

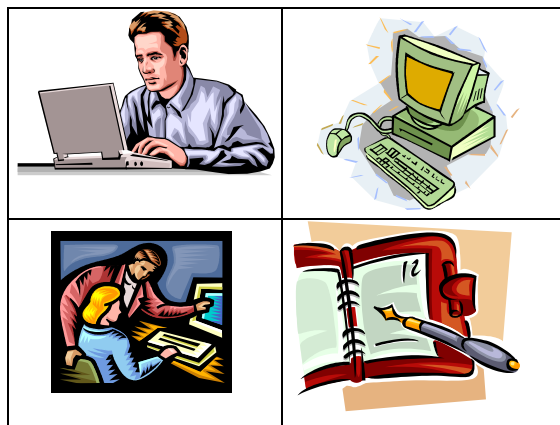


**CONSEJO NACIONAL DE RECTORES**  
**OFICINA DE PLANIFICACIÓN DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR**

# *Glosario de términos de las Tecnologías de Información y Comunicación de la Educación Superior*

*Por:*  
*Andrei Fëdorov*

*Con la colaboración de:*  
*Miguel Ángel González Castañón*  
*Sonia Abarca Mora*  
*Jenny Seas Tencio*  
*Alexander Cox Alvarado*



**OPES-1/2005**

Enero, 2005

378.19

C755 g Consejo Nacional de Rectores, Oficina de Planificación de la  
OPES 1/2005 Educación Superior

Glosario de términos de las tecnologías de información y  
comunicación de la Educación Superior / Consejo Nacional de  
Rectores, Oficina de Planificación de la Educación Superior. – San  
José C.R : CONARE OPES, publicaciones, 2005.

12 h. ; 28 cm.

1. ENSEÑANZA SUPERIOR. 2. TECNOLOGÍAS DE  
INFORMACIÓN. 3. COMUNICACIÓN. 4. GLOSARIO-TERMINOS.

# PRESENTACIÓN

El presente documento es un glosario de términos relacionados con las Tecnologías de Información y Comunicación en la Educación Superior o TICES. Las TICES se definen como la integración de medios informáticos y telemáticos en los procesos de enseñanza y de aprendizaje de la Educación Superior. Estos medios han sido desarrollados en los últimos años, por lo que su integración en los procesos educativos es un tema de discusión muy actual a nivel internacional y constituye un reto importante para los investigadores en Educación y para los profesores universitarios de todas las áreas del saber.

Las TICES incluyen tres aspectos, los medios de información, los multimedia y los medios telemáticos. Como ejemplo de medios de información se puede considerar una página web de cada curso, que contenga el programa, vínculos de interés, etc. Los multimedia consisten en la incorporación de voz, sonido, texto, imágenes, vínculos y animaciones en hipermedios. Son particularmente útiles cuando se consideran más de dos dimensiones, o de dos dimensiones en una situación que cambia con el tiempo. Unos ejemplos son la organización de los átomos dentro de una molécula, estructuras tridimensionales, funciones estadísticas, representación de batallas históricas, etc. Como ejemplo de medios telemáticos, se pueden dar los siguientes intercambios:

- Estudiante-profesor, dudas y tareas (correo)
- Profesor-estudiante, aclaración de dudas, corrección de tareas, notas (correo)
- Estudiante-estudiante (foro, chat)

El glosario fue realizado por el M. Sc. Andrei Fëdorov, con la colaboración de los otros integrantes de la *Comisión de Tecnologías de Información y Comunicación de la Educación Superior*, la cual fue constituida por los señores Vicerrectores de Docencia en el mes de abril de 2002, con el fin de estudiar el tema de las Tecnologías de Información y Comunicación - TIC - y su aplicación a la Docencia, en el marco de la educación pública universitaria.

La Comisión se propuso como meta servir como dinamizadora del tema, mediante acciones de información, intercambio y propuestas de iniciativas al CONARE sobre las prácticas en curso y sobre los posibles desarrollos que las universidades públicas pueden emprender para responder al reto que supone para la educación superior la presencia de medios tan prometedores.

José Andrés Masís Bermúdez  
Director OPES

# LA EDUCACIÓN SUPERIOR Y LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

## Glosario

### A

**Accesibilidad.** Uno de los principios básicos que definen la calidad de los recursos educativos en la red. Se refiere a la disponibilidad de acceso al recurso ubicado en la *web*. Este acceso debe ser fácil, rápido y estable. También se usa para referirse a los temas del acceso a las páginas *web* y a su contenido para las personas con discapacidades físicas, sensoriales o cognitivas.

