombre de Bloggin. Traducido al español equivale a la palabra Bitácora. Es un formato de publicación Web que se crea en la Internet y se caracteriza por breves párrafos en prosa, muchas veces de carácter personal, a los que se intercala con enlaces —a veces comentados— a otras páginas de Internet. Estos textos cortos son renovados frecuentemente y expuestos de manera cronológica.

El bloggin es una forma sencilla de publicar en Internet en forma gratuita un “diario” y cualquier experiencia, comentarios, ideas, etcétera, que se quiera compartir. Las principales características que tiene son: 1. Por lo general presenta contenidos en orden cronológico; 2. Casi siempre sus contenidos tienen carácter informal y, muchas veces, personal; 3. Los contenidos se actualizan en forma periódica o con frecuencia; y 4. Para su creación o actualización no requiere de la intervención de profesionales informáticos.

El formato, estilo y contenidos de los blogs puede ser diverso. La diferencia entre una página personal y un Weblog es que éstos se actualizan más frecuentemente y no se necesita saber html para crear las páginas Web. Algunos de estos sitios pueden ser públicos o privados; en el caso de estos últimos se requiere de una clave de acceso.

Los bloggin en educación a distancia en línea resultan ideales para el trabajo colaborativo, para fomentar la discusión o debate de ideas, para socializar documentos e información de interés para la comunidad participante, para intercambiar experiencias de aprendizaje, Para asignaturas donde prevalece la estrategia didáctica del seminario, etc.

Webmaster: Persona especializada en el manejo de programas de cómputo para Servidores de red Intranet e Internet. Su actividad es fundamentalmente técnica, con poco tiempo para las consideraciones teóricas o estratégicas del contenido de las hojas Web y de otros servicios de información. La mayoría de los Webmasters tienen poco conocimiento de los

tópicos que abarcan los Webs que administran.

Webquest: La palabra Webquest significa indagación, investigación a través de la Web. Es una estrategia de aprendizaje que fue propuesta a mediados de los años noventa por Bernie Dodge de la Universidad de San Diego y desarrollada por Tom March a finales de los 90. Consiste en que los estudiantes mediante la estrategia del aprendizaje constructivista, utilizando los recursos de la Internet y con la ayuda de una guía creada por alguien (docente o autor de contenido), indagan o investigan sobre un problema o alguna temática. El objetivo de aprendizaje en esta técnica es que el estudiante desarrolle la capacidad de navegar por Internet con el propósito de que aprenda a seleccionar y recuperar información de diversas fuentes y que desarrolle habilidades de pensamiento crítico y la toma de decisiones. El recurso se encuentra alojado en la Internet; consta de varias etapas como son: a) Una Introducción o Planteamiento del problema, b) una Tarea o Actividades a desarrollar, c) un Proceso que describe los pasos o etapas que deben dar los estudiantes, d) Recursos a utilizar (artículos, imágenes, videos, sitios Web, etc.), e) una Evaluación del trabajo realizado por los estudiantes (objetivos alcanzados) y f) una Conclusión o Producto final (reporte de investigación, monografía, ensayo, etc.).

WebRing: Véase **Anillo Web**

Wi-Fi: Siglas en inglés que significan “corto para fidelidad inalámbrica”. Es el término popular que hace referencia a las redes de área local inalámbricas (WLAN). Esta tecnología presenta cada día más y mejor aceptación, ya que su posibilidad de uso en educación en línea es muy factible, sobre todo para acceder a usuarios que se encuentran en sitios donde geográficamente el sistema de red alámbrica sería demasiado costosa. El ancho de banda o rango en que opera es de 2.4 Ghz a 11 Mbps.

Wi Max: Se trata de una tecnología inalámbrica de banda ancha que se aplicará a cualquiera de los equipos móviles que reciban y emitan señales de comunicación (teléfonos celulares, agendas electrónicas, note books, Palms, etc.). Su funcionamiento es a partir de la señal de una sola antena que puede cubrir hasta 30 kilómetros cuadrados. La capacidad de banda

trabajando al tope llega a los 42 Mbps (actualmente, el servicio doméstico en México anda entre 1 y 1.5 Mbps). En educación esta tecnología es de mucha utilidad para la modalidad educativa a distancia, pero en especial para la educación en movimiento o **educación móvil** (educación-m); en inglés *m-learning* (aprendizaje móvil).

Wikipedia: Es una enciclopedia multiligüe de libre acceso que ha sido creada y editada colaborativamente en Internet, en la que han participado múltiples personas en la creación de los conceptos que la integran. Actualmente tiene más de 3 millones de artículos, de los cuales más de un millón están en inglés; asimismo, cuenta con más de un millón de usuarios registrados. Esta enciclopedia es considerada como una de las más importantes que se distribuye en la red Internet.

WWW: Abreviación de World Wide Web, o sea, “Tela de araña mundial”. Es el sistema de información basada en el hipertexto que permite el enlace o acceso en forma sencilla a la información mundial de la red Internet. Desde el punto de vista histórico, fue creada en 1990 en Ginebra, Suiza; para que los científicos del mundo pudieran compartir en forma inmediata y económica la información de su interés.

X

XML: Extensible Markup Language (Lenguaje de Marcas Extensible). Se trata de un lenguaje informático de texto que se usa para describir y distribuir documentos y datos estructurados en la Internet.

Z

Zip: Término utilizado para indicar que un documento electrónico se encuentra comprimido o compactado. Tanto para compactarlo como desempacarlo es necesario utilizar un software llamado Winzip.

Zona próxima de desarrollo: Concepto creado por L. S. Vigotsky, que establece la existencia de un límite inferior dado por el nivel de ejecución que logra el estudiante que trabaja en forma independiente y sin ayuda, mientras que hay otro límite superior al que el estudiante puede acceder en forma progresiva con la ayuda de un docente o de un alumno más avanzado.

ANEXO I: ASOCIACIONES Y ORGANISMOS DE EDUCACIÓN A DISTANCIA:

Debido a que la educación a distancia es una modalidad educativa relativamente reciente y que son pocos las asociaciones que están trabajando en el ámbito iberoamericano en esta modalidad, es que hemos decidido incluir una sección donde se agrupen todas las que hasta el momento resultan ser las más importantes o reconocidas.

