



GLOSARIO.

Actividades de aprendizaje: Acciones que realiza un docente para crear un ambiente propicio a facilitar el aprendizaje del o los estudiantes. El diseño de experiencias de aprendizaje es una actividad que no es fácil de planear, pues se requieren conocimientos de didáctica y de teorías del aprendizaje.

Asincrónica: Comunicación que no coincide en tiempo real, los mensajes se conservan hasta que el destinatario lo recibe.

Aprendizaje autodirigido: Cuando el estudiante determina el momento, el espacio y el ritmo en que habrá de realizar sus estudios formales de alguna materia o contenido temático. Este proceso educativo puede tener lugar con la utilización de auxiliares didácticos propios o los proporcionados por la institución educativa. Es sinónimo de "aprendizaje autorregulado".

Aprendizaje colaborativo: se genera del contacto con los otros estudiantes y con el apoyo de un asesor. En la época de la globalización resulta imprescindible en programas de educación abierta o a distancia.

Aprendizaje en Línea: Forma de aprender por medio de la internet, con los recursos de la computadora y las telecomunicaciones.

Aprendizaje Virtual: La recreación de ambientes de aprendizaje a través de nuevas tecnologías de informática y las telecomunicaciones. Herramienta básica para ampliar la cobertura educativa.

Archivo electrónico: En computación se refiere a cualquier documento electrónico que contiene información que puede ser leída, vista u oída de un programa informático.

Arroba (@): Signo que forma parte de las direcciones de correo electrónico de forma que separa el nombre del usuario de los nombres de dominio del servidor de correo (ejemplo info@panamacom.com). Su uso en Internet se origina en su frecuente empleo como abreviatura de la preposición Inglesa at (en).

Asesor en educación a distancia: Una de las tres figuras o actores en programas de educación a distancia, persona que desempeña la función de orientador, guía o consejero de uno o varios estudiantes que se encuentren realizando estudios. Profesional que domina las estructuras curriculares en el nivel donde opera y tiene experiencia en orientación al participante y seguimiento académico y administrativo al interior de la institución.

Asesoría: En la modalidad abierta o a distancia, es el servicio en la que un estudiante distante recibe orientación por parte de un experto en la materia o contenido en relación a: estrategias de estudio, realización de trabajos, contenidos, problemas, o dificultades en las experiencias de aprendizaje.

Attachment: 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.

Audiocassette: Soporte o material auditivo que contiene información grabada; popularmente se le conoce como casete. Cinta magnetofónica .

Audiokonferencia: 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. Generalmente se utiliza el Darome para facilitar la comunicación.



Aula virtual: Entorno telemático en página web que permite la impartición de teleformación. Normalmente, en un aula virtual, el estudiantado tiene acceso al programa del curso, a la documentación de estudio y a las actividades diseñadas por el profesor. Además, puede utilizar herramientas de interacción como foros de discusión, charlas en directo y correo electrónico.

Autoaprendizaje: Concepto utilizado erróneamente, pues todo aprendizaje es personal; es decir, todo aprendiz lo hace por sí mismo y no para otro. Asimismo este término ha sido utilizado como sinónimo de "autodidactismo", "autoinstrucción" o "autoestudio". Sin embargo, para algunos psicólogos, significa que el sujeto de la educación, se hace responsable y se compromete a aprender por si mismo.

Autodidacta: Persona que aprende por sí misma, a través de lecturas personales, visitas o discusiones informales.

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

Autoevaluación: Forma de evaluación donde el estudiante se aplica asimismo un instrumento que explora el grado de conocimientos o aprendizajes que ha adquirido. El propósito de esta forma de evaluación es identificar para corregir las fallas de aprendizaje y establecer actividades de remedio o confirmar que se ha aprendido y/o se está en posibilidad de enfrentar un examen aplicado por una persona externa. Asesor.

Autoinstrucción: Sistema de aprendizaje que se caracteriza por organizar los materiales de estudio, 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.

Biblioteca electrónica: Es la que se encuentra dotada de equipo de cómputo y de instalaciones de telecomunicación, que permiten acceder a la información en formato electrónico en la misma biblioteca o a distancia.

Biblioteca digital: Cuando todos sus materiales de acervo se encuentran digitalizados, eliminando así el soporte papel. Acervos bibliográficos almacenados en sistemas electrónicos, y a cuya información se accede a través de las redes de cómputo.

