



UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
TEMUCO

GLOSARIO

CONCEPTOS Y TÉRMINOS EN
EDUCACIÓN E-LEARNING



UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
TEMUCO

DIRECCIÓN DE
TECNOLOGÍA EDUCATIVA
DIRECCIÓN GENERAL DE DOCENCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA

VICERRECTORÍA
DE INVESTIGACIÓN
Y POSGRADO

GLOSARIO

DIRECCIÓN DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA
DIRECCIÓN GENERAL DE DOCENCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA

Comisión de trabajo

Monica Tatiana Kaechele Obrequé
Angélica Aida Torres Vázquez
Georgina Ivet Durán Jiménez
Claudio Alberto Palma Ávila
Makarena Eileen Pardo Alvarado

Diseño

Christian Gabriel Bajas Torres

Enero 2023



UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
TEMUCO

DIRECCIÓN DE
TECNOLOGÍA EDUCATIVA
DIRECCIÓN GENERAL DE DOCENCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA

VICERRECTORÍA
DE INVESTIGACIÓN
Y POSGRADO

CIUDADANÍA DIGITAL





CIUDADANÍA DIGITAL

Ciudadano digital¹: persona que utiliza la tecnología de la información (TI) para participar en la sociedad, la política y el gobierno. Además, es consciente de la responsabilidad social que conlleva al usar sistemas digitales y que interactúa con otras personas, instituciones y empresas con inteligencia, respeto y responsabilidad; un ciudadano digital maneja Tecnología Inteligente y usa sistemas efectivos de ciberseguridad.²

Competencias digitales³: conocimientos y habilidades requeridas por las personas para el uso óptimo de las tecnologías de la información y la comunicación. Esto incluye la alfabetización digital, la gestión de datos, el trabajo colaborativo, las habilidades de comunicación, la generación de contenido, la seguridad y la capacidad de resolver problemas en entornos virtuales.

Sociedad digital⁴: proceso de evolución derivado de la sociedad de la información a través del uso intensivo de tecnologías y medios digitales, donde internet se posiciona como la propia herramienta de información y cuyo conjunto descentralizado de redes forman una unión en el acceso y transmisión del aprendizaje colaborativo.

¹ Sawant, S. (2021). Online Collaborative Learning Tools and Types: Their Key Role in Managing Classrooms Without Walls. In H. Rahman (Eds.), *Human-Computer Interaction and Technology Integration in Modern Society* (pp. 12-41). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-5849-2.ch002>

² García, J. (2019). ¿Qué es un ciudadano digital?. Telcel. <https://www.telcel.com/empresas/tendencias/notas/que-es-un-ciudadano-digital>

³ Barrutia Barreto, I., & Seminario Córdova, R. A. (2022). Development of Digital Skills Oriented to Kids in the Post-Pandemic Vulnerability Situation. In S. Taukeni, J. Mathwasa, & Z. Ntshuntshe (Eds.), *Provision of Psychosocial Support and Education of Vulnerable Children* (pp. 143-169). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-8896-3.ch007>

⁴ Budea, A. M. (2021). An Approximation in the Study of Communication Research: Digital Evolution and the Study of This Subject in Spanish Academic Journals. In A. Del Pino, & N. Lloret Romero (Eds.), *Improving University Reputation Through Academic Digital Branding* (pp. 284-300). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-4930-8.ch016>



Identidad Digital⁵: información que describe de manera única a una persona o cosa y contiene datos sobre las relaciones del sujeto. La identidad social que un usuario de Internet establece a través de identidades digitales en el ciberespacio se conoce como identidad en línea.

Nativo digital⁶: hace alusión a personas nacidas a partir de la década de los noventa, quienes tienen una fuerte relación de dependencia con las nuevas tecnologías, que utilizan para informarse, estudiar, relacionarse, comprar y entretenerse. La Generación Z (1995 a 2010), son los primeros nativos digitales que han crecido en un entorno muy diferente a lo visto anteriormente, su mayoría se crió totalmente en la era digital y están acostumbrados a desenvolverse en entornos virtuales desde pequeños. En esta época de características que se han vivido pocas veces en la historia, las empresas deben lidiar con la convivencia de generaciones que hablan idiomas completamente distintos en su forma de trabajar, de vivir, de comprar e incluso de comunicarse entre ellos.