**Administrador de la plataforma educativa.** Tiene dos papeles: autorizar la utilización del sistema y controlar su acceso y preparar la estructura y los parámetros de nuevos cursos para evitar esta tarea al docente. Es necesario que los administradores sepan cómo funciona el sistema y cómo modificar los diferentes elementos de modo que los profesores dispongan de una estructura optimizada para cada curso específico. Así, los docentes podrán decidir lo que quieren poner en la estructura de sus cursos. El administrador hace la preparación y la pone a la disposición de los profesores.

**Alfabetización digital (Alfabetización tecnológica, electrónica ó informática).** Procesos de capacitación que tienen como objetivo que los ciudadanos en general y los educadores y educandos en particular adquieran las herramientas básicas del conocimiento en el empleo de las tecnologías modernas de la información y comunicación.

**Anexo.** (Inglés: Attachment). Un archivo que se envía junto a un mensaje de correo electrónico. También se puede anexar un archivo a un mensaje colocado en un foro de discusión. El archivo puede contener cualquier objeto digitalizado, es decir, puede contener, texto, gráficos, imágenes fijas o en movimiento, sonido, etc.

**Aprendiz o Estudiante.** Uno de los principales actores del proceso educativo en los ambientes mediados por las TICs. Se piensa que el término aprendiz pone más de relieve el papel de la persona que va a progresar gracias a la experiencia pedagógica en el entorno creado por las tecnologías de la comunicación e información.

**Applet** (Español: aplicacioncita). Pequeña aplicación escrita en Java y que se difunde a través de la red para ejecutarse en el navegador cliente de la computadora del usuario.

**Aplicación.** Un programa informático que lleva a cabo una función con el objeto de ayudar a un usuario a realizar una determinada actividad. WWW, FTP y correo electrónico son ejemplos de aplicaciones en el ámbito de Internet.

**Archivo.** Un conjunto de información (secuencia de *bytes*) de longitud finita, almacenado en un medio permanente, con un nombre al que se hace referencia para todas las operaciones de archivo (abrir, cerrar, copiar, guardar, imprimir). Los archivos suelen tener asociada la ubicación en que se encuentra y algunos datos como tipo de archivo, tamaño, última fecha de modificación. Para el uso común en los cursos en línea se recomiendan los archivos que pueden ser manejados fácilmente por todos los estudiantes. Para esto se recomienda usar archivos de bajo “peso” y de formato común (ejemplos: .doc; .html; .pdf; .jpg).

**Arroba. (@).** Este signo es uno de los componentes de las direcciones de correo electrónico y separa el nombre del usuario de los nombres de dominio del servidor de correo (ejemplo: afedorov@itcr.ac.cr). El origen de su uso en Internet está en su frecuente empleo en inglés como abreviatura de la preposición *at* ("en"). Se usa también cada vez más frecuentemente en el lenguaje escrito en el contexto de una interpretación sexista de la equidad de género para evitar tener que repetir sustantivos y adjetivos según el género: así Estimad@s alumn@s sustituye a Estimados alumnos y estimadas alumnas o a Estimadas/os alumnas/os.

**Aspectos pedagógicos de un curso en línea.** Los cursos en línea, al igual que los cursos presenciales, se diseñan y se desarrollan acorde con un modelo pedagógico que subyace todos los quehaceres de los participantes del curso. Los aspectos pedagógicos que se resaltan en los cursos en línea actualmente se refieren al papel del estudiante y del profesor, de la comunicación horizontal y del trabajo colaborativo. Estos aspectos pedagógicos son respaldados a través de las herramientas tecnológicas

como el foro, los buscadores, los grupos de noticias, el correo electrónico, el chat y otras herramientas para la comunicación y el trabajo en grupos. Las plataformas creadas para soportar los cursos en línea (ejemplos: Blackboard, WebCT, ClassLeader, Moodle, etc.) se caracterizan por ser en mayor y menor grado flexibles en relación con los aspectos pedagógicos que subyacen el diseño de cada curso, lo que permite configurarlos acorde con el modelo pedagógico de cada curso en línea particular.

## B

**Bit.** Unidad atómica del almacenamiento, representa un 0 o un 1 (originalmente, un circuito apagado o encendido). Su nombre proviene de **B**inary **d**ig**I**T.

**Byte.** (Español: Octeto). Conjunto de ocho bits, en el cual se puede almacenar un máximo de 256 ( $2^8$ ) elementos. Se considera suficiente para almacenar todos los caracteres del alfabeto, los dígitos del 0 al 9 y una gran cantidad de símbolos, por lo que es la unidad fundamental de almacenamiento.

## C

**Chat.** Charla, conversión, tertulia en tiempo real entre dos o más personas en Internet a través de los mensajes escritos, también se pueden incorporar las imágenes, sonido, videos y otros elementos multimediales.

