

Glosario del Curso (Actividad Optativa)

Instrucciones

- 1- Escribe conceptos y/o completa definiciones que estén relacionados con los Multimedios Didácticos en la Educación Superior. Se recomienda sigas la secuencia de las clases presenciales y de las lecturas sugeridas, e identifiques los términos técnicos por aclarar. Es la finalidad de este glosario.
- 2- Recuerda indicar la fuente de información con el [link \(enlace web\)](#) que corresponde. [Coloca el enlace de manera correcta](#). Asimismo, indica tu nombre y apellido, de manera que sepamos que tu realizaste tal aporte. Ten en cuenta que en cualquier momento puedes agregar más filas, posándose en la última fila de cada sección-letra, clic derecho, opción insertar “1 fila debajo”.
- 3- Esta es una actividad optativa, en la que se acredita 1 punto por cada 5 aportes, sólo si se asientan conforme se indica en estas instrucciones.

Letra A

Asistemático	Que no sigue o no se ajusta a un sistema. Fuente: RAE Aportado por: Roberto Gaona Saldivar
Andamiaje pedagógico	Ayuda que recibe el alumno para construir su conocimiento. Fuente: psiqueviva.com aportado por: Clara urizar
ALFABETIZACIÓN DIGITAL	“Es una ampliación del concepto debido a que las herramientas de comunicación actualmente son más complejas y están distribuidas a través de nuevos soportes y medios técnicos de comunicación. Dicho de otro modo, la alfabetización en la cultura digital supone aprender a manejar aparatos el software vinculado a los mismos, el desarrollo de competencias o habilidades cognitivas relacionadas con la obtención, comprensión y elaboración de información y la comunicación e interacción social a través de las tecnologías”. Fuente: Google scholar . Aportado por: Cynthia Vázquez

APRENDIZAJE DE BUCLE DOBLE	“Es un tipo de aprendizaje en cuyo bucle de realimentación entran en juego nuestros modelos mentales. Dejamos que la realimentación influya en nuestros modelos mentales e incluso los transforme. El bucle extra puede ser de refuerzo si fortalece nuestros modelos mentales previos y nos lleva a seguir la misma dirección que teníamos o de compensación si nos lleva a replantearnos los modelos mentales”. Fuente: Google Scholar . Aportado por: Cynthia Vázquez.
APRENDIZAJE SITUADO	“O también conocido como cognición situada. Parte de la premisa de que el conocimiento es situado, es parte y producto de la actividad, el contexto y la cultura en que se desarrolla y utiliza”. Fuente: Scielo . Aportado por: Cynthia Vázquez
APRENDIZAJE COOPERATIVO	El aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás. Fuente: Google Académico. https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33597188/El_aprendizaje_cooperativo_en_el_aula.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y5 . Aportado por Alvar Daniel Delgadillo.
APRENDIZAJE COLABORATIVO	Es la adquisición de destrezas y actitudes que ocurren como resultado de la interacción en grupo. (Salinas, 2000: 200) Fuente: Google Académico https://tic.sepdf.gob.mx/micrositio/micrositio2/archivos/AprendizajeColaborativo.pdf . Aportado por Alvar Daniel Delgadillo
B	
BYOT	Bring Your Own Technology o trae tu propia tecnología) es una tendencia muy de moda que significa que los empleados de una empresa y también estudiantes utilicen sus propios dispositivos móviles en su lugar de trabajo y de estudio y los usen para acceder a recursos de manera más fácil y más rápida. Fuente: https://blogthinkbig.com/del-byod-al-byot-un-fenomeno-en-alza . Aportado por: Yanina Torres
Letra C	
CAÓRDICO	“El comportamiento de cualquier organismo, organización o sistema autoorganizado y autogobernado que de forma armoniosa mezcla

