

# Glosario de Tecnología Educativa y Producción de Recursos Didácticos



# Glosario de Tecnología Educativa y Producción de Recursos Didácticos

El área de Tecnología Educativa y Producción de Recursos Didácticos establece y define los siguientes términos, con la finalidad de comprender las acciones que se realizan en las unidades del área.

Seguidamente se muestra una figura que incluye los términos más utilizado en los procesos que desarrollan las siguientes unidades:

## Unidad I: Entornos Virtuales de Aprendizaje {EVA} Unidad II: Producción de Recursos Didácticos {PRD}

Unidad I: EVA	Unidad II: PRD
<ul style="list-style-type: none"><li>• Actualización</li><li>• Acciones virtuales con tecnología</li><li>• Aprendizaje en línea</li><li>• Campus virtual</li><li>• Capacitación</li><li>• Curso</li><li>• Curso en línea</li><li>• Curso híbrido</li><li>• Curso presencial con apoyo tecnológico</li><li>• Cronograma del curso</li><li>• Diseño curricular para entornos virtuales de aprendizaje</li><li>• Entornos Virtuales de Aprendizaje</li><li>• Estudiante</li><li>• Estrategia de mediación pedagógica</li><li>• Herramientas virtuales</li><li>• Instrumentos de evaluación</li><li>• Mediador para entornos virtuales de aprendizaje</li><li>• Mediación pedagógica</li><li>• Metodología para el diseño de entornos virtuales de aprendizaje</li><li>• Modelo ADDIE</li><li>• Normas de netiqueta</li><li>• Perfil</li><li>• Programas de curso</li><li>• Ruta de aprendizaje</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Objetos de aprendizaje</li><li>• Producción de materiales audiovisuales</li><li>• Producción de materiales multimedia</li><li>• Producción de recursos didácticos</li><li>• Recursos educativos abiertos</li><li>• Recursos virtuales</li><li>• Tecnologías aplicadas a la educación</li><li>• Tecnologías de la información y de la Comunicación (TIC)</li><li>• Videoteca</li></ul>

A continuación se definen los siguientes términos.

- **Actualización:** conjunto de actividades como cursos, talleres, foros, ponencias, y otros, que tienen el propósito de renovar y complementar la formación académica de los funcionarios en las diferentes áreas del conocimiento, y favorecen el óptimo desempeño académico universitario ajustado al contexto social, político, tecnológico y curricular, en el cual se desenvuelven los aprendientes.
- **Acciones virtuales con tecnología:** consiste en brindar y facilitar asesoría, acompañamiento y seguimiento en la producción de recursos educativos con apoyo de la tecnología, tales como: material escrito, audiovisual, multimedia y aprendizaje en línea, para el fortalecimiento y desarrollo de las actividades académicas en la docencia universitaria.
- **Aprendizaje en línea:** se refiere a un ambiente de aprendizaje virtual, en el cual se utilizan plataformas educativas; así como diversos recursos digitales que facilitan la interacción de manera sincrónica y asincrónica entre el docente y el estudiante, con la finalidad de flexibilizar, innovar y dinamizar la mediación pedagógica en la comunidad universitaria.
- **Campus Virtual:** también conocido como Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS por sus siglas en inglés), se trata de un software que se instala en un servidor y que permite administrar, distribuir y controlar actividades de formación en línea. Aloja las aulas virtuales de una institución u organización.
- **Capacitación:** consiste en el desarrollo e implementación de actividades educativas como cursos, talleres, asesorías y acompañamiento, en el uso y manejo de las tecnologías aplicadas

a la educación, con la finalidad de apoyar los procesos educativos de la Universidad Técnica Nacional.

- **Curso:** componente del plan de estudios que corresponde a una asignatura específica, que se imparte mediante un proceso de aprendizaje, a nivel de formación profesional, capacitación o actualización.
- **Curso en línea:** formación educativa que desarrolla un programa de curso, mediante un campus virtual, utilizando medios sincrónicos y asincrónicos. Todas las actividades se desarrollan en línea.
- **Curso híbrido:** formación educativa que desarrolla un programa de curso con actividades presenciales y en línea.
- **Curso presencial con apoyo tecnológico:** formación educativa que desarrolla un programa de curso presencial, y que utiliza medios y espacios digitales para facilitar y apoyar los contenidos de la materia.
- **Cronograma del curso:** consiste en realizar un instrumento de planificación que facilita la programación de unidades, objetivos de aprendizaje, contenidos, materiales didácticos, actividades de aprendizaje, criterios de aprobación y la evaluación del curso.
- **Diseño curricular para entornos virtuales de aprendizaje:** se refiere al proceso sistémico que integra e interrelaciona componentes como las teorías de aprendizaje y la práctica educativa; la planificación, estructura curricular, metodología, materiales, actividades y la evaluación del curso.
- **Entornos Virtuales de Aprendizaje:** son espacios para la interacción entre los aprendientes utilizando medios de comunicación y didácticos que permiten la apropiación de conocimientos y el desarrollo de actividades con el fin de cumplir con los propósitos de aprendizaje planteados.