**Ciberespacio.** Término que se utiliza usualmente para designar Internet. Conjunto de todos los servicios telemáticos existentes que permiten el encuentro de los usuarios de las redes de telecomunicación digitales. Este lugar no tiene una estructura física determinada ni está definido por coordenadas geográficas. Su existencia tiene razón de ser en la medida que se producen intercambios de información (intercambios de bits) relativa a un tema de interés común de los emisores y receptores de la misma. Espacio virtual donde personas interactúan gracias a las redes de computadoras. (Internet es referida comúnmente como un Ciberespacio).

**Clase electrónica ó virtual.** Es una metáfora que se usa en varias plataformas educativas porque es similar a la clase tradicional: su objetivo es reunir a todos los participantes dentro de un espacio que, en este contexto,

es virtual. La clase electrónica es una oportunidad para el conjunto del grupo de reunirse y centrar la comunicación. Las plataformas educativas ofrecen esta herramienta, que frecuentemente es denominada Virtual Classroom. Es muy parecido a la ventana de un chat. Permite reunir a todos los estudiantes con el docente para desarrollar nuevos temas, consolidar los precedentes, clarificar la metodología, organizar el curso y el trabajo de proyecto e intercambiar opiniones. En muchos casos el chat puede ser enriquecido a través de la visualización de las imágenes que el profesor desea compartir. Las clases electrónicas son normalmente dirigidas por el profesor, pero él puede elegir responsables para las sesiones de grupo cuando esté ausente. Esta herramienta puede ser utilizada para proyectos de investigación y estudio para grupos de estudiantes.

**CONARE.** (Consejo Nacional de Rectores). Órgano coordinador de las cuatro universidades estatales de Costa Rica. Está formado por lo rectores de las cuatro universidades estatales y además integra una serie de comisiones en distintas áreas de la academia y administración universitaria. Una de las comisiones del CONARE es la TICES: la Comisión de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación para la Educación Superior. Su sede física se ubica en Pavas, San José, 1.3 km. al norte de la Embajada Americana. Su URL es <http://www.conare.ac.cr> .

**Constructivismo.** El constructivismo es al mismo tiempo una teoría de la cognición humana - sobre la formación y la organización de los conocimientos - y un método pedagógico basado en los principios de cognición constructivista. El constructivismo considera el aprendizaje como un proceso complejo integrando principalmente la percepción, la holística y la adaptación dinámica y permanente del estudiante a campos complejos y ofreciendo muchas informaciones. Sus principios pedagógicos básicos son: autonomía del estudiante en contacto creativo con otros individuos (profesores o estudiantes) y acceso a niveles superiores de eficacia operacional gracias a una exploración abierta y orientada de los conocimientos y aptitudes determinadas. El objetivo del constructivismo es desarrollar, a partir de la experiencia del estudiante, las bases de un conocimiento que producirá otros conocimientos así como el manejo de aptitudes asociadas.

**Cookie.** Conjunto de caracteres que se almacenan en el disco duro o en la memoria temporal del ordenador de un usuario cuando accede a las páginas de determinados sitios *web*. Se utilizan para que el servidor accedido pueda conocer las preferencias del usuario al volver éste a conectarse. Dado que

pueden ser un peligro para la intimidad de los usuarios, éstos deben saber que los navegadores permiten desactivar las cookies.

**Curso virtual** (curso en línea). Es un curso no presencial, en el cual la comunicación pedagógica entre los involucrados está mediatizada por las tecnologías de la información y comunicación y no necesariamente hay correspondencia espacial y a veces ni temporal. Un curso virtual se diseña y se desarrolla acorde con el modelo pedagógico específico. El constructivismo es uno de los enfoques pedagógicos contemporáneos que impregna con sus características los cursos en línea albergados en una plataforma educativa. Como instrumento pedagógico una plataforma educativa puede perfectamente adaptarse a este u otro enfoque pedagógico.

## D

**Disco duro.** Dispositivo de almacenamiento masivo en el que se almacenan todos los datos que mantiene una computadora, tanto los programas y recursos del sistema, como las aplicaciones y los archivos construidos por el usuario.

**Disco compacto.** Disco grabado mediante la tecnología láser. Hay de dos tipos, los más conocidos, de música, y los que almacenan datos. Pueden ser sólo de lectura o bien, regrabables.

**Disquete.** Un disco removible que sirve para intercambiar datos entre computadoras o a veces para respaldar, aunque su respaldo a mediano y largo plazo no es recomendable.

**Download.** Descarga de información desde un servidor remoto a una computadora. Pueden ser páginas Web, archivos de texto, imágenes, sonidos, etc.