	características de caos y de orden”. Fuente: Google . Aportado por: Cynthia Vázquez
COMPUTACIÓN AFECTIVA	“Los intentos por lograr una interacción humano/computadora más eficiente mediante la articulación de la comunicación emocional. La afectividad es una dimensión significativa del comportamiento y la comunicación humana. Lograr que las computadoras puedan comprender nuestras emociones y a la vez que puedan “expresar” (o simular) emociones propias, sería un paso importante para establecer un cambio cualitativo en la interactividad”. Fuente: Google Scholar . Aportado por: Cynthia Vázquez
Competencias profesionales en educación	Son un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes de orden cognitivo, afectivo y práctico, necesarias para el desarrollo profesional del docente. Roegiers (2000) Fuente: Scielo. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07052005000100004&script=sci_arttext . Aportado por Alvar Daniel Delgadillo.
Computación afectiva Concepto	Es el estudio y el desarrollo de sistemas y dispositivos que pueden reconocer, interpretar, procesar, y estimular las emociones humanas. https://www.bbvaopenmind.com/que-es-la-computación-afectiva/ Aportado por: Sara Fleitas.
COMUNIDADES VIRTUALES DE APRENDIZAJES	Aula virtual donde un profesor realiza funciones docentes en estos ambientes. Es un acercamiento con los alumnos que se realiza mediante un estudio de caso con enfoque cualitativo en el que se revisan las estrategias discursivas utilizadas por el profesor y los estudiantes en el desarrollo de la actividad conjunta del aula. Comprende tres elementos básicos: las técnicas de recolección de datos, la observación de todos los participantes, recuperación y almacenamientos de datos, otros tres procesos de enseñanza aprendizaje: planeación, intervención y evaluación. Fuente: Siria Padilla y María Cristina López de la Madrid. <i>Competencias pedagógicas y función docente en las comunidades virtuales de aprendizaje</i> . Aporte: Celsa Barrios.

Letra D

DECONSTRUCCIÓN	“Desmontaje de un concepto o de una construcción intelectual por medio de su análisis, mostrando así contradicciones y ambigüedades”. Fuente: RAE . Aportado por: Cynthia Vázquez
DISEÑO PARA TODOS	Es la Educación que tiene en cuenta la inclusión social y la igualdad de condiciones y oportunidades para todos. Es la integración de las personas en el sistema educativo como primer paso antes de la inclusión. Es una visión más holística, es general en la competencia, desde el campo de la enseñanza - aprendizaje. están implicados y comprometidos todo los elementos del sistema educativo, es decir, la metodología y la práctica pedagógica. Fuente: http://goo.gl/K3RDsn Aporte: Celsa Barrios.

Letra E

ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO	“Es aquella directamente basada en la producción, distribución y uso de conocimiento e información”. Fuente: Dialnet . Aportado por: Cynthia Vázquez
ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE	Un entorno virtual de aprendizaje es un espacio educativo alojado en la web, un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica de manera que el alumno pueda llevar a cabo las labores propias de la docencia como son conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo... etc. Todo ello de forma simulada sin que medie una interacción física entre docentes y alumnos. AULA1 Plataforma de Gestión de Colegios y Academias . Aportado por: Yanina Torres

Letra F	
Letra G	

Letra H	
Letra I	
INNOVACIÓN EDUCATIVA	Forma creativa de selección, organización y utilización de los recursos humanos y materiales; forma ésta, nueva y propia, que dé como resultado el logro de objetivos previamente marcados. Fuente: Google académico. https://www.raco.cat/index.php/RUSC/article/viewFile/28810/28644 Aportado por Alvar Daniel Delgadillo.
INTERACCIÓN EDUCATIVA	Situaciones en la que los protagonistas actúan simultáneamente y recíprocamente en un contexto determinado en torno a una tarea o contenido de aprendizaje con el fin de lograr un objetivo. Es clásico del aula Virtual. Fuente: Siria Padilla y María Cristina López de la Madrid. <i>Competencias pedagógicas y función docente en las comunidades virtuales de aprendizaje</i> . Aporte: Celsa Barrios.