Inmigrante digital⁷: hace alusión a personas que nacieron antes de los denominados Nativos digitales, quienes se comunican de modo diferente con estos, viéndose en la obligación de “aprender una nueva lengua”. Generalmente, los Inmigrantes digitales que se dedican a la enseñanza, se decantan por instruir lenta y seriamente, paso a paso, dentro de un orden, no justifican que el proceso de enseñanza y aprendizaje pueda y deba ser ameno y divertido, piensan que los métodos por los que ellos aprendieron no están obsoletos, sino que los que empiezan su formación rechazan el esfuerzo y la seriedad, como también les ocurrió a ellos cuando se iniciaban, considerando que habituarse a los métodos tradicionales sólo sería cuestión de tiempo y voluntad, más que de intentar hablar la misma “lengua” tecnológica. También, suelen inquietarse y desconfiar de la profusión de novedades tecnológicas en el proceso de aprendizaje y, así, someten a su autoridad a los Nativos, que se ven obligados a ceder y retroceder.

Huérfano digital⁸: personas que desde antes de nacer son expuestas por sus padres en redes sociales, al igual que su posterior crecimiento en tiempo real, conllevando a que la vida real y virtual pase a ser una sola, con un alto manejo de tecnologías digitales, por lo que ni padres ni profesores logran acompañarlos en su crecimiento digital, porque no manejan los recursos digitales tanto como ellos, ni les pueden orientar en las habilidades emocionales y las competencias necesarias para desarrollar una Inteligencia Emocional que les permita tener, en el mundo digital, códigos de comunicación, respeto y validación mutua.

Residente digital⁹: personas que ven la web como un espacio, donde tienen grupos de amigos y redes que se combinan con el mundo fuera de línea, se sienten frecuentemente

5 Amenta, V., Lazzaroni, A., & Abba, L. (2015). Internet Identity and the Right to be Forgotten: International Trends and Regulatory Perspectives. In M. Boucadair, & C. Jacquenet (Ed.), Handbook of Research on Redesigning the Future of Internet Architectures (pp. 32-46).

6 Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think differently?. On the horizon.

7 Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think differently?. On the horizon.

8 Momberg-Montenegro, M. (2015). Huérfano digital: Tus hijos están solos... hasta ahora. Amazon Digital Services LLC, Org.

9 White, D. S., & Le Cornu, A. (2011). Visitors and Residents: A new typology for online engagement. First monday.



partícipes de una comunidad, tienen perfiles en las redes sociales. Valoran su red y las oportunidades de trabajo y de conocimiento que brindan los entornos digitales.

Visitante digital¹⁰: personas que ven la web como un conjunto de herramientas de las cuales se puede obtener o manipular contenido, básicamente acuden a la web en la medida que les ayude a cumplir ciertos objetivos. No lo perciben como un lugar para pensar o desarrollar ideas. Son usuarios, pero no miembros del nuevo entorno y no le dan mayor importancia.

Uso pedagógico de la Tecnología: interacción con tecnologías digitales en la oferta formativa para el Desarrollo de las Competencias del Perfil Docente, que contribuyan a su dominio y a la implementación de recursos tecnológicos y educativos digitales en el cotidiano de la práctica docente, con un sentido pedagógico y didáctico que favorezca el proceso de enseñanza-aprendizaje y el tránsito por todos los niveles de la competencia digital: selección, creación, reutilización, edición, autoría, gestión e intercambio de contenidos y recursos digitales; mediante una correcta protección de datos y de derechos de autor.¹¹

¹⁰ White, D. S., & Le Cornu, A. (2011). Visitors and Residents: A new typology for online engagement. First monday.
¹¹ DTE. (2019). Principios orientadores para la educación digital en la Universidad Católica de Temuco. Dirección de Tecnología Educativa. Chile.



UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
TEMUCO

DIRECCIÓN DE
TECNOLOGÍA EDUCATIVA
DIRECCIÓN GENERAL DE DOCENCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA

VICERRECTORÍA
DE INVESTIGACIÓN
Y POSGRADO

ESTRATEGIAS DIGITALES ACTIVAS





ESTRATEGIAS DIGITALES ACTIVAS

12

Estrategias de aprendizaje activo : se consideran todas aquellas estrategias de enseñanza aprendizaje que se basan en la motivación, atención y participación activa del estudiantado. Prima la interacción entre estudiante-docente-contenido, de forma que se involucren constantemente en el curso. Es decir, el aprendizaje activo promueve que el estudiantado tenga un rol fundamental en su proceso de aprendizaje, teniendo que hacer algo más que escuchar lo que dice el profesor o tomar notas de lo que el docente escribe o dice. De esta manera, se promueven procesos cognitivos superiores, que desafíen al estudiantado a tener que aplicar, reflexionar y cuestionar los contenidos del curso.

13

Flipped Classroom : tiene por objetivo lograr que el estudiantado gestione su aprendizaje interactuando con material audiovisual y trabajando de manera colaborativa. Usa principalmente las TIC, para proporcionar una experiencia de aprendizaje autónomo, utilizando recursos multimediales fuera de la clase y previo a ella, liberando el tiempo presencial para realizar actividades de aprendizaje más significativas como: discusiones, ejercicios, laboratorios, proyectos, entre otras, (Bergmann y Sams, 2014).