## E

**E- (e-).** Además de ser una letra del abecedario, en Internet la "e" se utiliza, seguida de un guión, como abreviatura de *electronic*, a modo de prefijo de numerosas palabras para indicar que nos estamos refiriendo a la versión electrónica de un determinado concepto; así, por ejemplo, *e-pedagogía* es la abreviatura de una de las ramas de la pedagogía aplicada que se encarga de



los procesos pedagógicos en los ambientes mediados por las tecnologías de la información y la comunicación.

**Educación.** Es un medio fundamental para adquirir, transmitir y acrecentar la cultura; es un proceso permanente que contribuye al desarrollo del individuo y a la transformación de la sociedad, y es factor determinante para la adquisición de conocimientos y para formar al hombre de manera que tenga sentido de solidaridad social.

**Educación superior universitaria estatal.** Abarca cuatro universidades públicas de Costa Rica: la Universidad de Costa Rica (UCR), el Instituto Tecnológico de Costa Rica (ITCR ó TEC), la Universidad Nacional (UNA) y la Universidad Estatal a Distancia (UNED). Para su ingreso se requiere la conclusión de la educación secundaria. Comprende los niveles de diplomado universitario, bachillerato universitario, licenciatura, especialidad, maestría y doctorado.

**Educación virtual.** Es un concepto bastante inclusivo, ya que se refiere a la educación y todos sus modelos, niveles y modalidades, cuya característica común es el aprovechamiento de las tecnologías de la información y comunicación para los procesos del aprendizaje y la enseñanza. Incluye los conceptos de educación bimodal y educación a distancia.

**Edumática.** Rama híbrida de la ciencia y el arte pedagógico y la telemática. Estudia situaciones en las que se utiliza el computador como medio para ayudar al desarrollo del proceso del aprendizaje la enseñanza, particularmente los fenómenos pedagógicos en los ambientes educativos mediados por las tecnologías de la información y comunicación.

**E-mail.** (correo electrónico). Aplicación mediante la cual un ordenador puede intercambiar mensajes con otros usuarios de ordenadores (o grupos de usuarios) a través de la red. El correo electrónico es uno de los usos más populares de Internet. Dícese también de los mensajes enviados a través de este medio.

**En línea.** Estado del ordenador conectado a la red, a un servicio, a un tablón de anuncios, etc. También se usan los términos en directo, en la red ó conectado.

**Enseñanza a distancia.** Es aquella en la que profesores y alumnos están separados por unas distancias físicas, espacial y/o temporal, que no permite la comunicación presencial de ambos, requiriéndose de algún canal artificial

que haga posible el establecer un cierto tipo de comunicación y que se centra en la naturaleza espacial del diseño del curso, el aprendizaje y la instrucción bajo estas circunstancias.

**Equipo interdisciplinario.** Para que una institución incurriere en los temas de edumática y genere unas experiencias en este campo, es necesario que se forme un equipo interdisciplinario que llevará a cabo el proyecto institucional de virtualización del aprendizaje y la enseñanza. Según las experiencias generadas en las universidades de Costa Rica es necesario contar con un equipo coordinado por un pedagogo. El equipo además debe incluir a los diseñadores web, técnicos en computación y especialistas en ciertas ramas del conocimiento (profesores universitarios). Además es muy deseable la participación de los estudiantes asistentes de las carreras afines a las TICs, pedagogía y diseño *web*. El equipo de trabajo debe poseer una estructura organizativa clara, un presupuesto y recursos que permiten el desarrollo de los proyectos complejos en el ámbito de edumática.

**Extensión.** (del nombre de un archivo). Abreviatura que se añade automáticamente al nombre de un archivo, separada por un punto, que indica el programa con que fue elaborado, también conocido como *formato*. Las extensiones más usuales son:

.txt, archivo de texto

.doc, archivo elaborado con procesador de texto (MS Word);

.xls, archivo elaborado con la hoja de cálculo Excel

.ppt, archivo elaborado con Power Point

Para abrir un archivo con determinada extensión debe estar instalado el programa correspondiente.

## F

**Facilitador.** El docente universitario que adopta un nuevo papel pedagógico en los ambientes presenciales y los mediados por las tecnologías de la información y comunicación que permite modificar sustancialmente las funciones del profesor. La idea de esta evolución del rol del profesor es expresada por Francisco Martínez y está presente en la siguiente cita: “La docencia no es tanto la impartición de unos determinados contenidos en un momento concreto, sino la disponibilidad de tiempo para que el alumno, esté este donde esté y haya establecido el sistema de aproximación al conocimiento que haya establecido, pueda consultar, debatir, recabar del

profesor aquello que considera significativo y en su caso necesario para su plan de formación”.