Biblioteca en Línea: Acervo a disposición de los lectores por la vía del Internet.

Biblioteca virtual: Cuentan con equipo de cómputo de alta tecnología que permiten el acceso de los usuarios remotos, efectuando todo tipo de acciones (consulta a catálogo, acceso a artículos y colecciones, consulta a bases de datos, etc.) como si se encontraran presencialmente en el lugar.

Boletín electrónico: Forma sencilla de recibir información actualizada sobre temas específicos o especializados. Consiste en que un usuario de la red se suscribe a una lista, para recibir periódicamente mensajes que están en formato de publicación electrónica (E-zines), generalmente estructuradas en forma sencilla. En este servicio el usuario no puede enviar mensajes a todos los suscriptores de la lista, tan solo puede dirigirse a la dirección electrónica del responsable del boletín.

CAE: Computer Arded Evaluation, el uso del ordenador para tomar encuestas, tests, evaluando y autoevaluando al usuario.

Chat o IRC (internet realy chat): Uno de los servicios de la Internet que permite la "conversación" en tiempo real en ambientes de texto y o gráfico entre dos o más personas distantes. En educación a distancia es ideal para que el



docente realice una sesión de discusión conjunta o para que los estudiantes analicen entre sí la forma de realización de algún trabajo de investigación.

Correo electrónico (e-mail): Servicio de la Internet que permite enviar datos (textos, sonido, programas de cómputo, imágenes, animaciones etc.) de persona a persona o de una persona a diversos receptores. (listas)

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. 4. La clase virtual puede ser sincrónica cuando se da la simultaneidad o asíncrona cuando no es necesario que la interactividad entre emisor y receptor se produzca simultáneamente.

Comunicación Asíncrona: Se establece sin que coincida el tiempo real para los interlocutores. Sus formas más comunes son: cartas, mensajes en video, audiograbaciones y comunicaciones mediadas por computadora. Todas ellas muestran, en el caso de e-learning, la posibilidad que tienen asesores y estudiantes de intercambiar mensajes y respuestas. Esta forma de comunicación, también llamada diferida, ha generado el uso de diversas tecnologías en la educación virtual.

Comunicación sincrónica: Comunicación en tiempo real caracterizada por la interacción directa de los participantes, ya sea en forma presencial o con separación física. Esta es una de las formas utilizadas para comunicarse en educación virtual o e-learning, que implica ciertas dificultades en cuanto a la posibilidad de participar todos al mismo tiempo y con la misma tecnología

Comunidades de aprendizaje: Estrategia para fortalecer la interacción en los ambientes virtuales de aprendizaje.

Competencia: Es un sistema de conocimientos, habilidades, actitudes y valores necesarios y suficientes para realizar una actividad específica y claramente delimitada (ITSON,2002)

Conferencia por computadora o desktop: Se apoya en un sistema multimedia que reúne todas las modalidades de Teleconferencia; permite interactuar por audio, texto y video. Por sus características es ideal para asesorías personales o con grupos pequeños.

Curso en Línea: Evento académico utilizando la Internet o por medio del web

Criterios de desempeño: Conjunto de atributos que permiten evaluar y garantizar el rendimiento en el proceso de aprendizaje a través de productos y evidencias para que cumplan un estándar de calidad. (constituyen el cómo y el qué se espera del desempeño)

CSLA: Computer Supported Learning Activities o usos del ordenador como complemento de la clase tradicional.

Desempeño: Es la demostración de actitudes, conocimientos, habilidades y destrezas en un proceso.

DIES: Director de Estudio, Facilitador

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: http://www.uv.mx/edu_dist

Diseñador Instruccional: Experto en estrategias de aprendizaje; con visión amplia e integral, que selecciona los medios, materiales y orienta el acto educativo en eventos a distancia.



Documento electrónico: Archivo electrónico que tiene información en imagen, sonido o texto.

Educación a distancia: Proceso de aprendizaje en el que dos o más personas que se encuentran geográficamente alejados, realizan actividades de enseñanza-aprendizaje, apoyadas por una estructura orgánica y estableciendo comunicación a través de medios de telecomunicación.