14

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) : se caracteriza por estar centrado en el estudiantado, promoviendo que este tenga un aprendizaje significativo, además de desarrollar una serie de habilidades y competencias indispensables en el entorno actual. El proceso se desarrolla con base en grupos pequeños de trabajo, que aprenden de manera colaborativa en la búsqueda de resolver un problema inicial, complejo y retador, planteado por el docente, con el objetivo de desencadenar el aprendizaje autodirigido de sus estudiantes tendientes a desarrollar determinadas competencias previamente definidas. El rol docente se convierte en el de facilitar el aprendizaje.

12 Restrepo, R., & Waks, L. (2018). Aprendizaje activo para el aula: Una síntesis de fundamentos y técnicas. Cuaderno de política educativa, 2.

13 Bergmann, J., & Sams, A. (2014). Dale la vuelta a tu clase. Madrid: Ediciones SM.

14 Vilagrón, D. (2021). Metodologías activas de aprendizaje: desarrollo constructivo de la educación centrada en el estudiante.



Aprendizaje Basado en Proyectos¹⁵: se lleva a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades, y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos. Además, desarrollan conocimientos y habilidades del siglo XXI trabajando a partir de proyectos en donde investigan en torno a un problema, desafío o pregunta compleja que sea auténtica y motivadora.

Aprendizaje cooperativo¹⁶: utilización didáctica de grupos reducidos en los que las y los estudiantes trabajan juntos para potenciar su propio aprendizaje y el de las y los demás. Comprende tres tipos de grupos: a) formales, operan durante un período que va de una hora a varias semanas de clase; b) informales, trabajan durante unos pocos minutos hasta una hora de clase; c) de base, funcionan de largo plazo (por lo menos de casi un año), con miembros permanentes y heterogéneos. Para que la cooperación funcione, hay cinco elementos esenciales que deberán ser explícitamente incorporados en cada clase: Interdependencia positiva, Responsabilidad individual y por equipo, Interacción estimuladora, Prácticas interpersonales y en equipo, y Evaluación de equipo.

Microlearning/Microaprendizaje¹⁷: se refiere a pequeñas unidades de aprendizaje que se pueden completar en poco tiempo. Estos fragmentos de aprendizaje "como píldoras" se pueden agregar a clases/módulos o cursos/programas de aprendizaje más grandes. El término también se refiere al proceso de utilizar pequeñas porciones de recursos multimodales para el aprendizaje justo a tiempo, en el lugar de trabajo o en programas de desarrollo profesional.

Storyboard/Guion¹⁸: Secuencia de textos, dibujos e ilustraciones que representan el flujo de un objeto de aprendizaje que se va a desarrollar. Su objetivo es servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de un video o película.

Gamificación¹⁹: es el uso de mecánicas de juego en situaciones que no son de juego, como en el ámbito educativo, para los propios objetivos del estudiantado, mediante el fortalecimiento de su motivación intrínseca. La mecánica del juego puede contemplar, por ejemplo, pines, insignias, avatares y niveles.

¹⁵ Vilugrón, D. (2021). Metodologías activas de aprendizaje: desarrollo constructivo de la educación centrada en el estudiante. <https://www.ucsc.cl/noticias/metodologias-activas-de-aprendizaje-desarrollo-constructivo-de-la-educacion-centrada-en-el-estudiante/>

¹⁶ Johnson, D., Johnson, R. y Holubec, E. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Editorial Paidós SAICF.

¹⁷ Commonwealth of Learning. (2020). Open and Distance Learning: Key Terms & Definitions.

<https://oasis.col.org/colserver/api/core/bitstreams/e988eedc-68fd-4d25-8b18-5c1527cd689d/content>

¹⁸ Hassan, N., Sellappans, R., Chen, P. Y. V., Yap, W. H., Ayub, E., Konstantinidis, S. T., ... & Taylor, M. G. (2021). Participatory Approach in Reusable Learning Object (RLO) Development Using ASPIRE Framework: Taylor's University's Experience. In Transforming Curriculum Through Teacher-Learner Partnerships (pp. 90-104). IGI Global.

¹⁹ Marcusson, L. (2020). Gamification Is. In Utilizing Gamification in Servicescapes for Improved Consumer Engagement (pp. 24-50). IGI Global.



Hay muchos modelos, métodos y herramientas para elegir al crear aplicaciones gamificadas, pero independientemente de la elección que se haga, el estudiantado debe ser el centro y el conocimiento sobre este ser utilizado. En principio, una aplicación gamificada debe ser digital y dar retroalimentación y recompensa instantáneas si se cumplen los objetivos.

