

G L O S A R I O

Alfanumérico	Término utilizado para nombrar información compuesta de números, letras y otros tipos de símbolos
Antivirus	Programa de computadora cuyo propósito es combatir y erradicar los virus informáticos
Aprendizaje	Proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación
Aprendizaje autónomo	Forma de aprender a educarse a partir de la autogestión del conocimiento individual y el trabajo colaborativo
Argumento	Razonamiento para probar o demostrar una proposición, o para convencer de lo que se afirma o se niega. También se puede utilizar como fortalecimiento de la fundamentación o justificación de un raciocinio
Autogestión	Serie de metodologías y estrategias que permiten que los individuos direccionar y tomar decisiones en sus actividades por sí mismos y bajo sus criterios e impulso, para así cumplir sus objetivos
Autonomía en el aprendizaje	Facultad que le permite al estudiante tomar decisiones que le conduzcan a regular su propio aprendizaje en función de una determinada meta y a un contexto que conducirá a aprender a aprender o decidir el orden de los elementos a aprender
Bandeja de entrada	Sitio o carpeta donde se almacenan los correos electrónicos recibidos, dentro de una cuenta de correo
Bandeja de Spam	Sitio o carpeta donde se almacenan los correos electrónicos que la cuenta de correo considera correo no deseado o correo basura
Barra de avance / progreso	La barra de progreso es una herramienta para el manejo del tiempo para estudiantes. Está codificada por colores, para que los estudiantes puedan ver rápidamente lo que ya han completado y lo que aún les falta.
Bug	Error producido al ejecutar un programa informático. Error de programación
Captura de pantalla	Es la toma de una imagen de lo que aparece en la pantalla del computador generando un archivo que puede ser presentado como evidencia de una determinada situación. Es una herramienta muy útil en caso de presentarse algún problema o situación y es susceptible de ser enviada por correo, imprimirse etc. Existen programas sofisticados para elaborar estas capturas, sin embargo, todas las computadoras cuentan con dicha función en el teclado en la tecla PRTsc (<i>print Screen</i> o imprimir pantalla)
Código	Combinación de símbolos que, en el marco de un sistema ya establecido, cuente con un cierto valor

G L O S A R I O

Comando	Instrucción que el usuario proporciona a un sistema informático
Conocimiento	Facultad del ser humano para comprender la naturaleza, cualidades y relaciones de las cosas mediante el uso de la razón
Constante	En matemáticas, es una cantidad que tiene un valor fijo en un determinado cálculo, proceso o ecuación
Cookies	Pequeño archivo de texto enviado por un sitio web y almacenado en el navegador del usuario, de manera que el sitio web puede consultar la actividad previa del usuario y agilizar la carga de la página.
Desafío	Literalmente significa reto. En el PAI, el desafío es la forma en se ejercitará lo aprendido en cada sección o modulo. Son las pruebas y comprobaciones de que el progreso del estudiante es real y consistente
Diagrama de flujo	También conocido como flujo grama o diagrama de procesos, representa gráficamente la secuencia o pasos ordenados para realizar una tarea. Conjunto de rutas críticas
Educación en línea/Licenciaturas en línea	La expansión de Internet ha favorecido la aparición de nuevos escenarios educativos, basados en recursos tecnológicos para diseñar y llevar a cabo los procesos de enseñanza y aprendizaje. Como consecuencia de esto, surge la propuesta de la educación en línea, la cual promueve una mayor cobertura educativa en educación superior a través de medios virtuales. Las aulas virtuales permiten que los profesores y los estudiantes no necesariamente coincidan en espacio y tiempo.
E- learning	En inglés “ <i>electronic learning</i> ” o aprendizaje electrónico. Sus principales potencialidades son: Facilitar la incorporación de conocimientos mediante el empleo de contenidos interactivos que involucran al alumno en el desarrollo del curso. Permitir, mediante servicios de Internet, el trabajo y la interacción grupal, hasta hace poco exclusivos de la educación presencial.
Estilo cognitivo	Conjunción de nuestras habilidades para aprender, la manera en que procesamos y empleamos la información, y las estrategias recomendadas para mejorar nuestro aprendizaje
Estrategias de aprendizaje	Habilidades intelectuales que se pueden entrenar y que se desarrollan como resultado de la experiencia y de la inteligencia. Es el conjunto de acciones que se realizan con el fin de lograr un objetivo de aprendizaje
Estudiante a distancia	Estudiante es todo aquel que está involucrado en un proceso de aprendizaje. En la actualidad, las técnicas educativas y la tecnología permiten, en su combinación, la creación de “aulas virtuales” que brindan la posibilidad de atender un proceso de