Asociación de Entidades de Educación a Distancia y Tecnologías Educativas de la República Argentina. EDUTIC



<http://www.edutic.org.ar/index.php>

Propone transformar las dificultades vinculadas con la incorporación de las nuevas tecnologías en la educación, en un espacio de diálogo, reflexión y acción que represente los intereses de un vasto sector que se ha consolidado en los últimos años alrededor de temas como la educación a distancia, el software educativo, los sistemas de gestión para la educación, la capacitación en el uso de nuevas tecnologías, etcétera.

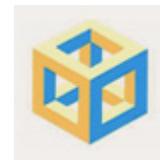
Asociación de Televisión Educativa, ATEI



<http://www.ateiamerica.com/index.htm>

Es una organización no lucrativa que fue creada en 1992 para gestionar la Televisión Educativa Iberoamericana, a través del Programa de Cooperación de las Cumbres Iberoamericanas de Jefes de Estado y de Gobierno. Su misión es contribuir al desarrollo de la educación y la cultura en Iberoamérica, mediante la utilización de la televisión y otras tecnologías de la información y comunicación. Su objetivo es el ser una red de comunicación educativa y cultural para la producción, difusión e intercambio de contenidos audiovisuales y multimedia dentro del marco de la cooperación iberoamericana. Los servicios que ofrece son: emisión de programas televisivos y radiofónicos por Internet.

Asociación Iberoamericana de Educación Superior a Distancia, AIESAD



<http://www.aiesad.org/>

La Asociación Iberoamericana de Educación Superior a Distancia (AIESAD) es una entidad sin ánimo de lucro, constituida por 52 universidades e instituciones de educación superior a

distancia, provenientes de 17 países. Su creación deriva de la resolución adoptada durante el Primer Simposio Iberoamericano de Rectores de Universidades Abiertas, reunidos en Madrid del 5 al 10 de octubre de 1980, quienes, para impulsar la Educación Superior a Distancia en beneficio de los pueblos de Iberoamérica, consideraron conveniente crear un mecanismo permanente de información, coordinación y cooperación: la AIESAD.

Desde su creación, la AIESAD ha articulado su metodología de trabajo a través de la realización de Encuentros Bianuales con amplia presencia de especialistas internacionales, promoviendo de esta forma el análisis y la generación de conocimiento en los aspectos más destacados de la Educación a Distancia. San José de Costa Rica, Madrid, Río de Janeiro, Quito o Cartagena de Indias son algunas de las ciudades que han servido de marco privilegiado para su celebración.

La AIESAD, asociación que la UNED preside desde el año 1980, tiene como uno de sus principales cometidos impulsar acciones internacionales en materia de educación superior a distancia a través de sus socios, enriqueciéndose de las sinergias generadas por la colaboración entre sus miembros. Tal es el caso de la colaboración con el Consorcio Red de Educación a Distancia (CREAD) para la creación de un Centro Virtual para el Desarrollo de Estándares de Calidad para la Educación Superior a Distancia en América Latina y El Caribe, proyecto financiado por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID). Recientemente, se han convertido en Socios Honorario de la AIESAD, la Organización de Estados Americanos (OEA) y la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI).

Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior, ANUIES-MÉXICO.

<http://www.anuies.mx>



Desde su fundación, en 1950, ha participado en la formulación de programas, planes y políticas nacionales, así como en la creación de organismos orientados al desarrollo de la educación superior mexicana. Entre sus programas se encuentra la Educación Abierta y a Distancia.

La ANUIES es una Asociación no gubernamental, de carácter plural, que agremia a las principales instituciones de educación superior del país, cuyo común denominador es la

voluntad para promover su mejoramiento integral en los campos de la docencia, la investigación y la extensión de la cultura y los servicios.

La Asociación está conformada por 134 universidades e instituciones de educación superior, tanto públicas como particulares de todo el país, que atienden al ochenta por ciento de la matrícula de alumnos que cursan estudios de licenciatura y de posgrado.

Associação Brasileira de Educação a Distância, ABED

<http://www2.abed.org.br/>



Información sobre actividades en el país sobre la educación a distancia: catálogo de cursos, agenda, noticias, eventos, revista, etc.

Cátedra UNESCO de Educación a Distancia, CUED

<http://www.uned.es/catedraunesco-ead>



Pretende desarrollar el objetivo básico para el que ha sido creada (formación, información, documentación e investigación), de acuerdo con la siguiente propuesta de desarrollo: Impulsar la formación de alto nivel en profesionales interesados en conocer, comprender y aplicar las peculiaridades propias de los sistemas de enseñanza y aprendizaje abiertos y a distancia, desde las perspectivas teórica, tecnológica y práctica.

Centro para la Innovación y Desarrollo de la Educación a Distancia, CIDEAD:

<http://cidead.cnice.mec.es/> 

Centro con que cuenta el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (España) con capacidad para diseñar materiales y técnicas adecuados para ofrecer estudios de nivel no universitario, tanto reglamentados como no reglamentados, mediante la metodología de educación a distancia.

Centro Virtual para el Desarrollo de Estándares de Calidad para Educación Superior de América Latina y el Caribe:

<http://www.utpl.edu.ec/centrovirtual/>



Este Centro tiene por objetivos: 1. Promover que las instituciones de enseñanza superior puedan mejorar, lanzar y administrar con éxito, programas de educación a distancia basados

en la tecnología de la información, y 2. Contribuir a la capacidad de los gobiernos para regular, evaluar y acreditar sus programas educativos a distancia.

Colegio de las Américas, COLAM

http://www.oui-iohe.qc.ca/Colam/es-index_apropos.htm

Es un programa de la Organización Universitaria Interamericana creado oficialmente en 1997 que favorece:

- La creación de Redes Interamericanas de Formación y de investigación en las Américas sobre temas de interés continental
- El establecimiento de centros regionales para el uso de la educación a distancia y de las nuevas tecnologías de la información y comunicación
- La organización de Seminarios Interamérica sobre desafíos hemisféricos o regionales dirigidos a estudiantes provenientes de distintos países y disciplinas

Consortio Red de Educación a Distancia, CREAD



Se fundó en noviembre de 1990, al celebrarse en Caracas, Venezuela, la XV Conferencia Mundial del Consejo Internacional para la Educación a Distancia (ICDE).

http://www.outreach.psu.edu/CREAD/Espa_ol/espa_ol.html

Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia, CUAED:

(UNAM-MÉXICO). <http://www.cuaed.unam.mx>



Dependencia universitaria responsable de la coordinación de todas las divisiones del sistema universitario de educación abierta, educación continua y educación a distancia.