Storytelling²⁰ : es el arte de contar, desarrollar y adaptar una historia a través del uso del lenguaje, la comunicación, la emotividad, la vocalización, la psicología del movimiento (ademanos, gesticulación y expresión) y la construcción abstracta de elementos e imágenes de una historia en particular para un público.

Rol-Plays/Juego de rol²¹ : actuación de escenarios relevantes y representativos de situaciones laborales cotidianas por parte del estudiantado, quienes juegan su rol habitual o un rol que estudiaron. Permite distribuir la responsabilidad entre los participantes y aprovechar sus actitudes individuales, al tiempo que promueve la interdependencia recíproca.²²

Realidad virtual²³ : simulación artificial, la recreación de un entorno o situación de la vida real. Sumerge al usuario en un escenario virtual, con imagen y sonido a escala real, haciéndolo sentir que está experimentando una realidad específica estimulando varios de sus sentidos, dependiendo de los dispositivos que utilice, como son la visión, la audición e incluso el tacto. Con esta se potencia el aprender haciendo y el aprendizaje significativo.

Realidad Aumentada²⁴ : agrega elementos a algo que ya se encuentra ahí, así el estudiantado se encuentra en un entorno real con mejoras artificiales que la hacen interactiva, siendo bueno para usar en un momento y lugar específico. Así, se pueden tener frente a la vista elementos críticos de lo observado, rodear el objeto y ver sus detalles en cualquier posición, en cualquier ángulo, permitiendo, incluso, ver detalles que a simple vista sería imposible.

Portafolio digital²⁵ : el portafolio como estrategia evaluativa favorece la reflexión y la participación del estudiantado, en tanto, su desarrollo implica la recopilación, selección y evidencias que dan cuenta de un desempeño.

²⁰ EduTrends. (2017). Storytelling. Observatorio de Innovación Educativa. <https://observatorio.itesm.mx/edutrends-storytelling/>

²¹ Sorby, I. D., Melby, L., Dahl, Y., & Seland, G. (2010). The MOBEL Project: Experiences from Applying User-Centered Methods for Designing Mobile ICT for Hospitals. In Handbook of Research on Advances in Health Informatics and Electronic Healthcare Applications: Global Adoption and Impact of Information Communication Technologies (pp. 52-73). IGI Global.

²² Persico, D., Pozzi, F., & Sarti, L. (2009). Fostering collaboration in CSCL. In Encyclopedia of information communication technology (pp. 335-340). IGI Global.

²³ Virtual World. (2022). El mundo virtual a tu alcance. ILIA Consultores. <https://virtualworld.cl/>

²⁴ Virtual World. (2022). El mundo virtual a tu alcance. ILIA Consultores. <https://virtualworld.cl/>

²⁵ Kaechele, M. (2016). El uso de portafolios digitales para el desarrollo de la competencia informacional (Doctoral dissertation, Universitat de Barcelona).



UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
TEMUCO

DIRECCIÓN DE
TECNOLOGÍA EDUCATIVA
DIRECCIÓN GENERAL DE DOCENCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA

VICERRECTORÍA
DE INVESTIGACIÓN
Y POSGRADO

MODALIDADES, FORMATOS Y FORMAS DE PARTICIPACIÓN





MODALIDADES, FORMATOS Y FORMAS DE PARTICIPACIÓN

Educación a distancia²⁶: es un proceso de enseñanza y aprendizaje caracterizado por la separación de docente y estudiante en tiempo y/o lugar, durante la mayor parte del proceso formativo, mediado por tecnología para la entrega de contenido de aprendizaje, pero con posibilidad de interacción cara a cara estudiante-docente e interacción estudiante-estudiante, y provisión de comunicación didáctica bidireccional. La distancia se trata de la distancia transaccional y no de la distancia física, es una construcción conceptual con dos dimensiones clave: estructura y diálogo. Se considera que los programas con más estructura y menos diálogo tienen más distancia.

E-learning²⁷: proceso de enseñanza y aprendizaje con soporte electrónico, especialmente la adquisición y el compromiso con conocimientos y habilidades basados en la web y en la computadora. Puede tener lugar dentro o fuera del aula. A menudo es un componente esencial de la educación a distancia e involucra entornos de aprendizaje virtual.

B-learning²⁸: proceso de enseñanza y aprendizaje en el que se combinan actividades de enseñanza presenciales o cara a cara, con otras realizadas a distancia y apoyadas en TIC. Su finalidad es contribuir a alcanzar los resultados de aprendizaje deseados a partir de las ventajas que ofrece cada entorno: a) presencial: interacción física, vinculación emocional, actividades de mayor complejidad cognitiva; y b) virtual: reducción de costes de desplazamiento, alojamiento, etc., eliminación de barreras espaciales, flexibilidad temporal.