G L O S A R I O

	enseñanza con presencia virtual, es decir, desde cualquier lugar y no necesariamente el mismo, ni en el mismo tiempo. El PAI es un ejemplo
Estructura lógica	Es el tipo de organización de la mente, que permite razonar y expresar de una manera coherente, el estado de las cosas en el mundo
Ética	Estudio del conjunto de normas y costumbres morales que rigen la conducta de las personas en distintos ámbitos de la vida. La ética nos ayuda a reflexionar sobre lo correcto o incorrecto de nuestros actos como individuos y como sociedad. Por ejemplo, hacer un uso ético de la información que encontramos, en Internet o en cualquier otro lugar, reflejará nuestro respeto y reconocimiento hacia la idea creada por otros, conductas altamente valoradas en el ámbito profesional
Foro virtual	Espacio en línea donde un grupo de personas intercambian información, archivos y todo tipo de material, sobre diversos temas. / Son espacios de expresión y discusión que permiten llegar a conclusiones conjuntas. / También se le conoce como un formato de comunicación asíncrona sobre un determinado tema, en el que pueden participar todos los usuarios autorizados de un determinado entorno virtual
Habilidades Digitales	Los conocimientos y su aplicación efectiva con que se cuentan en materia de tecnología digital / capacidades para el manejo de recursos digitales (Computación, informática, etc.)
Hipertexto	Sistema que permite enlazar fragmentos de textos entre sí, permitiendo al usuario acceder a la información no de forma secuencial sino a través de los elementos relacionados
Hipervínculo	Es aquella referencia o elemento de navegación que permite pasar de un documento electrónico a otro o a diferentes partes. Regularmente, el hipervínculo se encuentra destacado del resto del texto a través de color, letras o formatos diferentes, de manera tal que el usuario comprenda que existe la posibilidad de buscar más información sobre tal término o elemento del mismo documento. un buen ejemplo son las direcciones de correo insertadas en un texto
Lenguaje algorítmico	Serie de símbolos y reglas, en una secuencia, se utilizan para dictar instrucciones y así realizar un proceso
Menú de comandos	Usualmente ubicado en la parte superior de un área de trabajo. Los menús de comandos son aquellos grupos de acciones o instrucciones que se pueden llevar a cabo en un programa agrupados por sus características funcionales (ej.: edición, cortar, pegar). Generalmente están representadas como botones seleccionables
Módulo	Elemento con función propia concebido para poder ser agrupado de distintas maneras con otros elementos constituyendo una unidad mayor. Todo módulo, por lo tanto, forma parte de un sistema y suele estar conectado de alguna manera con el resto de los

