

Los secretos de la educación a distancia

Estos son algunos términos en español relativos a la educación a distancia que forman parte de un largo listado elaborado por la Universidad de Guadalajara de México. A continuación, términos similares reunidos por la Universidad Politécnica de Madrid.

○ Acceso remoto

Posibilidad que brindan los sistemas de telecomunicaciones para recurrir a servicios o apoyos académicos que se ofrecen fuera de las instituciones educativas, desde lugares lejanos a donde residen los estudiantes, o en tiempos distintos a los de los programas escolares.

○ Asesor académico

Persona responsable institucionalmente de apoyar los procesos de aprendizaje. Su labor consiste en facilitar al asesorado su proceso de aprendizaje y propiciar, en un curso específico, la autogestión y el desarrollo constructivo de su pensamiento.

○ Aula virtual

Espacio en el que, mediante la teleinformática, estudiantes y asesores ubicados físicamente en lugares diversos participan en el proceso de aprendizaje. Todos coinciden en el momento de trabajo y comparten e intercambian experiencias como se ha hecho de modo tradicional en las aulas presenciales, pero con mayores opciones para interactuar; pueden utilizarse el pizarrón electrónico, los foros, el chat o el correo electrónico. Las participaciones de todos son recibidas o conservadas de manera efectiva.

○ Campus virtual

Espacio que trasciende los límites físicos del campus universitario gracias al uso de las nuevas tecnologías en informática y telecomunicaciones. Esto permite tener una mayor cobertura.

○ Chat o IRC (internet relay chat)

Programa interactivo de intercambio de mensajes entre individuos a través de computadoras conectadas a Internet, que da la oportunidad de que los usuarios charlen en tiempo real. El chat se utiliza en el ámbito educativo para discutir temas de manera rápida y poco profunda; para facilitar el trabajo en equipo entre estudiantes distantes; para

intercambiar información o comentarios y para resolver dudas que requieran una respuesta concreta e inmediata.

○ Discusión en línea

Espacio de interacción que permite que estudiantes y asesores remotos intercambien puntos de vista mediante computadoras enlazadas a una red. Las participaciones pueden ser sincrónicas o asincrónicas.

○ Hipermedia

Multimedia que responde a los requerimientos del usuario mediante vínculos entre las diferentes secciones y apartados de audio, video animación y texto.

○ Hipertexto

Documento electrónico con base no lineal que utiliza conexiones asociativas. Consta de pantallas de información a través de palabras, secciones o ideas vinculadas entre sí. Texto dinámico y flexible, en el que se puede saltar con facilidad de un tema a otro contenido y navegar a través del texto, de acuerdo a las necesidades o intereses personales.

○ Interactividad por los medios

Posibilidad de retroalimentación inmediata o diferida, es decir, todos los participantes en un proceso educativo a distancia tienen las mismas opciones tecnológicas de intervenir y dialogar apoyándose en el medio.

○ Lista de discusión

Es un conjunto ordenado o listado de personas con dirección electrónica, agrupados en torno a la discusión y análisis de un tema específico. Eso permite que la información de interés común llegue a todos los interesados y que se tenga acceso común a la información enviada al grupo.

○ Multimedia

Tecnología que maneja texto, arte gráfico, sonido, animación y video de manera coordinada a través de medios electrónicos.

○ Pizarrón virtual

Espacio virtual en el que los participantes en sesiones de estudio mediadas por computadora escriben sus comentarios, observaciones, conclusiones, etcétera, para ser leídos y compartidos por todos a través de la red de cómputo.

○ Teleconferencia

Enlace para un fin común entre varios individuos o grupos separados geográficamente. Puede ser interactivo o no, y se establece por diversas vías, como líneas telefónicas, canales de microondas, redes de cómputo, satélites, etcétera, que soportan voz, datos e imágenes. Según el medio que se utilice puede ser en varias modalidades: audioconferencia, videoconferencia interactiva, teleconferencia audiográfica o conferencia mediada por computadora. Las teleconferencias pueden ser punto a punto o multipunto y de alcance regional, nacional o internacional.

○ Tutoría

Función del educador responsable de acompañar de manera personal a un estudiante a lo largo de un curso o actividad, o durante su permanencia en la institución o programa formativo. Frecuentemente abarca las funciones de asesor.

○ Tutoría en línea

Servicios de tutoría académica que se realizan a través de las redes de cómputo, y que se adecuan de esa manera a los tiempos y condiciones para el estudio de alumnos y profesores.

○ Videoconferencia

Teleconferencia que consiste en una transmisión de televisión por diferentes medios, aunque no siempre es posible la interacción entre quienes emiten el mensaje educativo y los que lo reciben.

○ Vínculo (link)

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

○ **Alfabetización digital**

Expresión que equivale a la "alfabetización informática", en el sentido de adquirir una mínima capacidad para poder usar los sistemas digitales desde la perspectiva del usuario.

○ **Aprendizaje colaborativo (Collaborative Learning)**

Aprender intercambiando y compartiendo información y opiniones entre un grupo de pares. Las computadoras brindan grandes ventajas para el aprendizaje colaborativo por grupos geográficamente dispersos.