M-learning²⁹: proceso de enseñanza y aprendizaje que se vale del uso de dispositivos móviles (notebook, agendas electrónicas, celulares, tabletas, etc.) y de la conectividad inalámbrica para establecer comunicaciones entre los distintos agentes educativos con una finalidad instruccional (la denominada “escuela nómada” se basa en el m-learning).

Asincrónico³⁰: implica el uso de tecnología para permitir compartir recursos de aprendizaje e intercambiar ideas dentro de una red de estudiantes y profesores que están separados por tiempo y/o espacio. Ejemplos de aprendizaje asíncrono son los foros de discusión y las interacciones por correo electrónico. En ambos casos hay un lapso de tiempo entre las interacciones.

²⁶ Commonwealth of Learning. (2020). Open and Distance Learning: Key Terms & Definitions.

<https://oasis.col.org/colserver/api/core/bitstreams/e988eedc-68fd-4d25-8b18-5c1527cd689d/content>

²⁷ Oficina Internacional de Educación. (2023). Glossary of Curriculum Terminology. UNESCO-IBE.

<http://www.ibe.unesco.org/es/node/12190>

²⁸ Cool, C. & Monereo, C. (2008). Educación y aprendizaje en el siglo XXI: Nuevas herramientas, nuevos escenarios, nuevas finalidades. En Cool, C. & Monereo, C. (Eds.) Psicología de la Educación Virtual, 1-410.

²⁹ Cool, C. & Monereo, C. (2008). Educación y aprendizaje en el siglo XXI: Nuevas herramientas, nuevos escenarios, nuevas finalidades. En Cool, C. & Monereo, C. (Eds.) Psicología de la Educación Virtual, 1-410.

³⁰ Commonwealth of Learning. (2020). Open and Distance Learning: Key Terms & Definitions.

<https://oasis.col.org/colserver/api/core/bitstreams/e988eedc-68fd-4d25-8b18-5c1527cd689d/content>



Sincrónico³¹: opuesto al aprendizaje asincrónico, donde al estudiantado interactúa con docentes y/o estudiantes en línea, al mismo tiempo, desde un lugar diferente.

Participación presencial: participar con presencia física en el lugar destinado para realizar la clase.

Participación en línea (educación virtual presencial): participar conectado a internet mediante un servicio por videoconferencia destinado para realizar la clase (Collaborate, Meet, Zoom u otro).

Participación asincrónica: participar desde la web mediante foros de discusión, grabación de videos, documentos, correos electrónicos, tableros de anuncios, entre otras formas de interacción asincrónicas.

Modalidad Presencial: modalidad tradicional en la UC Temuco, donde la totalidad de las clases requiere la asistencia física a las instalaciones correspondientes en la institución, en la que un/una docente realiza su clase. Puede contener hasta un 29% de apoyo con el uso de tecnología.

Modalidad Presencial con HyFlex³²: Es una modalidad con las mismas características que la presencial, incorporando HyFlex en su desarrollo. En sí, HyFlex deriva de las palabras Híbrido y Flexible, que con la Accesibilidad y la Reusabilidad, conforman los cuatro principios HyFlex.

- Híbrido se refiere al aprendizaje que integra experiencias con participación presencial, en línea y/o asincrónica. Se espera que, independiente del modo de participación, todas y todos alcancen los Resultados de Aprendizaje (RA) planificados para el curso.
- Flexible implica que el estudiantado pueda elegir cómo participar del curso, según las opciones antes mencionadas, teniendo una experiencia equivalente de aprendizajes.
- Accesibilidad: refiere a que la totalidad de estudiantes estén equipados con recursos tecnológicos y habilidades para acceder por igual a todas las formas de participación. Se consideran los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
- Reusabilidad: refiere a que los recursos de las actividades de aprendizaje en cada forma de participación se pueden almacenar, compartir y reutilizar en otros modos y momentos. Las representaciones de las actividades en clase (grabaciones, notas de discusión, etc.) quedan disponibles en la plataforma para la totalidad de estudiantes durante o después de la clase; al igual que las actividades producidas por estudiantes (discusiones en línea, asincrónicas, archivos publicados, etc.), que pueden apoyar al estudio de cada estudiante.

31 Commonwealth of Learning. (2020). Open and Distance Learning: Key Terms & Definitions. <https://oasis.col.org/colserver/api/core/bitstreams/e988eedc-68fd-4d25-8b18-5c1527cd689d/content>

32 Dirección de Tecnología Educativa. (2022). Lineamientos operativos para implementar en clase la metodología Híbrida y Flexible HyFlex. Universidad Católica de Temuco.



Modalidad Full e-learning: corresponde a la modalidad que permite que 80% o más del proceso de las actividades curriculares se realice en línea, pudiendo considerar un 20% de evaluaciones o prácticas presenciales. Esta modalidad incluye el acompañamiento con un o una asesor/a pedagógico/a de la DTE a través del “Programa Virtualiza tu curso” el cual fortalece la creación de recursos educativos digitales desde el codiseño y orienta la organización que da paso a la estructura pedagógica del aprendizaje en línea.