Educación a Distancia (EaD):

California Distance Learning Project: “Educación a Distancia (ED) es un sistema de implementación de servicios educativos que conecta directamente estudiantes con recursos educacionales. ED provee acceso educacional a estudiantes no enrolados en instituciones institucionales y puede aumentar las oportunidades educativas de estudiantes enrolados. La implementación de ED es un proceso que usa los recursos disponibles y evoluciona para incorporar nuevas tecnologías “

Distance Education: A Systems View (Michael Moore, director de The American Center for the Study of Distance Education, Penn State): “Educación a Distancia es aprendizaje organizado que normalmente en un espacio diferente del de la enseñanza y como resultado, requiere técnicas instruccionales especiales, métodos de comunicación electrónica y por medio de otras tecnologías, así como sistemas especiales de organización y administración”. (Moore & Kearsley, 1996).

Educación en línea: 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

E-learning: Experiencia planificada de enseñanza - aprendizaje que utiliza una amplia gamma de tecnologías para lograr la atención del estudiante a distancia y está diseñado para estimular la atención y la verificación del aprendizaje sin mediar contacto físico (ACTE).

E-learning, a diferencia de los métodos presenciales y de buena parte de la instrucción programada basada en papel, se realiza en el ámbito de trabajo o residencia del participante, en los tiempos en que este puede dedicar al estudio.

1. *Autoestudio;* en el que el curso o material debe tener la estructura de instrucción programada, guiando al alumno en un proceso de autoestudio individual.
2. *Colaborativo;* en el que debe diseñarse actividades para alumnos, grupos y profesores facilitadores que interactuarán online en forma asincrónica o sincrónica.
3. *Blended;* estrategia en la que el programa online agrega elementos presenciales.

Elemento de competencia: Parte constitutiva de una unidad de competencia que expresa lo que una persona debe ser capaz de hacer en el trabajo (CONOCER, México)

Elemento de competencia prácticos: Es la acción que el estudiante debe realizar como parte de su desempeño.

Elemento de competencia teóricos: Es la parte conceptual del desempeño que el estudiante debe mostrar.

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

Enseñanza presencial: Situación en la que docente y estudiante están presentes en espacio y tiempo.



Estudio independiente: Forma de estudio en la 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".

EPSS: La sigla Electronic PErformance Support System, o Sistema Electronico de Apoyo al Desempeño. Estos sistemas de ePerformance permiten al usuario aprender haciendo, en el ámbito de trabajo y resolver dudas de la tarea real.

Evaluación del aprendizaje: Proceso permanente que permite tomar decisiones y emitir juicios, acerca de los logros obtenidos por un participante, durante y al concluir la experiencia educativa.

Evaluación en línea: Los estudiantes son valorados en un proceso de socialización de los resultados a través de la Internet.

Evaluación formativa: Evaluación del aprendizaje que se realice a un estudiante (inicial, formativa o sumativa), en un nivel cualitativo e integrando actitudes (valores) destrezas y procesamiento de la información por el estudiante.

Evaluación diagnóstica: A través de ella, y sin fines de calificación, se pretende conocer los antecedentes académicos de los estudiantes en relación a la temática del evento.

Evidencia: Son aquellos objetos o acciones que claramente hacen patente, sin la menor duda que el estudiante puede hacer/realizar lo que la unidad de competencia enuncia y que lo pueden hacer de manera adecuada tal y como lo plantean los criterios. Puede haber dos clases generales de evidencias: por producto y por desempeño.

Evidencias de desempeño: Es la demostración de actitudes, conocimientos, habilidades y destrezas en un proceso.

Evidencias de productos: Manifestación del resultado de una tarea que demuestra la aplicación de lo que el alumno sabe.

Evidencias de Actitudes: Valores presentados durante la realización del trabajo.

FAQ: Frequent Asked Questions. Preguntas Frecuentes

Feedback: Realimentación o Retroalimentación

Foro de Discusión: Consiste en un listado de personas a las que son distribuidos los mensajes enviados a la dirección de correo electrónico de la lista. 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.

Guía de estudio: Instrumento impreso que generalmente se entrega al estudiante al principio de un curso y que contiene los elementos indicativos para que el estudiante pueda realizar los estudios necesarios para el logro de los objetivos de aprendizaje de un programa educativo. Dichos elementos son: temas, objetivos de aprendizaje, actividades de aprendizaje, bibliografía y cuestionario.

Hipertexto: Documento electrónico que permite al usuario leer en forma no lineal en el ambiente de las hojas web y tratándose de un texto, es la posibilidad de que algún concepto sea explicado mediante un enlace en otra sección.