Espacio Común de Educación Superior a Distancia, ECOESAD:

<http://www.ecoesad.org.mx/>

Es un consorcio interinstitucional de universidades públicas de México, que tiene como propósitos: 1. Promover la educación superior como un bien público para que toda persona que lo solicite y cumpla con los requerimientos tenga acceso a ella. 2. Fortalecer la cooperación universitaria en educación abierta y a distancia al desarrollar nuevos programas

y planes de estudio en áreas de interés nacional, promoviendo la investigación multidisciplinaria sobre temas relacionados con el avance de la educación a distancia, favoreciendo la comprensión intercultural, e impulsando el uso pedagógico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. 3. Establecer un espacio educativo nacional que permita la conjunción de esfuerzos para elevar los niveles académicos y fortalecer la educación y la investigación como tareas y obligaciones públicas, en beneficio de las comunidades de alumnos y académicos. 4. Ser un núcleo promotor para extender la propuesta e incluir en el esfuerzo a otras instituciones del país.

International Council for Open and Distance Education, ICDE



<http://www.icde.org/>

El Consejo Internacional de Educación Abierta y a Distancia (ICDE) se fundó en 1938, como un organismo no gubernamental afiliado a las Naciones Unidas a través de la UNESCO. Es una organización mundial que asocia a miembros de instituciones educativas, asociaciones nacionales y regionales, corporaciones, autoridades y agencias educativas en el campo de la educación abierta, a distancia y el aprendizaje flexible a lo largo de la vida.

Actualmente representa a más de 130 países y tiene su jefatura central permanente en Oslo, Noruega. Entre los múltiples objetivos están: promover el aprendizaje abierto y a distancia; facilitar la aparición de nuevos modelos educativos a distancia; contribuir al desarrollo de nuevas metodologías y tecnologías aplicadas a la educación a distancia y al entrenamiento para mejorar el aprendizaje de por vida; establecer las bases para el desarrollo de estrategias y políticas internacionales relacionadas con la educación a distancia: fomentar la colaboración entre organismos e instituciones educativas; proporcionar un foro en el que los individuos, las corporaciones, las instituciones, los gobiernos y las asociaciones implicadas en la educación abierta y en la educación a distancia puedan relacionarse con profesionales de este campo educativo.

Organización Universitaria Interamericana, OUI



<http://www.oui-iohe.qc.ca/INDX/es-index.htm>

Organización no gubernamental sin fines de lucro y única asociación universitaria de envergadura interamericana, descentralizada en nueve regiones, que agrupa alrededor de

400 instituciones de educación superior provenientes de todas partes del continente americano, que integran a más de 4 millones de estudiantes, 400 000 profesores, 700 000 miembros del personal de apoyo, además de una veintena de asociaciones nacionales o regionales que representan cerca de 1900 instituciones de educación superior.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

UNESCO



[Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura](http://www.unesco.org/general/eng/about/)

<http://www.unesco.org/general/eng/about/>

Fue fundada el 16 de noviembre de 1945. Tiene su Sede en París (Francia) y cuenta con 73 Oficinas y Unidades en diversos lugares del mundo. El principal objetivo de la UNESCO es contribuir al mantenimiento de la paz y la seguridad en el mundo promoviendo —a través de la educación, la ciencia, la cultura y la comunicación— la colaboración entre las naciones, a fin de garantizar el respeto universal de la justicia, el imperio de la ley, los derechos humanos y las libertades fundamentales que la Carta de las Naciones Unidas reconoce a todos los pueblos sin distinción de raza, sexo, idioma o religión.

Red de Estudiosos de la Educación a Distancia en el Ámbito Iberoamericano,

REEDI.



<http://www.uned.es/catedraunesco-ead/reedi/>

Es un círculo de interés en torno de la educación abierta y a distancia en sus diferentes variantes y formas, que trata de enriquecer los conocimientos sobre este campo.

Los servicios que ofrece son:

- Acceso a los ficheros de la Lista de discusión Cuedistancia (CUED-L).
- Base de datos sobre los miembros de la REEDI.
- Organización de grupos de trabajo por áreas de interés común.
- Elaboración de trabajos, investigaciones, informes, etc., de carácter colaborativo.
- Acceso a los artículos de PublicUED.
- Foros especializados suscitados por los propios miembros.
- Sesiones de Chat con expertos de la propia REEDI y restringido a sus miembros.

Red Global de Aprendizaje para el Desarrollo

<http://alc.gdln.org/>

(GDLN por sus siglas en inglés), es una alianza entre organizaciones públicas, privadas y no gubernamentales que constituye una comunidad de intercambio de conocimiento, cuyo objetivo es servir al mundo en desarrollo. Se inició en junio del año 2000. En la Región de América Latina y el Caribe, comprende un conjunto de Centros de Aprendizaje a Distancia (CAD) establecidos en una variedad de organizaciones, que incluyen universidades, institutos de capacitación pública, organismos internacionales y empresas privadas. Estos cuentan con infraestructura de telecomunicaciones y experiencia en el área de la capacitación a distancia.

Red Latinoamericana de Portales Educativos, RELPE

<http://ww2.relpe.org/relpe>

Es un sistema regional distribuido de almacenamiento y circulación de contenidos educativos en constante expansión y renovación, cuyos nodos son los portales educativos nacionales designados por cada país para integrar la Red. Se constituyó a fines de agosto de 2004 por acuerdo de los Ministros de Educación de 16 países latinoamericanos reunidos a tal efecto en Santiago de Chile. Sus principios orientadores son: 1. Cada país desarrolla su propio portal de acuerdo a su proyecto educativo e intereses nacionales aprovechando la experiencia de los otros socios; y con total independencia para la selección de la plataforma tecnológica del mismo. 2. Los contenidos desarrollados por los portales miembros son de libre circulación en la Red.