Modalidad b-learning: es la modalidad que permite realizar entre el 30% y el 79% de una actividad curricular en línea. Esta mixtura da mayor énfasis a la autonomía del estudiantado, porque la distribución temporal en línea es mayor, también establece sesiones de encuentro con docentes de manera presencial.

Modalidad Autoinstruccional: modalidad basada en el autoaprendizaje, se encuentra sustentada en un diseño específico para favorecer el aprendizaje de manera libre, incorporando diferentes recursos educativos digitales y una retroalimentación inmediata de las actividades o Tarea de evaluación a realizarse en un tiempo determinado.

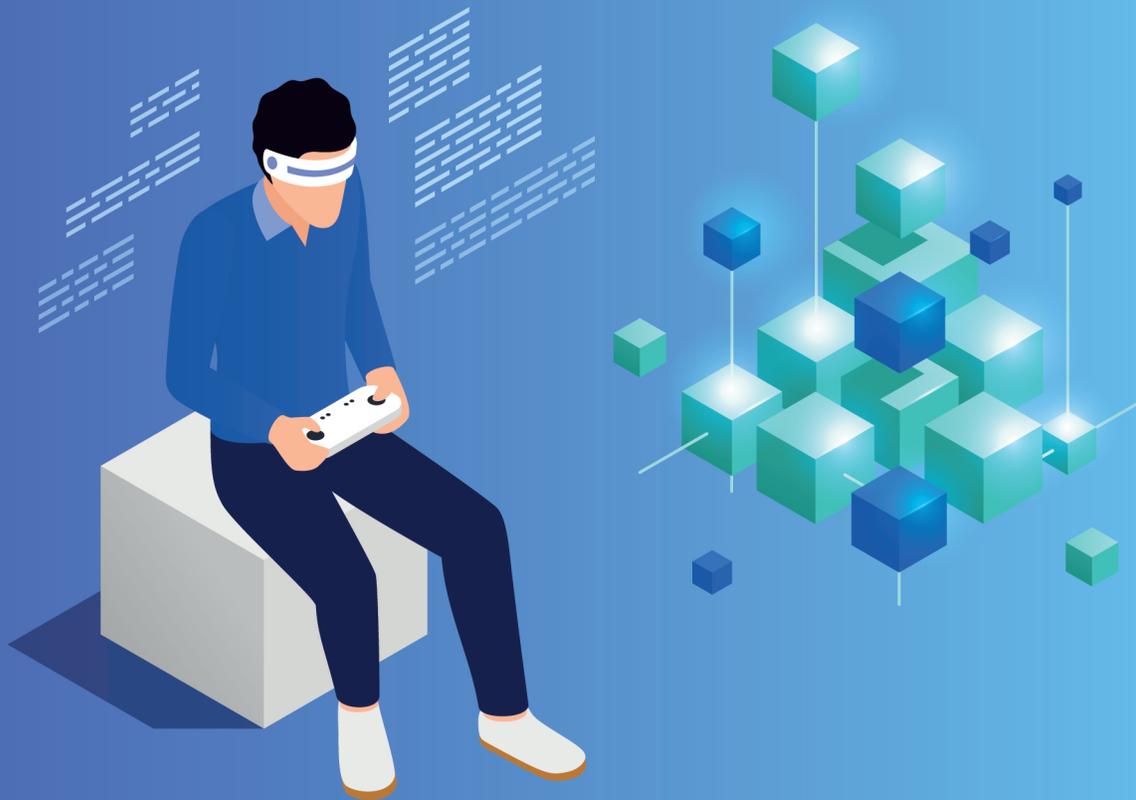


UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
TEMUCO

DIRECCIÓN DE
TECNOLOGÍA EDUCATIVA
DIRECCIÓN GENERAL DE DOCENCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA

VICERRECTORÍA
DE INVESTIGACIÓN
Y POSGRADO

RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES





RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

Recurso Educativo Digital (RED)³³: se denomina RED cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, apunta a un logro de un resultado de aprendizaje y su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Son recursos de naturaleza interactiva, dinámica y multimedial que posibilitan la puesta en práctica de diversas alternativas para manipular, representar, transformar e interactuar con el conocimiento, de tal forma de adaptarse a las distintas formas de aprender y construir conocimientos³⁴

Recursos Educativos Abiertos (REA)³⁵: cualquier tipo de material educativo de dominio público o de licencia abierta. Los Recursos Educativos Abiertos abarcan desde libros de texto hasta planes de estudio, programas de estudios, notas de conferencias, asignaciones, pruebas, proyectos, audio, video y animación. Permiten a los usuarios utilizar, copiar, adaptar y volver a compartir contenidos de forma legal y libre, de acuerdo con las licencias Creative Common específicas.