Hipervínculo: Herramienta utilizada en hipertextos e hipermedia y mediante la cual los usuarios se pueden conectar con otros documentos relacionados con el tema para obtener nueva información. HTML (Hiper text Markup Language). Leguaje de etiquetación de hipertexto, con el que se programan las paginas del Wed para poder ser vistas en cualquier computadora por medio de los visualizadores del World Wide Wed. Actualmente, la mayoría de los procesadores de palabras y las herramientas de diseño grafico tiene la opción de guardar lo que significa que ya están listos para publicarse en el www.http. Protocolo de transporte de hipertexto. Es muy útil cuando se trabaja en páginas web

HTTP: Protocolo de transporte de hipertexto. Hipervínculo o hiperliga

Infraestructura en Hardware: Para la implementación de la educación virtual en una institución educativa, debe disponerse de un número adecuado de computadores con las especificaciones técnicas idóneas que garanticen el buen funcionamiento de los recursos virtuales.

Infraestructura en Software: El término software hace referencia a los programas informáticos que se requieren para llevar a cabo todos los procesos que requiere el montaje de un curso o programa virtual

Instrucción programada: Sistema de enseñanza, mediante un material escrito con contenidos programáticos, segmento que permite al estudiante avanzar a su propio ritmo, conforme va resolviendo cada segmento del programa

Interacción : Acción de socializar ideas y compartir con los demás puntos de vista, conocimientos y posturas con respecto a un objeto de estudios. Esto sólo se da entre personas porque implica una influencia recíproca. En educación a distancia es primordial que se dé la interacción, para apoyar al estudiante y ayudarlo a integrarse a un grupo a al aprendizaje colaborativo. Este es otro de los conceptos básicos en educación a distancia con el que se cuida que las acciones y materiales de cualquier tipo permitan la interacción del estudiante con el objeto de estudio, con los asesores y con los compañeros. Con ella tan bien se pretende reducir el sentimiento de soledad que puede acompañar al estudiante aislado físicamente de los demás.

Internet: Red de redes con cobertura internacional; se hace posible por la colaboración Inter. E intra institucional; comunicándose entre si por el protocolo TCP/IP.

Internet II: Trabajo conjunto de más de cien universidades de Estados Unidos para desarrollar la tecnología de esta nueva red y sus aplicaciones. Alternativa dedicada exclusivamente a la educación.

Intranet: Es una red interna de una empresa u organización, a la que no tienen acceso usuarios externos. Típicamente esta protegida por password o contraseña.

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, ensayo, etc.

Libro-E (E-books): Son aquellos que se publican en formato electrónico y están disponibles por lo general en Internet.

Mapa mental: Representación gráfica de ideas con el empleo de imágenes

Mediaciones pedagógicas: Conjunto de acciones o intervenciones, recursos y materiales didácticos, como sistema articulado de componentes que intervienen en el hecho educativo, facilitando el proceso de enseñanza y



aprendizaje. Su principal objetivo es, facilitar la intercomunicación entre el estudiante y los asesores para favorecer a través del razonamiento, un acercamiento comprensivo de ideas y conocimientos.

Medios interactivos: Son medios de reciente introducción en los sistemas a distancia, y su objetivo es generar acciones y respuestas del aprendiz durante el proceso de aprendizaje. Su empleo educativo está basado en la comunicación bidireccional activa y eficaz con el fin de socializar y compartir puntos de vista con otras personas acerca del objeto de estudio. Deben responder a las necesidades y requerimientos inherentes al estudiante, de modo que las demandas de acción o respuesta sean en las dos vías con privilegio de la interacción sobre el medio.

Metacognición: Conocimiento o conciencia que una persona tiene acerca de sus procesos cognoscitivos

Método Asincrónico: Los *métodos asincrónicos* permiten mayor flexibilidad al estudiante en el manejo de su tiempo, permitiendo un enfoque más racional, en profundidad de los contenidos y la participación. Los métodos asincrónicos, por permitir una respuesta diferida, permiten un diálogo más crítico y racional, con mayores posibilidades de análisis objetivo, fortaleciendo el pensamiento crítico y aprovechando las extraordinarias capacidades del World Wide Web y el Internet como repositorios universales de conocimientos y comunidades globales de aprendizaje.