Red Interamericana de Formación en Educación y Telemática (RIFET)



<http://www.telematica.unam.mx/rifet1/>

A partir del planteamiento que la Universidad Nacional Autónoma de México, UNAM, se propone la creación de la Red Interamericana de Formación en Educación y Telemática. Es una iniciativa realizada en el marco del programa Colegio de las Américas (COLAM) de la Organización Universitaria Interamericana (OUI), financiada por la Agencia Canadiense de Desarrollo Internacional (ACDI). Es un consorcio constituido por nueve universidades provenientes de seis países del continente y de seis regiones de la OUI:

- Universidad Veracruzana (México) – Coordinadora General
- Universidade do Sul de Santa Catarina (Brasil)
- UVirtual (Chile)
- Universidad Nacional Autónoma de México (México)
- Universidad Estatal a Distancia (Costa Rica).
- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (México)
- Simon Fraser University (Canadá)
- Instituto Superior Politécnico « José Antonio Echevarría » (Cuba)
- Universidade Federal de Pernambuco (Brasil)

Anexo II. Universidades de Educación a Distancia:

En cuanto a universidades que se dedican a la educación a distancia también hemos encontrado que no son muchas las que se pueden identificar como de reconocido prestigio. Por lo tanto, en esta sección se han incluido por lo menos las más representativas.

OPEN UNIVERSITY:



Se fundó en 1969, actualmente es la mayor de las universidades a distancia del Reino Unido y del mundo. Es reconocida por la calidad de su material de enseñanza y la eficacia de sus métodos y como pionera en la formación a distancia para directivos. En Europa está considerada como una de las principales escuelas de negocios. Actualmente sus programas reciben un promedio anual de más de 25 mil estudiantes.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA VIRTUAL, UDG Virtual



<http://www.udgvirtual.udg.mx/>

Esta universidad cuenta con varias licenciaturas que pueden cursarse totalmente en línea: Educación, Bibliotecología, Gestión cultural, y Tecnologías e información.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE COSTA RICA



<http://www.uned.ac.cr>

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA DE VENEZUELA

<http://www.una.edu.ve>

Tiene como principios: la democratización, la masificación, la contribución al desarrollo nacional autónomo la innovación educativa, la complementariedad, la optimización de la inversión, el carácter nacional, la optimización del uso productivo del tiempo de ocio y la individualización de la enseñanza.

Democratización. La Universidad Nacional Abierta ofrece oportunidades reales de estudios superiores a personas de diversos estratos sociales, especialmente a los adultos que trabajan y que no han tenido oportunidades en el sistema tradicional.

Masificación. La Universidad Nacional Abierta y sus programas atienden la fuerte demanda social por ingresar a la Educación Superior y ofrece niveles académicos no inferiores a los de las mejores instituciones universitarias que hay en el país.

Contribución al desarrollo nacional autónomo. La Universidad Nacional Abierta atiende la formación de los recursos humanos y del conocimiento requerido por el país, dentro de su planificación general.

Innovación educativa. La Universidad Nacional Abierta establece procesos y estructuras capaces de desarrollar e incorporar, en forma continua, las innovaciones que optimizan el proceso de enseñanza aprendizaje

Complementariedad. La Universidad Nacional Abierta ejerce sus acciones de aporte al desarrollo, articulándose y colaborando estrechamente con otras instituciones sociales que tienen una finalidad igual, similar o correlativa.

Optimización de la inversión. La Universidad Nacional Abierta contribuye a disminuir significativamente los costos anuales por alumno y los costos sociales por egresado.

Carácter Nacional. La Universidad Nacional Abierta ha extendido progresivamente sus servicios de Educación Superior a todo el territorio nacional, a partir de las áreas-centros de mayor demanda educativa.

Optimización del uso productivo del tiempo de ocio. La Universidad Nacional Abierta procura mejorar en forma constructiva la utilización del tiempo de ocio del venezolano, en función de su desarrollo personal y social.

Individualización de la enseñanza. La Universidad Nacional Abierta desarrolla un sistema de enseñanza-aprendizaje individualizado de autoestudio, acorde con las condiciones, necesidades y aspiraciones de sus alumnos, además de estimular su capacidad hacia la creatividad y el pensamiento crítico.

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA, UNAD DE COLOMBIA



<http://www.unad.edu.co/institucional.htm>

Inició sus labores académicas en el año de 1983 como una institución componente del programa de gobierno del sector educativo denominado "Universidad Abierta y a Distancia". Diseña y desarrolla programas de formación académica pertinentes con las necesidades locales, regionales y nacionales; lidera procesos de apertura y

democratización mediante la estrategia a distancia con metodologías innovadoras acordes con las demandas y retos de la sociedad colombiana del presente y abierta al nuevo milenio.

En el marco de la Educación a distancia, la UNAD privilegia los siguientes aspectos:

1. Propone nuevos papeles a docentes y a alumnos.
2. Facilita la interacción pedagógica a través del empleo de diversos medios, siendo el impreso el soporte básico del proceso.
3. Ofrece libertad al estudiante para tomar decisiones acerca de la autodirección de estudio, la definición de horario y la determinación de espacios.
4. Permite al estudiante avanzar en su aprendizaje de acuerdo con la situación particular de factores internos tales como: variables de la estructura cognoscitiva, capacidad intelectual, motivación actitudes y personalidad.
5. Promueve la comunicación multidireccional permanente entre los diferentes actores del proceso formativo.
6. Brinda la oportunidad al estudiante de elegir fuentes de información alternativas y actividades opcionales para satisfacer las necesidades de aprendizaje.
7. Facilita la creación de diversos escenarios pedagógicos para el aprendizaje.
8. Libera el proceso de aprendizaje de las limitantes de espacio y tiempo.
9. Integra al proceso de aprendizaje el entorno habitual del estudiante.