Virtualización de contenidos: proceso de diseño e implementación de un módulo full e-learning y sus recursos educativos digitales en un curso, organizado bajo los lineamientos UC Temuco, alojado en la plataforma institucional para el aprendizaje y basado en una interacción completamente sostenida en tecnología, sin necesidad de contacto físico entre estudiantes y docentes, ni asistencia a una sala de clases. Este proceso es acompañado por un asesor pedagógico de la DTE, quien apoya en la organización de las actividades y contenidos, además de colaborar en la co-creación de un recurso educativo digital de contenidos complejos.

Learning Management System (LMS)³⁶: también llamado Sistema de Gestión de Aprendizaje, es un sistema de software basado en la web que ayuda a los profesores a gestionar cursos e impartir lecciones en línea. Ayuda en la administración, seguimiento e informes del proceso de aprendizaje. Un LMS generalmente tiene los siguientes componentes constitutivos: creación de contenido, organización, entrega, interacciones de apoyo a estudiantes, evaluación y calificación, y gestión del proceso de aprendizaje.

³³ Ortiz, Y. (2017). Recursos Educativos Digitales que aportan al proceso de enseñanza y aprendizaje. In VII Congreso Virtual Iberoamericano de Calidad en Educación Virtual ya Distancia (Vol. 3, No. 28, pp. 2-13).

³⁴ Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) (2015): Solicitud de propuestas N° 284/2015 Estudio "Recursos Digitales para el Aprendizaje y su Impacto en la Enseñanza y el Aprendizaje". Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo Chile.

³⁵ UNESCO. (2021). Naveguemos por la Inclusión. UNESCO. <https://es.unesco.org/naveguemosporlainclusion/recursos>

³⁶ Commonwealth of Learning. (2020). Open and Distance Learning: Key Terms & Definitions. <https://oasis.col.org/colserver/api/core/bitstreams/e988eedc-68fd-4d25-8b18-5c1527cd689d/content>



³⁷
MOOC (Massive Open Online Course) : es un curso en línea disponible para inscripciones masivas y abiertas en la web, donde "abierto" se refiere en gran medida a la inscripción sin costo, y no necesariamente a cursos con licencia abierta. Además de materiales de un curso tradicional, como son los vídeos, lecturas y cuestionarios, proporcionan foros interactivos que ayudan a construir comunidad entre estudiantes, docentes y tutores.³⁸

³⁹
Entorno Virtual para el Aprendizaje (EVA) (entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje) : es el lugar que de manera planificada, estructurada y reconocida, cuenta con las diferentes herramientas para simular el proceso de enseñanza aprendizaje, concibiendo para lograr el objetivo educativo diferentes recursos y estrategias didácticas, donde la comunicación es esencial para la construcción de aprendizajes; en otras palabras, se habla de la consolidación de una verdadera aula en Internet, trayendo a la pantalla del estudiantado una nueva experiencia de aprendizaje.

⁴⁰
Clase virtual : Es un entorno de aprendizaje en línea que permite la interacción en vivo entre docentes y estudiantes mientras participan en actividades de aprendizaje.

⁴¹
Campus virtual : Entorno Web de acceso restringido que da soporte al trabajo y la interacción de todos los diferentes usuarios asíncronos y dispersos geográficamente que componen la comunidad universitaria.

⁴²
Dispositivos electrónicos : se refiere a aparatos electrónicos portátiles con múltiples capacidades, como grabar, almacenar y transmitir datos de texto, imágenes, video o audio. Los ejemplos de tales dispositivos incluyen computadoras, computadoras portátiles, tabletas, teléfonos inteligentes, relojes con capacidad de entrada, cámaras de video.

⁴³
Entornos digitales : Todos los entornos de información que se transmiten a través de la World Wide Web o dispositivos móviles similares. En particular, aquellos entornos que facilitan el descubrimiento, la comunicación, colaboración y la búsqueda de información, personas y recursos.

³⁷ Commonwealth of Learning. (2020). Open and Distance Learning: Key Terms & Definitions. <https://oasis.col.org/colserver/api/core/bitstreams/e988eedc-68fd-4d25-8b18-5c1527cd689d/content>

³⁸ UAB. (2022). ¿Qué es un curso MOOC? <https://www.uab.cat/web/estudios/mooc/-que-es-un-curso-mooc-1345668281247.html>

³⁹ Blanca, N. (2018). ¿Qué es un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)? CognOTEC. <https://cognotec.cognosonline.cl/que-es-un-entorno-virtual-de-aprendizaje-eva/>

⁴⁰ Ghosh, P., & Jhamb, D. (2022). Examining Virtual Classroom Platforms in Hospitality Education: Effect of Service Quality, Perceived Ease of Use, and Perceived Usefulness. In M. Ertz (Ed.), Handbook of Research on the Platform Economy and the Evolution of E-Commerce (pp. 435-462).