Método Sincrónico: Los *métodos sincrónicos*, por su parte, sirven para responder a la necesidad de interacción afectiva y emocional, de espontaneidad y de apoyo espiritual que experimentan los estudiantes virtuales. La interacción en un mismo tiempo, con respuestas inmediatas, permite expresar la parte afectiva, emocional, así como el pensamiento creativo y sintético

Modalidad: Forma específica en la entrega de un servicio educativo, en cuanto a sus procedimientos y apoyos didácticos.

Modalidad no presencial: 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).

Modalidad presencial: Situación en la que docente y estudiante están presentes en espacio y Tiempo.

Módulo: Unidad de estudio que por sí sola encierra un cuerpo de conocimientos independiente, que al integrarse a otros módulos estructura la totalidad de un curso o materia de estudio.

Módulo de aprendizaje: Unidad en un programa educativo que incluye; objetivo, contenidos, metodología, apoyos didácticos y evaluación.

Motivación (para aprender): Motor o fuerza que impulsa o mueve a un estudiante para alcanzar el logro de un objetivo de aprendizaje. Esta energía está asociada a los intereses de la persona y al aprendizaje significativo.

Multimedia: Tecnología que integran texto, imágenes gráficas, sonido, animación y video, coordinados a través de medios electrónicos, página Web o página HTML. Equivalente digital de los libros o revistas utilizando material impreso.

Página Web o HTML: Equivalente digital de los libros o revistas impresos en papel. Se elaboran en un lenguaje llamado HTML (Hiper Text Markup Language). Actualmente incluyen sonidos, imágenes en movimiento o animaciones, videos y todo tipo de información multimedia. Esto proyecta al medio como un sistema de comunicación masiva por excelencia con información de primera calidad para estudiantes y asesores



Performance: 1. El nivel de desempeño aplicado a tareas de individuos, grupos u organizaciones. 2. Resultado económico de ese desempeño. 3. El impacto a largo plazo de ese resultado para la organización de sus clientes y medio ambiente.

Portafolio: Técnico para la conservación y recuperación de los procesos y productos de aprendizaje para fines de evaluación.

Plataforma para educación virtual: Constituye el almacén o esqueleto sobre el cual irán montados los contenidos de un programa y el cual además, proveerá la posibilidad de interacción entre los actores del proceso educativo.

Presencialidad: Característica de la modalidad escolarizada de educación, que exige la asistencia física a las clases y la sujeción a un calendario determinado por los ritmos de trabajo que la institución establece

Profesor-asesor-facilitador (PAF): Figura que toma el docente en la modalidad a Distancia.

Programa de Curso: Documento oficial que contiene el conjunto de información y forma de actuación que se desea emprender para alcanzar la competencia a la que contribuye el curso, así como la modalidad de evaluar el logro de la misma.

Revistas electrónicas (E-zines): 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 estudiantes de carrera. Las revistas electrónicas se pueden encontrar en diversos formatos como son: texto plano, html y Acrobat; asimismo se pueden encontrar en texto completo, parcial o con solo el índice.

Retroalimentación o feedback: Proceso continuo de revisión, seguimiento y adecuación de las tareas que se realizan en todos los ámbitos que posibilitan la formación. El estudiante recibe y genera aportes que le permiten orientar su proceso y lograr una mejor construcción de sus aprendizajes

Rúbrica: Es el diseño de una evaluación, dependiendo de la actividad, ésta será ponderada, o se le dará pesos distintos para medir el desarrollo o desempeño de una asignación, o del individuo. (yo lo puse, no se si está bien)

SAETI: Sistema de Apoyo a la Educación con Tecnología de Internet

Sala de videoconferencia: Aula o salón que se encuentra habilitado con el equipo y las conexiones necesarias para la realización de sesiones distantes sincrónicas.

Sesión de apoyo: Actividad de trabajo que por lo general es grupal, y cuyo objetivo es revisar, discutir o analizar los productos de las actividades señaladas en la guía u otros relacionados con el objeto de estudio. Sirve para ampliar, aplicar o conocer otras perspectivas de los contenidos de aprendizaje. [[🔗](#)]

Sesión en línea: Actividad de estudio en la que los participantes, situados en puntos distantes, intercambian información, comentarios, evaluaciones recíprocas y apoyos por medio de la computadora

Situaciones de aprendizaje: Acciones y actividades previstas para que el estudiante se acerque al objeto de estudio y construya su propio conocimiento. Incluye las tareas personales del aprendiz y las institucionales diseñadas para reforzar el aprendizaje, como asesorías y sesiones de apoyo

Syllabus. El Syllabus o programa es un elemento clave del curso colaborativo online que contiene todas las especificaciones desarrolladas en el diseño de detalle, presentadas en forma clara para el estudiante.