**Flash.** Es un programa que crea gráficos animados para ser mostrados en los navegadores Internet. Lo ha desarrollado la empresa Multimedia y es ampliamente utilizado.

**Foro Virtual.** Una de las herramientas de mayor aceptación y uso por los involucrados en los procesos educativos en los ambientes mediados por las tecnologías de la información y comunicación. El foro es una herramienta a través de la cual los estudiantes y los docentes pueden intercambiar libremente informaciones. Cada curso y hasta cada fase de trabajo puede tener su foro. El foro permite a los estudiantes presentar mensajes sobre temas particulares o temas que pueden ya existir o ser creados en cualquier momento. Varios temas diferentes pueden ser abordados y discutidos separadamente por todos los miembros del grupo dentro de una misma estructura de foro. Frecuentemente se recomienda mantener durante todo el curso un foro sobre la metodología misma de un curso, sobre las dudas metodológicas y técnicas.

## G

**Gestión pedagógica.** El papel principal del profesor es primero llevar bien el proceso pedagógico y luego divulgar conocimientos. Las plataformas educativas suelen ofrecer la estructura para la gestión del aprendizaje y creación pedagógica. Con la expresión "gestión pedagógica", se quiere decir: tratar un problema pedagógico como si fuera un proyecto realizado por un equipo (el formador y los estudiantes). El facilitador (formador, profesor) tiene a cargo proporcionar las especificaciones y el contexto de trabajo. El docente interviene para apoyar la administración del proceso de aprendizaje a nivel del grupo y de cada estudiante. Administrar significa seguir la dirección del objetivo y alcanzarlo con los recursos previstos. Significa también incitar a los estudiantes para que se concentren sobre su trabajo de modo que lo terminen a tiempo. No se trata únicamente de evaluar la calidad del trabajo sino también es dar al estudiante la posibilidad de evaluar dicha calidad, lo que se obtiene solamente ayudando al estudiante en la gestión de su evolución. La diversidad de las herramientas contenidas en las plataformas educativas y las varias posibilidades de que dispone el profesor para ser creativo y estimular el proceso de producción por parte del estudiante son los factores clave del proceso de gestión pedagógica.

**Grupo de noticias.** (Newsgroups). Grupos de discusión formados por gente que tiene un interés común. Los usuarios pueden recibir y enviar mensajes sobre una gran variedad de temas. Es similar a un foro virtual.

## H

**Hardware.** Dispositivos físicos en los que se procesan los programas y los datos. Actualmente las fronteras entre dispositivos físicos (hardware) y los programas (software) son cada vez más inciertas, debido a las nuevas tecnologías disponibles.

**Hipertexto.** Sistema que permite mediante el subrayado de palabras en un texto distinguir los temas clave y conseguir más información haciendo *click* con el ratón, esencial en la *World Wide Web*.

## I

**Interactividad.** Los estudiantes (aprendices) y los profesores (formadores, facilitadores) deben estar en interactividad permanente. Las plataformas educativas fomentan todas las formas de interactividad. Se utiliza el término interactividad para designar el intercambio de mensajes entre el estudiante y el profesor en el ámbito del curso o de una lección. En pedagogía, el término interactividad se refiere a toda comunicación (entre estudiante y profesor o entre los estudiantes) sobre los objetivos pedagógicos del curso. Este modelo pedagógico implícito no se limita únicamente a la adquisición de nuevos conocimientos y aptitudes, también incluye la noción de evolución global de los conocimientos, de experiencia y de eficacia en un contexto social cooperativo.

**Internet.** Abreviatura de *Interconnected Networks*. Red de conexión de ordenadores de alcance mundial, la cual permite la conexión de universidades, centros de investigación, instituciones, organizaciones comerciales, particulares, etc., mediante la compartición del mismo protocolo de comunicaciones. Ofrece servicios a los ordenadores que se conectan a ella, tales como el correo electrónico, la vídeo conferencia, intercambio de archivos, etc. Se conoce como “la red de redes”.

Según los datos del informe de labores del Presidente de Costa Rica (mayo 2003) más de un 20% de la población costarricense tiene acceso a *Internet*.

**Intranet.** Se llaman así a las redes tipo Internet pero que son de uso interno de una organización (centro educativo por ejemplo). Características de la Intranet: pocos días y horas para instalación, es escalable, se puede diseñar en función de las necesidades de cada caso, facilidad de navegación por ella, es accesible desde otras redes o plataformas informáticas, puede integrar distintos entornos de trabajo, se puede conectar a distintas fuentes de información (bases de datos, documentos, etc.), puede trabajar con aplicaciones multimedia.