G L O S A R I O

	<p>componentes. En el PAI, los cinco módulos que lo integran pretenden, dentro del propósito general del Programa, brindar los elementos necesarios para un mejor aprendizaje desde diferentes enfoques que son:</p> <p>CULTURA DIGITAL consistente en el desarrollo de habilidades informáticas, las cuales, permitirán al estudiante desarrollar o fortalecer sus capacidades y conocimientos para la búsqueda y procesamiento de información</p> <p>AUTOGESTIÓN DEL APRENDIZAJE el cual permitirá desarrollar un estilo y método propio de aprendizaje, bajo su propia administración</p> <p>LEO, COMPRENDO, ESCRIBO Y APRENDO. Todo conocimiento, más aún en el plano profesional, debe ser comunicado, este módulo enseñara, mediante la práctica, a comunicar, transmitir o aplicar los conocimientos adquiridos</p> <p>HABILIDADES ARGUMENTATIVAS. Este módulo permitirá hacer uso de los conocimientos del estudiante en una forma lógica, que dé fundamento a la expresión de tus razonamientos y conclusiones, facilitando así convencer y sostener argumentos con bases de razonamiento</p> <p>PENSAMIENTO LÓGICO-ANALÍTICO. facilitará un razonamiento estructurado más claro, sin omisiones y basado en la lógica, que llevará a conclusiones acertadas en menos tiempo</p> <p>INTRODUCCIÓN A LA TUTORÍA ENTRE PARES. Este módulo permitirá al estudiante desarrollar criterios por comparación entre diferentes estilos de aprendizaje y de expresión de conocimientos, pues se basa en la comparación y evaluación de trabajos de otros estudiantes</p>
Monitor	Acompaña y apoya el aprendizaje de los aspirantes; Retroalimenta sobre las oportunidades y fortalezas que detecte en el proceso; da solución de dudas académicas. Seguimiento de evaluación de los pares
Moodle	La palabra Moodle originalmente es un acrónimo de Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular). Es una plataforma de aprendizaje dirigida a educadores, estudiantes e instituciones educativas, mediante la cual es posible crear ambientes de aprendizaje personalizados, dotados de herramientas de gestión y comunicación basadas en Internet llenas de cursos dinámicos que extienden el aprendizaje, en cualquier momento, en cualquier sitio
Navegador	Programa o interfase que permite al usuario acceder a sitios o páginas de Internet. Generalmente cuenta con: Barra de menú (que contiene opciones de administración del programa); Barra de direcciones (donde se registra la dirección electrónica o URL de las páginas a visitar) y una zona de despliegue (espacio central donde aparecen

G L O S A R I O

	los contenidos de la página o sitio que se visita). Entre los navegadores más utilizados actualmente se encuentran Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer, Opera y Safari
Paradigma	Modelo o patrón comúnmente aceptado por un determinado periodo de tiempo, vigente mientras resuelva problemas dentro de los distintos campos de conocimiento. Por ejemplo: durante algún tiempo, creíamos que la tierra era el centro del universo (Teoría geocéntrica) y, con base en esa creencia, los científicos realizaron distintas investigaciones; después, la humanidad creyó que el sol era el centro del universo (Teoría heliocéntrica). Con el paso del tiempo, hemos descubierto que ni la Tierra ni el Sol son el centro del universo, pues posiblemente éste sea infinito. Podemos decir que vivimos en un paradigma diferente, desde el cual buscamos respuestas a nuevos enigmas
Pensamiento lógico	Capacidad del ser humano para entender actividades tales como el completamiento de series de letras o números, la resolución de analogías verbales, así como las que exigen diversos tipos de inferencias. / La forma o ruta que sigue el proceso de una idea, convirtiéndose en un juicio mediante un proceso de raciocinio. (ver también <i>Estructura lógica</i>)
PERSEO	Perfiles Educativos Recurrentes para Sistemas de Enseñanza Optimizada. Son una serie de cuestionarios a resolver en el Programa de Apoyo al Ingreso y cuyos resultados brindarán un panorama claro de las habilidades con que se cuenta en un proceso de aprendizaje
Plataforma	Conjunto de aplicaciones, tanto sincrónicas como asincrónicas, que facilitan la gestión y desarrollo de los cursos en un entorno virtual de aprendizaje. Es el espacio virtual donde se desarrollan las actividades de un sistema educativo
Plug in	Programa que añade o extiende alguna función o propiedad a un programa, también conocidas como complementos, extensiones y <i>add-ons</i> (del inglés <i>add-on</i> , "agregado"). / También se conoce por los términos en inglés, <i>plug-in</i> ("enchufable" o "inserción") y como conector o extensión
Recurso Web	Es la gama de posibilidades que ofrece la web. Es un vocablo inglés que significa "red", "telaraña" o "malla". El concepto se utiliza en el ámbito tecnológico para nombrar a una red informática y, en general, a Internet
Retroalimentación	Se utiliza para nombrar al regreso de una parte de la salida de un sistema o circuito a su propia entrada. En comunicación es el acuse de <i>recibido</i> a un emisor de un mensaje por parte del receptor
Ruta de aprendizaje	Es un proyecto o conjunto de proyectos que, desarrollados por el mismo aprendiz en distintos tiempos, ambientes y con diversos recursos o materiales de formación,

