UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TEMUCO

GLOSARIO
Conceptos y términos en Educación Digital

CINAP
CENTRO DE INNOVACIÓN EN APRENDIZAJE
DOCENCIA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA
DIRECCIÓN GENERAL DE DOCENCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA

VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

GLOSARIO
Conceptos y términos en Educación Digital

Vicerrectoría Académica

Vicerrectoría de Investigación y Posgrado

Dirección General de Docencia

Centro de Innovación en Aprendizaje, Docencia y Tecnología Educativa

Comisión de trabajo

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

Diseño

Christian Gabriel Bajas Torres

Enero 2023

CIUDADANÍA DIGITAL

CIUDADANÍA DIGITAL

Ciudadano digital [1]

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 contrae 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 digitales [3]

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 digital [4]

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 (Ed.), 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 Digital [5]

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 digital [6]

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 digital [7]

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.

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.

Huérfano digital [8]

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 digital [9]

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 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 digital [10]

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]

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.
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.

ESTRATEGIAS DIGITALES ACTIVAS

ESTRATEGIAS DIGITALES ACTIVAS

Estrategias de aprendizaje activo [12]

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.

Flipped Classroom [13]

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).

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) [14]

se caracteriza por estar centrado en el estudianado, 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. 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/

Aprendizaje Basado en Proyectos [15]

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 cooperativo [16]

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/Microaprendizaje [17]

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/Guión [18]

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.

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

Gamificación [19]

Uso de mecánicas de juego (como pines, insignias, niveles) en contextos no lúdicos, especialmente educativos, para motivar al estudiantado. Las aplicaciones gamificadas deben ser digitales, centradas en el estudiante y ofrecer retroalimentación y recompensas instantáneas.

Storytelling [20]

Es el arte de contar historias de forma emotiva y expresiva, utilizando lenguaje, gestos, voz e imágenes mentales para conectar con el público y transmitir un mensaje.

Rol-Plays/Juego de rol [21]

Representación de situaciones reales por parte del estudiantado, quienes asumen roles propios o estudiados. Fomenta la responsabilidad compartida, el trabajo en equipo y la aplicación práctica de conocimientos.[22]

Realidad virtual [23]

Simulación inmersiva que recrea entornos reales o ficticios, estimulando los sentidos (vista, oído, tacto). Facilita el aprendizaje significativo y el "aprender haciendo".

Realidad Aumentada [24]

Superpone elementos digitales sobre el entorno real, permitiendo interactuar con objetos en tiempo real desde distintos ángulos. Es útil para observar detalles que no se ven a simple vista.

Portafolio digital [25]

Estrategia evaluativa que fomenta la reflexión y participación del estudiantado mediante la recopilación y selección de evidencias de su proceso de aprendizaje.

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

MODALIDADES, FORMATOS Y FORMAS DE PARTICIPACIÓN

MODALIDADES, FORMATOS Y FORMAS DE PARTICIPACIÓN

Educación a distancia [26]

Proceso educativo donde docente y estudiante están separados en tiempo y/o espacio, pero conectados mediante tecnologías. Se enfoca en la distancia transaccional (estructura vs. diálogo), no solo física. Puede incluir interacción sincrónica y asincrónica.

E-learning [27]

Aprendizaje apoyado en medios electrónicos, especialmente a través de internet y computadoras. Puede ser parte de la educación a distancia y se desarrolla en entornos virtuales.

B-learning (Blended Learning) [28]

Combina clases presenciales con actividades a distancia mediante TIC. Aprovecha lo mejor de ambos mundos: lo presencial para la conexión humana y lo virtual para la flexibilidad y accesibilidad.

M-learning (Mobile Learning) [29]

Aprendizaje mediante dispositivos móviles con conexión inalámbrica. Promueve la educación flexible, en movimiento, y basada en la conectividad.

Asincrónico [30]

Aprendizaje sin coincidencia temporal entre participantes. Se apoya en tecnologías como foros y correos electrónicos, permitiendo que cada persona interactúe en distintos momentos.