Universidad Nacional Autónoma de México, UNAM:

<http://www.unam.mx>



Aunque se trata de una universidad centenaria de gran tradición y prestigio internacional, con más de 450 años de haber sido creada. A partir del año 1972, se inició en la educación a distancia con el llamado Sistema Universidad Abierta. Más recientemente, con el inicio del nuevo milenio, algunas de sus facultades han ido abriendo gradualmente la oferta educativa en la submodalidad en línea, a través de la educación continua y posteriormente en algunos posgrados y licenciaturas con carreras como psicología, trabajo social, derecho, etc. Además cuenta con el **B@UNAM** que se denomina así a la opción de estudio que ofrece la Universidad Nacional Autónoma de México a los emigrantes de origen mexicano en Estados Unidos para cursar el bachillerato (high school) a distancia y con materiales desarrollados en su lengua materna. Esta opción

está dirigida a personas que por diversas razones, no han podido cursarlo en la modalidad presencial. Este bachillerato se impartirá a distancia desde cuatro sedes de la UNAM, tres en Estados Unidos, ubicadas en San Antonio, Texas; Chicago, Illinois; y Los Ángeles, California, y una en Canadá, ubicada en la región capital del país, Ottawa-Gatineau.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA, UNED DE ESPAÑA



<http://www.uned.es>

Fue fundada en el año de 1973 para ofrecer estudios superiores a aquellas personas que no pueden acudir regularmente a los centros de enseñanza presencial. La UNED colabora institucionalmente con otras universidades españolas y extranjeras mediante programas específicos, tanto de investigación como de extensión cultural y de formación permanente, para satisfacer en diferentes ámbitos las más variadas demandas sociales de educación superior a distancia.

UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUÑA, UOC:



<http://www.uoc.edu/masters/esp/presentacion.html>

Creada en el año de 1995, es una universidad a distancia, innovadora, pionera y referente mundial en el ámbito de la formación virtual, que ofrece diplomados, licenciaturas, doctorados, masters y postgrados, así como cursos de verano, formación preuniversitaria y formación para empresas.

UNIVERSITAT DE BARCELONA VIRTUAL. UVB:



<http://www.ubvirtual.com/es/index.html>

Esta universidad ofrece Masters, Postgrados, Cursos de Especialización y Cursos para la obtención de créditos de libre elección.

ANEXO III. DEFINICIONES SOBRE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

Dada la gran cantidad de definiciones que se han creado por diversos estudiosos, organizaciones educativas y asociaciones, es que en esta parte hemos considerados agrupar las que consideramos más representativas. Estas definiciones han sido colocadas en orden alfabético de autores.⁴⁵

ANUIES (2004):⁴⁶

Modalidad educativa centrada en el aprendizaje que promueve el desarrollo autónomo del estudiante con el apoyo de las tecnologías de la información y la comunicación, desarrollando para ello estrategias y recursos que permiten interactuar a los diferentes actores de un proceso caracterizado por la separación espacio temporal relativa entre docentes y estudiantes, con el fin de formar y actualizar individuos con las competencias necesarias para afrontar el contexto laboral y sociocultural contemporáneo.

Ávila, Patricia: (1997)

Modalidad educativa que es flexible en tiempo y en espacio, y que permite tanto el acceso a la educación a personas con intereses comunes, en razón de que ofrece estudios formales y no formales sin estar sujetos a horarios regulares, como el adquirir, además de la información y conocimientos, la posibilidad permanente de actualizarse, gracias al uso combinado de medios y al modelo pedagógico que la sustente y que llevan a establecer vínculos de comunicación e interacción entre los agentes involucrados en el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Bates A. W. Tony: (1995)

Aprendizaje abierto es principalmente una meta o una política educacional: La provisión del aprendizaje es de manera flexible el cual es construido de acuerdo con las condiciones geográficas, sociales y principalmente el tiempo individual del que aprende, sin tener que asistir a una institución educativa. La educación a distancia es un medio para ese fin, es un

⁴⁵ La mayor parte de esta compilación ha sido realizada por Patricia Ávila y Lorenzo García Aretio (2001: 22-27)

⁴⁶ Propuesta de marco de referencia para la evaluación de la educación superior a distancia. Una propuesta de la ANUIES. 2004

camino por el cual el aprendiz puede estudiar de manera flexible, con ayuda de material instruccional; el alumno puede estudiar en su tiempo y en el lugar que elija (la casa, el trabajo o el centro de aprendizaje), y sin contacto cara a cara con el maestro.

Bosco, Martha Diana: (1998)

Proceso de comunicación educativa que propicia el estudio independiente a través de diversos medios electrónicos y telemáticos, en el que los contenidos académicos tienen un tratamiento pedagógico particular presentado en los materiales didácticos.

Casas Armengol, Miguel (1982)

El término Educación a Distancia cubre un amplio espectro de diversas formas de estudio y estrategias educativas, que tienen en común el hecho de que ellas no se cumplen mediante la tradicional contigüidad física continua, de profesores y alumnos en locales especiales para fines educativos; esta nueva forma educativa incluye todos los métodos de enseñanza en los que debido a la separación existente entre estudiantes y profesores, las fases interactiva y preactiva de la enseñanza son conducidas mediante la palabra impresa, y/o elementos mecánicos o electrónicos.

Cirigliano, Gustavo (1983)

La Educación a Distancia es un punto intermedio de una línea continua entre los dos extremos, en uno sitúa la relación presencial profesor-alumno por una parte, y la educación autodidacta, abierta en que el alumno no necesita de la ayuda del profesor, por otra. En la Educación a Distancia, al no darse contacto directo entre educador y educando, se requiere que los contenidos estén tratados de un modo especial, es decir, tengan una estructura u organización que los haga aprendibles a distancia. Esa necesidad de tratamiento especial exigida por la "distancia" es la que valoriza el "diseño de instrucción" en tanto que es un modo de tratar y estructurar los contenidos para hacerlos aprendibles. En la Educación a Distancia, al ponerse en contacto el estudiante con el "material estructurado", es decir, contenidos organizados según un diseño, es como si en el texto o material, y gracias al diseño, estuviera presente el propio profesor.

Dohmem, Segundo G. (1967)

La Educación a Distancia es una forma sistemáticamente organizada de auto estudio, en la que el alumno se autoinstruye a partir del material de estudio que le es presentado, donde el acompañamiento y la supervisión del estudio son llevados a cabo por un grupo de profesores. Todo esto es posible por los medios de comunicación capaces de vencer las distancias geográficas. El opuesto de la educación a distancia es la educación presencial o cara a cara, que es un tipo de educación que tiene lugar en el contacto directo entre el profesor y sus estudiantes.