## L

**Lección.** Para los ambientes educativos mediados por las nuevas tecnologías, como lo son las diferentes "plataformas", la "lección" es una metáfora que significa "fase de trabajo" o unidad de trabajo y estudio creada por el docente o facilitador. Tal vez sería más apropiado hablar de *fases de trabajo*, porque el contenido real de las lecciones suele ser el resultado de un efecto combinado de recursos que no están directamente presentes en la estructura del propio curso (on line u off line: datos, libros, presentaciones multimedia, Internet, películas, casetes audio, reuniones de subgrupos, charlas, etc.).

## M

**Memoria.** Dispositivo capaz de mantener datos en un formato que las computadoras pueden leer. Los dos tipos generales de memoria son:

- Memoria de trabajo o memoria RAM (Random Acces Memory); en ella se almacenan las instrucciones y datos que la computadora está utilizando durante la ejecución de tareas. Determina la capacidad de procesamiento de una computadora, pues su capacidad permite tener disponibles todos los recursos necesarios para una tarea; si estos recursos ocupan un espacio mayor del disponible en la RAM, el procesamiento se vuelve ineficiente y, a veces, imposible.
- Memoria sólo de lectura (Read-Only Memory o ROM): dispositivo de almacenamiento de datos que se fabrica con contenidos fijos (un libro es dispositivo de memoria ROM. Los primeros discos compactos: CD-ROM, una vez grabados no podían borrarse ni reescribirse).

- Memoria externa: se refiere a los dispositivos separados físicamente del computador. La última tecnología, memoria flash, permite almacenamiento masivo de datos y utiliza un tipo de conexión universal (Universal Serial Bus, USB).
- Disco duro: dispositivo de almacenamiento masivo en el que se almacenan todos los datos que mantiene una computadora, tanto los programas y recursos del sistema, como las aplicaciones y los archivos construidos por el usuario.

**Modelo pedagógico.** Una representación simplificada de un sistema pedagógico que está formada por varios elementos clave, cuyas características son distintas dependiendo del paradigma educativo sobre el cual se construye el modelo. Entre los elementos clave se resaltan el estudiante, el profesor, los materiales y contenidos, las herramientas tecnológicas que se usan, la metodología del proceso del aprendizaje y la enseñanza, la evaluación de los aprendizajes, entre otros.

**Moderador.** Persona o grupo de personas que vela por el contenido de los mensajes dirigidos a un Foro o grupo de noticias (*Newsgroup*) determinado y son los responsables de decidir que mensajes de correo electrónico deben ser difundidos a todos los suscriptores o incorporarse a los grupos de noticias.

**Multimedios.** Los multimedios son un recurso esencial para muchas estrategias de formación. La presencia de documentos multimedia apropiados puede enriquecer considerablemente la pedagogía. En las plataformas educativas los multimedios suelen estar presente bajo tres formas diferentes: Medias (imágenes, video, sonido) pueden ser asociados a los tests o ejercicios o como materia prima o como ilustración. Desde su aparición, los multimedios han sido utilizados en la formación simplemente como herramienta. Integrado en el sistema pedagógico en línea, los multimedios pueden ser explotados de diversas maneras.

## N

**NTICs.** Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación. Actualmente la mayoría de autores usan este término refiriéndose a las tecnologías computacionales basadas en el aprovechamiento de *Internet*. Sin embargo el

adjetivo “nuevas” ya pierde su vigencia debido a una gran propagación de las tecnologías en todos los quehaceres humanos, incluyendo la educación.

## O

**On-line** (En línea). Estado de uso de un ordenador que está conectado a Internet.

## P

**Página web.** Un documento elaborado en cierto formato que puede ser colocado para ser accesible para el público con una dirección específica URL en un servidor.

**Portabilidad.** Capacidad de un programa que puede ejecutarse en diversas plataformas y equipos.

**Portal educativo.** Los portales educativos son espacios *web* que ofrecen múltiples servicios a los miembros de la comunidad educativa (profesores, alumnos, gestores de centros y familias): información, instrumentos para la búsqueda de datos, recursos didácticos, herramientas para la comunicación interpersonal, formación, asesoramiento, entretenimiento, etc.

**Protocolo.** Conjunto de reglas formales que describen cómo han de transmitirse los datos, especialmente a través de las redes de información.