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

MODALIDADES, FORMATOS Y FORMAS DE PARTICIPACIÓN

Sincrónico [31]

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 realizarla 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 vídeos, documentos, correos electrónicos, tablones 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 HyFlex [32]

Es una modalidad presencial que incorpora el enfoque HyFlex, basado en cuatro principios:

- Híbrido: combina participación presencial, en línea y asincrónica, garantizando que todos alcancen los mismos resultados de aprendizaje.
- Flexible: el estudiantado elige cómo participar (presencial, virtual o asincrónico), con experiencias de aprendizaje equivalentes.
- Accesibilidad: todos deben contar con recursos y habilidades tecnológicas para participar en igualdad de condiciones, aplicando principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
- Reusabilidad: los recursos y actividades del curso se graban, almacenan y reutilizan, facilitando el acceso y el estudio posterior para todos.

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 CINAP 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.

RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

Recurso Educativo Digital (RED) [33]

Material interactivo, dinámico y multimedial, diseñado con intención pedagógica para apoyar el logro de resultados de aprendizaje. Se adapta a distintas formas de aprender e interactuar con el conocimiento.[34]

Recurso Educativo Abierto (REA)[35]

Material educativo de libre acceso y uso (bajo licencias abiertas como Creative Commons). Incluye libros, planes de estudio, videos, tareas, etc., que pueden ser copiados, adaptados y compartidos legalmente.

Virtualización de contenidos

Diseño completo de un curso e-learning con RED, sin interacción presencial, siguiendo lineamientos de UC Temuco. Es acompañado por un asesor pedagógico que apoya en la organización y en la creación de recursos para contenidos complejos.

Learning Management System (LMS)[36]

Sistema web para gestionar, organizar y evaluar cursos en línea. Incluye herramientas para crear contenidos, interactuar con estudiantes, monitorear el progreso y calificar.

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

MOOC (Massive Open Online Course) [37]

Cursos en línea abiertos y gratuitos, con inscripción masiva. Incluyen videos, lecturas, cuestionarios y foros para fomentar la interacción y el aprendizaje comunitario.[38]

Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) [39]

Espacio planificado y estructurado que simula el proceso educativo en línea, integrando recursos, estrategias y comunicación para construir aprendizajes, como si fuera un aula virtual.

Clase virtual [40]

Sesión en línea en tiempo real que permite la interacción directa entre docentes y estudiantes durante el proceso de aprendizaje.

Campus virtual [41]

Plataforma web restringida que permite el trabajo e interacción asincrónica de toda la comunidad universitaria, sin importar la ubicación.

Dispositivos electrónicos [42]

Aparatos portátiles como laptops, tablets o smartphones que permiten grabar, almacenar y transmitir datos en distintos formatos.

Entornos digitales [43]

Espacios en línea que facilitan la comunicación, colaboración y acceso a información y recursos, a través de la web o dispositivos móviles.

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

CONTENIDO DIGITAL

CONTENIDO DIGITAL

Contenidos digitales [44]

Información generada por computadora en diversos formatos (video, audio, imágenes, animaciones, etc.) que puede ser utilizada en medios digitales.

Derechos de autor (Copyright) [45]

Protección legal que otorga al creador el control sobre el uso, reproducción y distribución de su obra original, dentro de ciertos límites.

Licencia de contenidos digitales [46]

Permiso que define cómo se puede usar, compartir o modificar un contenido. Puede ser restrictiva (como Copyright) o más flexible (como Copyleft o Creative Commons).

Política de privacidad [47]

Declaración de un sitio web sobre qué datos recopila, cómo los usa, cómo los usuarios pueden gestionarlos y qué medidas existen para proteger esa información.

Huella digital [48]

Conjunto de datos recopilados sobre un dispositivo o usuario que permiten identificarlo y perfilarlo de manera casi única.

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. Carson, & 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

CINAP
CENTRO DE INNOVACIÓN EN APRENDIZAJE
DOCENCIA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA
DIRECCIÓN GENERAL DE DOCENCIA
VICERRECTORÍA ACADÉMICA

VICERRECTORÍA
DE INVESTIGACIÓN
Y POSGRADO