Flinck R. (1978)

La educación a distancia es un sistema de aprendizaje en que las acciones del profesor están separadas de las del alumno. El estudiante trabaja solo o en grupo, guiado por los materiales de estudio preparados por el docente, quien junto al autor se encuentran en lugar distinto de los alumnos que, a su vez, tienen la oportunidad de comunicarse con los tutores mediante la ayuda de uno o más medios: correspondencia, teléfono, televisión y radio.

García Aretio, Lorenzo (1990)

La educación a distancia es un sistema tecnológico de comunicación masiva y bidireccional que sustituye la interacción personal en el aula del profesor y alumno, como medio preferente de enseñanza, por la acción sistemática y conjunta de diversos recursos didácticos y el apoyo de una organización tutorial, que proporcionan el aprendizaje autónomo de los estudiantes.

García Aretio, Lorenzo (2001)

Sistema tecnológico de comunicación bidireccional que puede ser masivo y que sustituye la interacción personal en el aula de profesor y alumno como medio preferente de enseñanza por la acción sistemática y conjunta de diversos recursos / medios didácticos y el apoyo de una organización y tutoría que proporciona el aprendizaje independiente y flexible de los estudiantes.

García Llamas, José Luis (1986)

La Educación a Distancia es una estrategia educativa basada en la aplicación de la tecnología al aprendizaje sin limitación de lugar, tiempo, ocupación o edad de los estudiantes. Implica nuevos roles para los alumnos y para los profesores, nuevas actitudes y nuevos enfoques metodológicos.

Guédez, Víctor: (1984)

Educación a Distancia es una modalidad mediante la cual se transfieren informaciones cognoscitivas y mensajes formativos a través de vías que no requieren una relación de contigüidad presencial en recintos determinados.

Henri, F. (1985)

La formación a distancia es el producto de la organización de actividades y de recursos pedagógicos de los que se sirve el estudiante, en forma autónoma y siguiendo sus propios deseos, sin que le sea impuesto someterse a las constricciones espacio-temporales ni a las relaciones de autoridad de la formación tradicional.

Holmberg, Börje: (1977)

El término de "educación a distancia" cubre las distintas formas de estudio a todos los niveles que no se encuentran bajo la continua e inmediata supervisión de los tutores presentes con sus estudios en el aula, pero sin embargo, se benefician de la planificación, guía y seguimiento de una organización tutorial. La característica más importante del estudio a distancia es que se basa en la comunicación no directa. El curso es preproducido, suele estar impreso pero también puede presentarse en otros medios distintos; apunta a ser autoinstructivo, accesible para el estudio individual, sin la ayuda del profesor.

Kaye, A. y Rumble, G. (1979)

La educación a distancia se entiende en general como una población estudiantil dispersa geográficamente, que no dispone de instituciones convencionales, que soslaya la comunicación "cara a cara", y en la que los materiales son elaborados por especialistas, personaliza el proceso de aprendizaje, promueve el trabajo independiente y el esfuerzo

autorresponsable, emplea vías de comunicación bidireccional y garantiza la permanencia del estudiante en su medio.

Keegan D. (1980)

Define la educación a distancia enumerando los aspectos más importantes como son: La separación del profesor y el alumno, el uso de medios técnicos (comúnmente impresos), comunicación bidireccional, estudio individual raramente en grupo, etcétera.

Marín Ibáñez, Ricardo: (1984)

Definir la enseñanza a distancia, porque no es imprescindible que el profesor esté junto al alumno, no es del todo exacto, aparte de ser un rasgo meramente negativo. En la enseñanza a distancia la relación didáctica tiene un carácter múltiple. Hay que recurrir a una pluralidad de vías. Es un sistema multimedia de comunicación bidireccional con el alumno alejado del centro docente, y facilitado por una organización de apoyo, para atender de un modo flexible el aprendizaje independiente de una población, masiva, dispersa.

McKenzie, Norman y otros: (1979)

El sistema debe facilitar la participación de todos los que quieran aprender sin importarles los requisitos tradicionales de ingreso y sin que la obtención de un título académico o cualquier otro certificado sea la única recompensa. Con objeto de lograr la flexibilidad que se requiere para satisfacer una amplia gama de necesidades individuales, el sistema debería permitir el empleo efectivo, la opción de los medios sonoros, televisivos, cinematográficos o impresos como vehículos del aprendizaje. El sistema debe estar en condiciones de superar la distancia entre su personal docente y los alumnos, utilizando esa distancia como elemento positivo para el desarrollo de la autonomía en el aprendizaje.

Mena, Marta. (1995)

Modalidad educativa que a través de distintos medios y estrategias permite establecer una particular forma de relación entre quienes enseñan y quienes aprenden, constituyéndose en una singular forma de presencia que ayuda a superar problemas de tiempo y distancia.

Moore Michel: (1972)

La enseñanza a distancia es el tipo de método de instrucción en que las conductas docentes acontecen aparte de las discentes, de tal manera que la comunicación entre el profesor y el alumno pueda realizarse mediante textos impresos, por medios electrónicos, mecánicos o por otras técnicas.

Moreno Castañeda, Manuel: (1995)

El término de educación abierta posibilita la flexibilidad en cuanto a antecedentes escolares, calendarios, ritmos, espacios, métodos, currícula, criterios de evaluación y acreditación. En esta modalidad no se considera la permanencia obligatoria del estudiante en los espacios escolares; sin embargo lo anterior no significa la desaparición de la docencia sino que ésta adquiere una dimensión y un significado distintos, pues se organiza y ejerce como un apoyo a los requerimientos y necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

Ojeda, Gerardo: (1998)

Es la transmisión y adquisición de conocimientos en diferentes espacios físicos.

Perraton, Hilary: (1995)

Proceso educacional en el cual una proposición significativa de la enseñanza es conducida por alguien que no está presente en el mismo espacio y/o tiempo del aprendiz.

Peters O. (1983)

La educación a distancia es un método para impartir conocimientos, habilidades y actitudes, racionalizando, mediante la aplicación de la división del trabajo y de principios organizativos, así como por el uso extensivo de medios técnicos, especialmente para el objetivo de reproducir material de enseñanza de alta calidad, lo cual hace posible instruir a un gran número de estudiantes al mismo tiempo y donde quiera que ellos vivan. Es una forma industrial de enseñar y aprender.