- **Estudiante:** para todos los efectos, esta definición contempla a funcionarios o estudiantes de carrera, cursos libres, programas técnicos o de investigación.
- **Estrategia de mediación pedagógica:** procedimiento institucional que se realiza mediante un plan de evaluación que tiene tres pasos: un acuerdo sobre las áreas a mejorar, la aplicación de la estrategia de mediación y la devolución de los resultados y el acuerdo del plan de desarrollo académico. Además, esta estrategia se aplica en primera instancia, a los académicos que obtengan una nota inferior a setenta (70).
- **Herramientas virtuales:** aplicaciones informáticas o herramientas digitales disponibles y que permiten la interacción sincrónica o asincrónica de las personas y facilitan el desarrollo de experiencias de aprendizaje.
- **Instrumentos de evaluación:** se refiere al diseño de herramientas de valoración que permita la evaluación sumativa y/o formativa, la autoevaluación y la coevaluación del curso, algunos ejemplos: lista de cotejo, rúbrica, entre otras.
- **Mediador para entornos virtuales de aprendizaje:** académico en un área específica con habilidades comunicacionales, de mediación e interacción y en el manejo de software de teleformación (campus virtual), dentro de los ambientes virtuales de aprendizaje.
- **Mediación pedagógica:** proceso de formación para la vida, centrado en el aprendizaje, que potencia el pensamiento crítico y creativo, la investigación, la reflexión, las respuestas innovadoras, así como, el establecimiento de relaciones metacognitivas y el desarrollo de líderes participativos comprometidos con la sociedad.

- **Metodología para el diseño de entornos virtuales de aprendizaje:** se refiere a las secciones y elementos que componen el diseño e implementación del curso. Estos son: elementos gráficos, espacios de información, espacios de comunicación e interacción, materiales y actividades de aprendizaje así como la elección de los bloques de Moodle.
- **Modelo ADDIE:** consiste en la ejecución de distintas etapas que se interrelacionan y a su vez son independientes, estas son: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación.
- **Normas de netiqueta:** conjunto de normas que regulan el comportamiento de un usuario en ambientes mediados por Internet.
- **Objeto de aprendizaje:** se refiere a la producción de recurso educativo digital con característica técnica, pedagógica, autocontenible y reutilizable, para apoyar los procesos de aprendizaje.
- **Perfil:** conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que la persona posee para desempeñar funciones y actividades específicas en una determinada profesión o trabajo.
- **Producción de materiales audiovisuales:** consiste en la creación de videos, documentales, tutoriales, entrevistas, cortos publicitarios y videoconferencias con fines educativos e informativos, a través de la grabación de un sonido e imágenes en movimiento o fijas, acopladas de manera armónica, como recursos de apoyo al quehacer académico universitario.
- **Producción de materiales multimedia:** es la producción de medios y materiales informativos y formativos que integran elementos de texto, imágenes, video, gráficas animadas, fotografías y audio, con fines específicos para el acompañamiento

y apoyo en el desarrollo de las actividades pedagógicas, lo cual, permite la interacción entre el usuario y el recurso.

- **Programas de curso:** documento de carácter oficial que detalla los aspectos generales de un curso, a saber: descripción, objetivos, contenidos, metodología, evaluación, cronograma y referencias bibliográficas.
- **Producción de recursos didácticos:** consiste en la elaboración y producción de material escrito, audiovisual, multimedia y aprendizaje en línea, con fines educativos para el desarrollo y apoyo de las actividades académicas en la comunidad universitaria.
- **Recursos educativos abiertos:** se refiere al uso de recursos educativos, materiales, módulos, libros, videos, software, entre otros, estos son de dominio público, gratuito, accesibles y poseen licencia de propiedad intelectual con fines educativos.
- **Recursos virtuales:** consiste en la producción de materiales educativos (digital, audiovisual y multimedia) y que se encuentran alojados en la web.
- **Ruta de aprendizaje:** consiste en la creación de una guía orientadora que facilite al participante comprender y reflexionar sobre los elementos que definen los propósitos de aprendizaje, las unidades, la metodología y la evaluación del curso.
- **Tecnologías aplicadas a la educación:** se refiere al uso y manejo de herramientas virtuales, que propician el desarrollo e implementación de materiales educativos, recursos digitales, objetos de aprendizaje y la reutilización de recursos educativos abiertos, en los procesos de aprendizaje de la UTN.
- **Tecnologías de la información y de la Comunicación (TIC):** son todos los recursos tecnológicos que se utilizan para facilitar o

agilizar el procesamiento, almacenamiento y transmisión de información.

- **Videoteca:** es un espacio físico o digital donde se recopilan, catalogan y conservan videos y recursos audiovisuales correspondientes a eventos académicos, políticos, culturales, entre otros de la UTN.