**Proyecto colectivo.** La estructura de cursos en las plataformas educativas frecuentemente implica la existencia de un grupo. En general, en la enseñanza en línea o en la enseñanza tradicional, se consideran los grupos como un conjunto de individuos que siguen la misma enseñanza. Diferentes plataformas educativas que se usan en las universidades costarricenses (ejemplo: Microcampus, Blackboard, WebCT, de la UOC, etc.) proporcionan al formador los instrumentos para desarrollar y explotar los recursos - conocimientos, aptitud, creatividad y productividad del grupo. El profesor puede aconsejar a los estudiantes que trabajen juntos en subgrupos de 2 o más, según la situación. El contacto es fácil entre los estudiantes gracias al sistema de comunicación integrado en el curso y a los correos electrónicos personales de cada uno. Los estudiantes también pueden empezar

discusiones y compartir sus investigaciones en el foro. El profesor puede delegar a cualquier estudiante y en cualquier momento la posibilidad de hacer una clase virtual. Esto quiere decir que los estudiantes pueden reunirse en horas definidas en un espacio virtual (ejemplo: chat) para intercambiar informaciones directamente. El profesor también podrá enterarse de estos intercambios para rectificar errores eventuales.

**Proyecto de virtualización del aprendizaje y la enseñanza.** Es un proyecto institucional que se lleva a cabo por un equipo interdisciplinario y es coordinado por los pedagogos. Tiene un norte pedagógico y su objetivo principal es modificar los roles de los participantes en el proceso educativo en la institución a través de la incorporación de las tecnologías de la información y comunicación. Se fundamenta en la edumática y pretende crear un espacio donde el aprendizaje predomina sobre la enseñanza y el estudiante posee el papel protagónico. Debe tener un organigrama claro, objetivos, metas, responsables y recursos necesarios para llevarlo a cabo.

## R

**Realidad virtual.** Situación en la que un ordenador simula un entorno tridimensional que crea una sensación de realidad.

**Red.** (Network). Sistema de comunicación de datos que enlaza dos o más ordenadores. Una red de ordenadores es un sistema de comunicación de datos que conecta entre sí sistemas informáticos situados en diferentes lugares. Puede estar compuesta por diferentes combinaciones de diversos tipos de redes. Una forma común de clasificar las redes es la siguiente:

- Red de área local (*Local Area Network*, LAN) Red de comunicación de datos geográficamente limitada (típicamente 1 km. de radio) que permite una interconexión fácil entre terminales y computadoras adyacentes.
- Red de área amplia (*Wide Area Network*, WAN): red de comunicación de datos que se extiende a distancias mayores de un kilómetro. La red mundial Internet es la red más extensa que existe, cubriendo todo el mundo.

Las redes también se clasifican según los *protocolos* que utilizan para intercambiar información entre los nodos de la red. El más utilizado es el protocolo IP (*internet protocol*). En el diseño de redes es fundamental la



*arquitectura de red*, que determina la estructura o forma en que están interconectados entre sí los puntos de la red.

## S

**Sistema operativo.** Un programa de control maestro que administra las funciones internas de la computadora y asegura que todo funcione bien dentro de ella.

**Sitio web.** Colección de páginas *web* unidas bajo la misma idea e íntimamente relacionadas entre sí por su estructura, contenido y diseño.

**Software.** Conjunto de instrucciones que son ejecutadas por una computadora, como opuesto a los dispositivos físicos en que se ejecutan (*hardware*). Existen dos grandes tipos de software:

- Software de sistemas: todos los programas que se requieren para que un computador pueda ejecutar sus operaciones; entre otros: sistema operativo, compiladores, editores.
- Aplicaciones o programas de aplicación: conjunto de instrucciones para usos específicos, como procesadores de texto, hojas de cálculo, programas graficadores.

El software se construye mediante lenguajes de programación e incluye el código fuente, escrito por humanos, y el código ejecutable, producido por compiladores o ensambladores, que traducen el código fuente al lenguaje de máquina (binario).

## T

**Tarea.** (Assignment). Las plataformas educativas están estructuradas para que los docentes puedan comunicarse con los estudiantes antes de cada lección o fase de trabajo. El mensaje enviado al estudiante puede ser una tarea personal, una respuesta a una pregunta o una retroalimentación sobre el trabajo hecho por el estudiante. Una tarea puede ser un trabajo o un mini-proyecto requerido por el profesor. Al dar tareas diferentes a los diferentes miembros del grupo, el profesor podrá darse cuenta de las capacidades, de los conocimientos o de las dificultades de cada uno y podrá plantear proyectos colectivos complejos que exigen la contribución de cada uno.

**Teleaprendizaje.** Procesos de aprendizaje generados en los ambientes educativos mediados por las tecnologías de la información y la comunicación.

**Teleenseñanza.** Hablar de teleenseñanza supone pensar en el empleo de redes telemáticas y de telecomunicación, además de en estructuras hipertextuales o estructuras que permiten al alumno construir sus propios documentos y sus aprendizajes dando un sello personal a estos (construcciones personales), siendo este un objetivo a seguir. Por lo tanto, ha de primar más el procedimiento que la adquisición de contenidos, más el itinerario seguido por el alumno para la construcción personal de sus materiales, el cómo razona, el cómo reflexiona.