Roquet García, Guillermo (2002)

Sistema, estrategia o modalidad educativa en que uno o varios estudiantes (generalmente

personas adultas) se encuentran físicamente separados de un centro de enseñanza y del docente, al existir una distancia espacial entre los dos para realizar la interlocución se necesita utilizar medios de comunicación, las más de las veces empleándose medios de comunicación asincrónica. Esta circunstancia hace que el estudiante tenga que asumir la responsabilidad de la administración y organización de su tiempo para el estudio, asimismo, que realice un aprendizaje flexible y autónomo, que haya una comunicación personalizada y haga uso permanente de materiales didácticos, que son elaborados por un grupo de expertos apoyados por una administración institucional.

Sarramona, Jaume (1979)

Enseñanza a distancia es aquel sistema didáctico en que las conductas docentes tienen lugar aparte de las conductas discentes, de modo que la comunicación profesor-alumno queda diferida en el tiempo, en el espacio o en ambos a la vez. Se trata pues, de un proceso de enseñanza-aprendizaje que requiere de todas las condiciones generales de los sistemas de instrucción: planificación previa, orientación del proceso, evaluación y retroalimentación.

Sarramona, Jaume: (1996)

Le educación abierta, aunque "académica", ofrece diversidad de posibilidades de estudio y con mayor flexibilidad que los sistemas escolarizados; en conjunción con la educación a distancia, abre perspectivas para enriquecer una "educación para la vida", sobre todo para sectores que carecen de facilidades de acceso a la educación formal.

Wedemeyer, Ch. A. (1981)

El alumno está a distancia del profesor gran parte o todo el tiempo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

ANEXO IV. TEORÍAS DE LA EDUCACIÓN A DISTANCIA

Un aspecto fundamental de la educación a distancia lo constituyen las teorías que dan sustento y sentido a esta modalidad educativa, en las que además todo iniciado en el estudio de esta modalidad educativa debe conocer. En esta parte tan solo describimos sucintamente lo que postula cada uno de los estudiosos más reconocidos en la materia.

Teoría de la autonomía y la independencia de Wedemeyer: El principal expositor de esta teoría es Charles Wedemeyer, que se centra en el análisis del aprendizaje (más que en el de la enseñanza) del estudiante adulto. Las principales ideas que fundamenta su teoría son: 1. Los adultos son más auto-responsables que los jóvenes, y por tanto, son más capaces para determinar la dirección de su educación. 2. En los seres humanos existen diferencias en los estilos cognitivos y el ritmo de aprendizaje. 3. La efectividad del aprendizaje radica en que sea vivencial, es decir, que se viva la experiencia. 4. En un mundo en continuo cambio, el aprendizaje dura toda la vida.

Basado en estas premisas de Wedemeyer, a su vez Michael Moore sostiene que la educación abierta y a distancia, incrementa la posibilidad de acceso a la educación, permite y facilita la independencia y la autonomía del estudiante para ejercer su libertad de elección, su responsabilidad para tomar decisiones en su educación y establecer sus metas en el aprendizaje.

Esta teoría supone un modelo educativo caracterizado por dos momentos: uno de partida y común a un grupo de estudiantes que comparten objetivos similares, quienes entran en contacto con cada contenido temático a través del estudio de materiales didácticos elaborados de manera estandarizada; otro momento en donde las necesidades y problemas suscitados durante el estudio independiente son atendidos en forma individual, donde surgen nuevas necesidades y requerimientos de formación que son orientados por un tutor o asesor, quien incentiva, apoya y realimenta a cada estudiante.

Teoría de la distancia transaccional de Michael Moore (1976):

Este estudioso señala que en todas las transacciones e interacciones entre seres humanos siempre hay una distancia, en la que aumenta o disminuye en función del grado de transacciones que se den entre el estudiante y el docente; así habrá más transacciones

cuando el programa educativo esté poco estructurado, en cambio, habrá menos transacciones cuando el evento educativo esté muy bien estructurado.

Teoría de la industrialización de Otto Peters (1971):

Una de las teorías mejor elaborada sobre la educación a distancia es la teoría de la industrialización de Peters, que la explica como un fenómeno histórico-socioeducativo; pues es derivada y comprendida como un producto de la época industrial, consecuencia del desarrollo y avances tecnológicos, donde las innovaciones de la tecnología de la información y los medios de comunicación, pusieron al alcance de las personas e instituciones otros recursos y alternativas para llevar la educación al lugar de residencia del demandante de servicios educativos, transformando así simultáneamente la organización de estas instituciones educativas en sus métodos y procedimientos. Esta teoría retoma en lo fundamental los principios y procedimientos de las organizaciones industriales, como son: la racionalización en la producción, la división del trabajo, la mecanización y la producción masiva, la planificación y organización del trabajo, los métodos de calidad y control científico, la formalización, la estandarización, el cambio de funciones, la objetivación, la concentración y la centralización.

Teoría de la interacción y la comunicación:⁴⁷

El principal expositor de esta teoría es Börje Holmberg (1983), el cual se enfoca al estudio de las características psicopedagógicas deseables en los materiales didácticos de un sistema de enseñanza abierta y a distancia. Plantea que la educación convencional se caracteriza en la relación de comunicación e interacción cara a cara, que se establece entre el profesor y el grupo de estudiantes, pero en el caso de la educación a distancia, esta falta de contacto y contigüidad de las personas adquiere otra forma de conversación, es decir, es sustituida (modelo de *conversación didáctica guiada*) por una comunicación simulada que se concreta en la interacción y conversación que establece el estudiante con los materiales didácticos. De esta manera Holmberg establece los principales aspectos y elementos que debe contener los materiales didácticos, a fin de que promuevan situaciones de aprendizaje lo más cercano posible a una situación real de comunicación e interacción, a partir de los siguientes

postulados:

1. La sensación de una relación personal entre el enseñante y el aprendiz que promueva la motivación en el estudiante.
2. Esta sensación debe estar fomentada por un material bien elaborado, auto instructivo y una comunicación de ida y vuelta a distancia.
3. Fomento por el gusto al estudio y la motivación para lograr las metas de estudio, así como el uso de metodologías apropiadas.
4. Atmósfera, lenguaje y conversación que favorezcan los sentimientos de una relación personal.
5. Que los mensajes enviados y recibidos en forma de conversación sean comprendidos y recordados fácilmente.
6. Que el concepto de conversación pueda ser fácilmente trasladada a otros medios de comunicación en educación abierta y a distancia.
7. Que la planeación y orientación del trabajo proporcionados por la institución de enseñanza permita al estudiante organizar su estudio.