Letra J	
Letra K	

Letra L

Letra M

MASS MEDIA	“Nombre masculino plural. Medios de comunicación de masas, como cine, radio o prensa”. Fuente: Google . Aportado por: Cynthia Vázquez
METATEORÍA	“Es una teoría que se dedica al estudio de otra teoría o conjunto de teorías. En sentido general, podría ser llamada teoría de las teorías”. Fuente: Gaceta Jurídica . Aportado por: Cynthia Vázquez.
MULTIMEDIOS COMO RECURSOS DIDÁCTICOS	Sistema que facilita todo el material de equipo o hardware y Software necesario para producir y combinar textos gráficos, animación, sonido, imágenes fijas y en movimiento coordinados por Ordenador y generalmente con soporte de disco óptico y proporciona entorno de trabajo por medio de hiperenlaces. Fuente: Google Académico. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=iysxpHf08v4C&oi=fnd&pg=PA172&dq=concepto+de+multimedios+didacticos&ots=q_bZ . Aportado por Alvar Daniel Delgadillo.
MOTIVACIÓN	La motivación es una pieza fundamental en la educación para todos, como tal debe ser un desafío altamente probado en su aplicación, porque no se trata de que un objeto o servicio pueda ser utilizado por cualquier alumno, sino de que los conocimientos y valores que se deben adquirir se realice mediante un proceso en el que se tengan información de las necesidades de cada individuo en un entorno de igualdad y no discriminación. Fuente: http://goo.gl/K3RDsn Aporte: Celsa Barrios

Letra N	
NAVEGACIONISMO	Navegacionismo surge a partir de la evolución de la Internet como medio de comunicación y la incursión de la web 2.0, esta teoría se centra en la producción de competencias para poder indagar, tener bases críticas, conectar información y así mismo poder compartir los conocimientos explorados por parte los aprendices y se sugiere que las instituciones deben omitir los contenidos educativos y los profesores deberían ser tutores y acompañantes del proceso formativo, bajo esta premisa el aprendiz en lugar de producir contenidos adquiere las bases para navegar en la web en busca de materiales acordes al tema, que sean fiables para ser usados. https://plus.google.com/112095310667170920973/posts/VTv11GQKEYA Aportado por: Yanina Torres
Letra Ñ	

Letra O	
Letra P	
PARAGOGÍA	Paragogía es una de las ‘pedagogías’ emergentes en los desarrollos educativos globales y de colaboración entre pares. Se usa ese término para caracterizar el estudio crítico y la práctica de aprendizaje de pares, o entre iguales (literalmente, “para-” junto a, “-gogía” principal, aquí adaptamos el clásico concepto de pedagogía y la reciente noción de andragogía para un contexto de aprendizaje de par). Aprendizaje online Scoop.it Aportado por: Yanina Torres
Letra Q	

Letra R	
RECURSO EDUCATIVO DIGITAL	Los materiales digitales se denominan Recursos Educativos Digitales cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos. http://aprendeenlinea.udea.edu.co Aportado por: Yanina Torres
Letra S	

Letra T	
TECNOLOGÍA EDUCATIVA	“En un nuevo y más amplio sentido, como el modo sistemático de concebir, aplicar y evaluar el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje, teniendo en cuenta a la vez recursos técnicos y humanos y las interacciones entre ellos, como forma de obtener una más efectiva educación”. Fuente: Google scholar . Aportado por: Cynthia Vázquez
TIC	El uso de la comunicación y la información de la tecnología en una herramienta no solamente imprescindible sino determinante en la forma en que se aborda y se diseña la educación inclusiva. El diseño lo incluye porque es el recurso que permitirá el acceso a los contenidos de forma flexible y versátil, posibilitando la interacción del alumno con los materiales didácticos y con el entorno, adaptándose a sus necesidades tanto de percepción y comprensión. Fuente: http://goo.gl/K3RDsn Aporte: Celsa Barrios

Letra W	
Letra X	
Letra Y	

Letra Z	