**Telemática.** (Teleinformática). Es una rama interdisciplinar que participa de la informática y las telecomunicaciones, tratando sobre la utilización de equipos informáticos interconectados a través de líneas o redes de telecomunicación.

**Teletutoría.** Acción tutorial a distancia, con el concurso de medios telefónicos, informáticos y telemáticos para apoyar, orientar, motivar y evaluar a los alumnos a distancia por parte de una persona especialista.

**TIC.** Tecnología de la Información y Comunicación.

**TICES.** Comisión del Consejo Nacional de Rectores de Costa Rica que se dedica a los asuntos de Tecnologías de la Información y Comunicación para la Educación Superior. Creada por la decisión de los Vicerrectores de Docencia de las cuatro universidades públicas de Costa Rica en febrero del 2002 en respuesta a la creciente inquietud sobre el tema de las NTIC en el ámbito educativo costarricense. Está formada por un representante de cada una de las universidades estatales, quienes la coordinan a manera alterna por un período de un año y un representante de la Oficina de Planificación de la Educación Superior de CONARE. Entre los principales objetivos de la comisión TICES está: coordinar los esfuerzos de una incorporación orgánica, científica, provechosa de las TICs al proceso de la enseñanza y aprendizaje a nivel de educación superior.

**Tiempo real.** Comunicación instantánea, donde los mensajes y respuestas aparecen en las pantallas del computador de los participantes cuando ellos las escriben (ejemplo: *chat*).

## U

**URL.** Localizador Universal de Recursos (Universal Resource Locator). Es el término técnico que se utiliza para referirse a una dirección de Internet. Cada URL es único y está formado por varias partes (Ejemplo: <http://www.itcr.ac.cr/simposio>).

## V

**Virtual.** Lo que no existe físicamente sino sólo en software. En este sentido se habla de aula virtual, campus virtual, universidad virtual e incluso, en prácticas de estudiantes de anatomía, de disección virtual.

**Virtual Educa.** Uno de los mayores eventos iberoamericanos, que posee la periodicidad anual y reúne las características de un simposio científico, tecnológico y comercial. Se desarrolla en conjunto con una feria de los productos y servicios relacionados con los temas de la educación, capacitación y nuevas tecnologías de la información y comunicación.

**Virtualización del aprendizaje y la enseñanza.** Proceso complejo de construcción de una nueva pedagogía y un nuevo modelo pedagógico donde sobresale el rol del aprendiz y se modifica el rol del profesor. Se inspira en el paradigma pedagógico constructivista.

## W

**WWW (*World Wide Web*).** Telaraña mundial que denomina al gran universo de recursos a los que se puede acceder a través de Internet. Es el universo de servidores http, que permiten mezclar texto, gráficos, archivos de sonidos, etc.

### **Bibliografía y webgrafía:**

AMEI – WAECE. (2003). **Diccionario Pedagógico de la Asociación Mundial de Educadores**

**Infantiles.** <http://www.waece.org/diccionario/> (17/06/2004).

ClassLeader.com Online interactive distance learning systems & services.

**Glosario**

<http://68.153.197.235/Classleader/sp/glossarysp.htm> (17/06/2004).

Dirección General de Sociedad de la Información de la Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología de Extremadura. **Glosario de sociedad de la información.**

<http://www.juntaex.es/consejerias/ect/dgsi/proyectosi/docs/Glosario.htm>  
(17/06/2004).

FERNÁNDEZ, R. (2003) **Glosario básico inglés-español para usuarios de Internet.**

[http://www.ati.es/novatica/glosario/glosario\\_internet.html#alfa](http://www.ati.es/novatica/glosario/glosario_internet.html#alfa)  
(20/10/2004).

FODIE. **Diccionario de NTIC.**

<http://www.ugr.es/~fagarcia/DICCIONARIO/dic.html>  
(17/06/2004).

Glosarium.com. **Glosario informático.**

<http://www.glosarium.com/term/525,14.xhtml>  
(17/06/2004).

MARQUÈS, P. (2002). **Evaluación de los portales educativos en Internet.**

Universidad

Autónoma de Barcelona (UAB).

<http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n18/n18art/art181.htm>  
(17/06/2004).

Profes.net. (s.f.) **Glosario de términos educativos de uso más frecuente.**

<http://www.profes.net/varioglosario/descripcion.htm> (17/06/2004).

Secretaría de Educación Pública de México. **Portal SEP.**

<http://www.sep.gob.mx/work/apps/site/cct/glosario.htm> (17/06/2004).