Una crítica a este modelo aplicado en los materiales didácticos supone que limita o restringe la independencia y autonomía del estudiante para establecer y determinar los contenidos de su aprendizaje en niveles avanzados o poblaciones con mayor madurez; por lo tanto, Holmberg propone que para estos niveles educativos avanzados se elaboren guías más flexibles, que estén redactadas en el estilo de conversación didáctica guiada, que introduzcan al alumno en los objetivos y contenidos del curso, comenten la bibliografía a consultar, concreten y orienten en las tareas a realizar.

Teoría de Desmond Keegan (1985)⁴⁸:

Este estudioso reflexionó sobre el hecho de que la base teórica de la educación a distancia es la misma teoría general de la educación, es decir, que los medios y las condiciones entre docente y estudiante pueden ser diferentes pero los fundamentos pedagógicos que rigen el proceso de enseñanza aprendizaje son los mismos. Menciona que la relación docente-

⁴⁷ http://www.organizacionessociales.segob.gob.mx/UAOS-Rev3/educacion_superior_abierta.html

⁴⁸ Fuente: "Perspectivas de la educación a distancia y la educación de personas jóvenes y adultas en América latina y el caribe Revista Decisio: Educación a distancia para adultos No. 11 mayo-agosto 2005
<http://tariacuri.crefal.edu.mx/decisio/d11/sab1-2.php>

estudiante, incluyendo la relación “intersubjetiva” (intelectual y afectiva), puede ser creada “artificialmente”, o sea a través de los medios, los materiales y las tecnologías apropiadas.

Teoría de la equivalencia de Michael Simonson, Schollosser y Hanson (1999): Establece que la educación que se ha de impartir a la distancia deberá ser de la misma calidad que la que se imparte en la modalidad presencial, es decir, las experiencias de aprendizaje en la distancia deberán ser similares a las de la educación convencional. Es así que todo diseñador instruccional de eventos educativos a distancia deberá preocuparse por estructurar experiencias educativas que proporcionen los mismos conocimientos, competencias y habilidades que proporcione la educación tradicional.

Teoría del Diálogo Didáctico Mediado de Aretio (2001)⁴⁹: Esta teoría en cierta forma sintetiza los principales elementos que han aportado otros teóricos de la educación a distancia, por lo que también se le conoce como “Teoría integradora”. Ésta basa su propuesta en la comunicación mediante el empleo de los medios sincrónicos y asincrónicos, en el diseño de materiales didácticos en formato de autoestudio y en la importancia de la interactividad vertical y horizontal. El *diálogo didáctico mediado* puede ser simulado y asincrónico, y real (sincrónico o asincrónico).

Mesografía

Casado Goti, Martín

Metacognición y motivación en el aula

http://prometeo.cica.es8900/SCRIPT/educador/scripts/student/serve_page.pl?988151061+referencias1.htm+OFF+referencias1.htm

Díaz Barriga, Frida

Glosario de términos de la obra *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* de y Gerardo Hernández Rojas México McGraw Hill, 1999

Distance Education: A Primer Glossary

<http://www.utexas.edu/cc/cit/de/deprimer/glossary.html#egloss>

Distance Learning Glossary

www.dlrn.org/library/glossary/index.html

⁴⁹ García Aretio, Lorenzo (2001) *Educación a distancia: De la teoría a la práctica*. Barcelona, Ariel, 328 pp.

E-Learning Glossary

<http://www.learningcircuits.org/glossary.html>

Ferreiro Gravié, Ramón y Calderón Espino, Margarita

El A B C del aprendizaje cooperativo

México Trillas 2000, 125 p.

García González, Eva Laura *et al*

Glosario de términos relacionados con la Educación Continua y la Capacitación, en Gestión de la educación continua y la capacitación.

México, Editorial El Manual Moderno 2004, 138 pp.

Glosario de educación a distancia

<http://prometeo3.us.es/publico/jsp/herramientas/1stHerramienta320.jsp?ch=320&id=1&cp=1&mn=13>

Glosario de educación de términos de uso común en modalidades educativas no convencionales. Anexo 2 del Plan Maestro de Educación Superior Abierta y a Distancia pp. 86-117 México ANUIES 2001.

Glosario E-Learning de Eva Kaplan-Leiserson

<http://www.ahciet.net/teleduccion/>

Glosario de Términos Educación Abierta y a Distancia

CIIEAD-SEP Sin fecha.

Glosario de videoconferencia

Publicado desde agosto del 2003

<http://distancia.dgsca.unam.mx/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=7&mode=thread&order=0&thold=0> (Consultado en abril de 2006)

Glossary

<http://www.wested.org/tie/dlrn/course/glossary.html>

Glossary and Acronym Expansions

<http://www.richmond.edu/%7Ekjoyce/minicourses/wwwpublish/glossary.html>

Glossary of Distance Education Terminology

<http://www.uidaho.edu/evo/dist13.html>

Rincón Molina, Édgar

Arroba Revista electrónica PC Word

<http://www.pcworld.com.ve/n61/articulos/ciberspacio.html> (consulta marzo/05)

Romiszowski, Alexander J., y Romiszowski, Hermelinda P. (1998)

Diccionario de Terminología de Enseñanza a Distancia 164 pp.
<http://www.abed.org.br/rbaad/diccionario.pdf> (Consultado abril de 2007)

Valle, Antonio; González Cabanach, Ramón; Cuevas González, Lino Manuel; Fernández Suárez, Ana Patricia. *Las estrategias de aprendizaje características básicas y su relevancia en el contexto escolar* (1998) Revista de ciencias de la educación, Madrid.

Videoconferencing Glossary
<http://www.kn.pacbell.com/wired/vidconf/glossary.html> (Consultado febrero 2005)