○ **Aprendizaje combinado (Blended Learning)**

Un plan de estudios de entrenamiento que combina tipos múltiples de medios de comunicación. Típicamente, se refiere al aprendizaje basado en la combinación de entrenamiento basado en aula con "e-aprendizaje".

○ **Aprendizaje en red**

Aprendizaje en el que se utilizan las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para generar conexiones: entre un alumno y otros alumnos y tutores.

○ **Brecha digital**

Riesgo de que determinadas personas, grupos y colectivos sociales queden al margen de la sociedad de la información.

○ **CMS (Content Management System / Sistema de gestión de contenidos)**

Aplicación de software que simplifica hacer el diseño, las pruebas y el envío de contenidos en páginas web.

○ **Comunicación asincrónica**

Acción de aprendizaje en la que las personas no están en línea al mismo tiempo, por lo que no pueden tener comunicación sin un cierto espacio de tiempo. Ejemplos: cursos en línea, cursos en CD-ROM, presentaciones web, clases en vídeo, presentaciones de audio y vídeo, tutorías, grupos de discusión en línea, y el correo electrónico.

○ **Comunicación sincrónica**

Comunicación que permite a los participantes interactuar simultáneamente en tiempo real a través de métodos co-

mo el chat, pizarrones electrónicos o videoconferencia.

○ **Educación a distancia**

Situación educativa en la que el instructor y los alumnos están separados en el tiempo, el espacio o ambos. Los cursos de educación o formación a distancia son llevados a lugares remotos de forma sincrónica o asincrónica, incluyendo correspondencia escrita, texto, gráficos, audio, cinta de vídeo, CD ROM, formación en línea, audio y videoconferencia, televisión interactiva y fax. La educación a distancia no excluye el aula tradicional. La definición de Educación a Distancia es más amplia que la de e-learning.

○ **e-learning**

Uso de nuevas tecnologías multimedia y de Internet para mejorar la calidad del aprendizaje mediante el acceso a recursos y servicios, y a colaboraciones e intercambios a larga distancia.

○ **Entorno de aprendizaje virtual**

Se refiere a los espacios que componen la interacción *on line* con cualquier objetivo, incluyendo el aprendizaje de estudiantes y tutores.

○ **Formación abierta y a distancia**

Posibilidad de efectuar el aprendizaje a distancia, lejos de las aulas y con un alto grado de autonomía, con la ayuda de diversos sistemas, entre los que actualmente se destaca el e-learning.

○ **Herramientas de gestión de contenidos**

Aquellas que permiten a los diseñadores de los cursos preparar, subir a la red y gestionar los contenidos de los cursos, páginas, texto, imágenes, animaciones, audio, vídeo, etcétera.

○ **Herramientas de seguimiento y evaluación**

Aquellas que permiten a los profesores y tutores generar exámenes y realizar el seguimiento de la actividad de los alumnos.

○ **IMS**

Sistema de gestión Instruccional. Consorcio de aprendizaje global. Coalición de organizaciones gubernamentales dedicadas a definir y distribuir especificaciones de interoperabilidad de arquitectura abierta para productos de teleformación.

○ **Learning Management System (Sistema de gestión de aprendizaje - LMS)**

Software que automatiza la administración de acciones de formación. Un LMS registra usuarios, organiza los diferentes cursos en un catálogo, almacena datos sobre los usuarios, también provee informes para la gestión. Generalmente no incluye posibilidades de autoría; en su lugar, se centra en gestionar cursos creados por gran variedad de fuentes diferentes. Se suele denominar como plataforma en castellano.

○ **m-learning**

Significa "mobile learning" y se refiere al uso de programas de entrenamiento basados en dispositivos inalámbricos como teléfonos celulares, PDAs, etcétera.

○ **SCORM**

Acrónimo de Sharable Content Object Reference Model - (Modelo de referencia de contenido compartido). Conjunto de estándares que al ser aplicados al contenido del curso producen pequeños objetos de aprendizaje reusables (RLO). Resultado de la iniciativa de Aprendizaje avanzado distribuido (ADL) del Departamento de Defensa estadounidense. Los elementos de una plataforma SCORM pueden ser combinados fácilmente con otros elementos compatibles para producir reposiciones altamente modulares de materiales de formación.

○ **TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)**

Esta expresión engloba el conjunto de tecnologías que conforman la sociedad de la información: informática, Internet, multimedia, etcétera, y los sistemas de telecomunicaciones que permiten su distribución.

○ **XML (Extensible Markup Language / Lenguaje de marcación extensible)**

Lenguaje de codificación de última generación, que permite a los diseñadores de webs programar sus propios comandos de marcación. Estos comandos podrán ser usados posteriormente como si fueran comandos HTML estándares.

Fuente

<http://tecnologias.gio.etsit.upm.es/elearning>
Grupo de Ingeniería de Organización,
perteneciente a la Universidad
Politécnica de Madrid