Tecnología educativa: Es un conjunto de métodos, técnicas, materiales y procedimientos para educar, que hace uso complementario de instrumentos y equipos de tecnología industrial. Son expresiones de la tecnología educativa: la metodología depurada por la experimentación, la enseñanza programada con máquinas o sin ellas, las técnicas sobre la dinámica de grupos, la orientación, la evaluación, las ayudas audiovisuales, mecánicas, eléctricas y electrónicas y la administración de un sistema educacional a través de computadoras.

Tiempo real: Acción que ocurre en el momento, coinciden el emisor y receptores en tiempo, aunque pueden estar físicamente separados.

Tutor: Persona cuya tarea más importante es adecuar los contenidos del curso a las principales características y necesidades del estudiante en un proyecto educativo común.

Tutorial: Programa informático (software) especializado en la enseñanza de una disciplina, de un método o de un conjunto de conocimientos. En el campo de la informática, el tutorial está orientado al aprendizaje de un programa o paquete de cómputo de aplicación o de procedimiento.

Unidad de competencia: Conjunto de saberes teóricos, prácticos o metodológicos y valorativos que contribuyen a lograr la competencia del curso que evalúa a través de productos o resultados.

Universidad a distancia: Modalidad de estudio en que una persona puede realizar cursar una carrera a nivel superior, empleando los medios, las metodologías y los recursos de la que ofrecen actualmente con tecnologías electrónicas susceptibles de ser aplicadas a la educación.

Universidad en línea: Es una modalidad educativa que se apoya básicamente en tres medios de comunicación, que se utilizan en forma individual o combinada, como son: audioconferencia, videoconferencia e Internet. 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). En otro sentido, la educación en línea implica enseñar y aprender a través de computadoras conectadas en red.

Videocassette: Es la que desarrolla y ofrece todos sus servicios a través de Internet, es decir, el alumno se puede matricular a distancia y realizar todo tipo de trámites administrativos, así como también, mediante teleformación puede cursar sus estudios y estar en contacto con profesores y compañeros

Videoconferencia interactiva (VCI): Sistema de comunicación que se realiza una sesión por diversas vías de comunicación como son: Internet y líneas telefónicas dedicadas. Utiliza una infraestructura que permite la transmisión por audio y video.

Vínculo (link): Conexión entre elementos conceptuales a partir de un objeto (texto, gráfico, sonido, etc). Su utilización permite crear hipertexto y que las personas hagan lectura electrónica.

Web site o www: Término aplicado a hojas electrónicas que contienen información integrando diferentes facilidades al usuario, hipertexto, imágenes, sonidos, videos, textos y gráficos.

www (World Wide Web): Servicio muy popular de Internet que ofrece al usuario acceso a la documentación e información basadas en la hipermedia. El web elimina comandos complejos y al utilizar imágenes, fotografías, hacen divertidas y prácticas.

Referencias Bibliográficas:



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA
Coordinación de Desarrollo Académico
Diseño Curricular para la Educación a Distancia



- Universidad de Guadalajara.- Glosario de términos básicos para la educación abierta y a distancia. Guadalajara, Jal.- México.- Universidad de Guadalajara 2000.
- García Argüelles, Rosa Elena: Glosario de Términos., en Antología del Curso Inducción a la Educación a Distancia.- Xalapa, Mex. U.V. 1999.
- Moore Michael.- La Educación a Distancia.- Costa Rica.- 1998.
- Universidad Veracruzana. Departamento de Educación a Distancia. Guía de Investigación Evaluativa para eventos de Educación Superior con Modalidad a Distancia. Xalapa, Veracruz 2001

<http://virtual.ces.edu.co/mod/resource/view.php?id=1178>

<http://www.iesalc.unesco.org.ve/pruebaobservatorio/documentos%20pdf/Glosario%20Antonio%20Garc%C3%ADa.pdf>

García Rocha, J.A. (2005). Glosario de Términos Básicos en Regulación y Acreditación en Educación Superior Virtual y Transfronteriza. <http://www.iesalc.unesco.org.ve/general/glosario.asp>

http://www.uvirtual.net/home/elearning_glosario.php#s3