G L O S A R I O

	<p>permiten cumplir con los resultados de aprendizaje. También se conoce como la secuencia de etapas que seguirá una metodología para el aprendizaje</p>
Rúbrica	<p>Las rúbricas son un sistema de evaluación diseñado para el módulo Tareas. Normalmente, las calificaciones numéricas permiten elegir una calificación dentro de un rango. Cada alumno es calificado dentro de dicho rango de forma manual o automática (como ocurre en los cuestionarios). El objetivo de la rúbrica es que el proceso de evaluación sea claro y consistente</p>
Sistema binario	<p>Es el sistema de numeración en el que los números o valores se representan utilizando únicamente dos caracteres: cero y uno (ej.: 2018 en sistema decimal = 11111100010 en sistema binario; ambos representan la misma cantidad.)</p>
Sistemas de representación	<p>Son los canales a través de los cuales percibimos la información con mayor facilidad, pueden ser: visual, auditivo, kinestésico, o la combinación de dos o los tres</p>
Software	<p>Programas o elementos lógicos que hacen funcionar un ordenador o una red, o que se ejecutan en ellos, en contraposición con los componentes físicos del ordenador. Son ejemplos de software los sistemas operativos de nuestros dispositivos electrónicos (Windows, Linux, Mac OS X, Android), así como los paquetes y aplicaciones que utilizamos para procesar la información (Word, Excel, WhatsApp, etc.)</p>
Spam	<p>Correo electrónico identificado por tu cuenta y proveedor (Gmail, Yahoo, Outlook, Hotmail, otros) como no deseado. / Correos en envío masivo no solicitados que el sistema detecta como basura</p>
SUAyED	<p>Son las siglas del Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia de la UNAM. Agrupa todos sus programas de educación superior en modalidades abierta o a distancia. De acuerdo con el Estatuto del SUAyED, “está destinado a extender la educación media superior y superior hacia grandes sectores de la población, por medio de métodos teórico-prácticos de transmisión y evaluación de conocimientos y de la creación de grupos de aprendizaje que trabajan dentro o fuera de los planteles universitarios e impulsar la integración de las tecnologías de la información y comunicación a los procesos educativos”</p>
Subíndice	<p>Es la letra o número de pequeño tamaño que se coloca en el lado derecho y en la parte de abajo de un signo gráfico para indicar algo y que nos dirige a una referencia o explicación más amplia generalmente ubicada en el pie de una página.</p>
Supuesto	<p>Que no puede ser afirmado con completa certeza que sea lo que el nombre expresa. / Expresión de una situación en un plano imaginario</p>
Técnicas de estudio	<p>Son aquellas prácticas que utilizamos para aprender. Primero hay que conocerlas y después elegir las que apoyen nuestro aprendizaje, con ellas podemos comprender, identificar, organizar, clasificar, resumir, representar, etc.</p>

G L O S A R I O

TIC	Abreviatura de T ecnologías de la I nformación y la C omunicación
URL	Abreviatura comúnmente usada para Uniform Resource Locator (Localizador Uniforme de Recursos), en otras palabras, la dirección electrónica, enlace o link de un determinado recurso disponible en el Internet
Usabilidad	No registrado en la RAE (Real Academia Española) es un término muy frecuente dentro del campo de la informática tanto como de la tecnología . El concepto proviene del inglés <i>usability</i> y hace referencia a la facilidad con que un usuario puede utilizar una herramienta fabricada por otras personas con el fin de alcanzar un cierto objetivo
Valor / Valoración	Es la posible magnitud o cantidad que puede adoptar una variable. Valoración es el acto de asignar un valor a algo
Variables	En matemáticas, es un valor que puede cambiar, dependiendo lo que se desee calcular. También se puede aplicar a las situaciones o elementos que, por su incidencia, pueden cambiar un contexto o un resultado
Ventana emergente	Cualquier tipo de ventana o nueva página que aparece automáticamente en la pantalla luego de iniciar un programa, una página web o al hacer clic sobre algún botón o enlace (hipervínculo). Las ventanas emergentes casi siempre representan una advertencia sobre algún procedimiento, solicitan alguna autorización o complementan algún tipo de información