⁴¹ Morales, (2008). The Open University of Catalonia as a Virtual University. In G. Putnik, & M. Cruz-Cunha (Eds.), Encyclopedia of Networked and Virtual Organizations (pp. 1145-1150).

⁴² Zygopoulou, M. (2022). Technology-Aided Interventions to Reduce Challenging Behaviors for Individuals With Autism Spectrum Disorder. In C. Syriopoulou-Delli, & R. Folostina (Eds.), Interventions for Improving Adaptive Behaviors in Children With Autism Spectrum Disorders (pp. 108-125).

⁴³ Quan-Haase, A., Burkell, JA y Rubin, VL (2015). El papel de la serendipia en entornos digitales. En M. Khosrow-Pour, DBA (Ed.), Encyclopedia of Information Science and Technology, tercera edición (págs. 3962-3970). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-5888-2.ch390>



UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
TEMUCO

DIRECCIÓN DE
TECNOLOGÍA EDUCATIVA
DIRECCIÓN GENERAL DE DOCENCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA

VICERRECTORÍA
DE INVESTIGACIÓN
Y POSGRADO

CONTENIDO DIGITAL





CONTENIDO DIGITAL

Contenidos digitales⁴⁴ : Cualquier pieza de información (video, audio, presentaciones, materiales basados en la web, archivos digitales portátiles interactivos, imágenes, animaciones) generada por computadora, que podemos incluir en un medio digital.

Derechos de autor (Copyright)⁴⁵: derecho gubernamental para los creadores de contenido original y propiedad intelectual (PI), para controlar el uso de ese trabajo, su reproducción, su redistribución, su remezcla, sus trabajos derivados y su traducción (dentro de los límites).

Licencia de contenidos digitales⁴⁶ : Permiso que otorga el propietario de un contenido o dato al usuario final para su uso, distribución, modificación, o los términos que este o el contrato de usuario final especifique. Las licencias pueden ser restrictivas, como el Copyright, que tiene todos los derechos reservados, o permisivas, como el Copyleft o Creative Commons, que sólo tienen algunos derechos reservados.

Política de privacidad⁴⁷ : Declaración oficial de un sitio web sobre el tipo de información recopilada en el sitio, cómo se utilizará la información, cómo la persona puede acceder a estos datos y los pasos para eliminar los datos. Generalmente, una declaración de privacidad también incluirá información sobre los sistemas que existen para proteger la información de los visitantes.

Huella digital⁴⁸ : Es la recopilación sistemática en un determinado dispositivo o usuario con el fin de identificarlo, singularizarlo y perfilarlo. Este conjunto de datos permite, prácticamente, de forma unívoca, identificar ese dispositivo y la persona o grupo de personas que pueden estar usándolo.

⁴⁴ Bull, PH, Patterson, GC, Mansaray, MA y Dunston, YL (2016). Percepciones de los candidatos a la formación docente sobre las tecnologías digitales y de aprendizaje. En J. Keengwe, J. Mbae y G. Onchwari (Ed.), Manual de investigación sobre problemas globales en la formación docente de próxima generación (págs. 62-82). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-9948-9.ch004>

⁴⁵ S. Hai-Jew (2022). Taking "Use Case" Inventory of Available Open Shared Visuals for Teaching and Learning From Searches in the Federated Creative Commons Search (Old). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-6496-7.ch009>

⁴⁶ Barrera-Cámara, R. A., Canepa-Saenz, A., Ruiz-Vanoye, J. A., Fuentes-Penna, A., Ruiz-Jaimes, M. Á., & Bernábe-Loranca, M. B. (2021). Tools, Technologies, and Methodologies to Support Data Science: Support Technologies for Data Science. In B. Patil, & M. Vohra (Ed.), Handbook of Research on Engineering, Business, and Healthcare Applications of Data Science and Analytics (pp. 50-72). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-3053-5.ch004>

⁴⁷ Middleton, M. (2008). Evaluation of E-Government Web Sites. In G. Garson, & M. Khosrow-Pour, D.B.A. (Eds.), Handbook of Research on Public Information Technology (pp. 699-710). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-59904-857-4.ch063>

⁴⁸ Agencia Española de Protección de Datos. Estudio de fingerprint o huella digital de dispositivos. Technical report, AEPD, 2019.



**UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
TEMUCO**

**DIRECCIÓN DE
TECNOLOGÍA EDUCATIVA
DIRECCIÓN GENERAL DE DOCENCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA**

**VICERRECTORÍA
DE INVESTIGACIÓN
Y POSGRADO**