



**GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL REPOSITORIO UNIVERSITARIO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES DEL CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO (RU-CAB)**

- 1. Adaptabilidad:** la modularidad implica, para el desarrollo de contenidos educativos, una serie de ventajas tales como su funcionalidad exhaustiva. Así, un objeto de aprendizaje (OA) es funcional por sí mismo ya que cumple una función pedagógica (objetivos, metodología, desarrollo de contenidos para el aprendizaje y evaluación) independientemente de su integración en una estructura o sistema. De esta forma, aumentan sus posibilidades de reutilización porque los módulos u objetos de aprendizaje pueden ser reutilizados en otras estructuras o unidades didácticas, e incluso en otros sistemas, siempre y cuando compartan objetivos y funcionalidad (INTEF, 2023).
- 2. Accesibilidad:** los contenidos educativos digitales deben ser accesibles, entendiendo la accesibilidad de forma genérica: permitir el acceso a cualquier tipo de usuario, incluidos los usuarios con determinadas necesidades educativas especiales; responder a un grado suficiente de neutralidad tecnológica, es decir, que puedan cumplirse sus objetivos básicos sin la necesidad de la convergencia de condiciones tecnológicas (equipamiento, dispositivos o periféricos, tipo de conexión, software, dispositivos, etc.) extraordinarias o no homologadas; y que se estructuren, organicen y presenten el contenido de forma comprensible, asimilable, funcional y usable a los usuarios y usuarias a los que van dirigidos (INTEF, 2023).
- 3. Actividad de discusión:** objeto digital en el que la actividad de aprendizaje tiene como objetivo no sólo la adquisición de conocimiento dentro de un área disciplinar, sino que además pretende la adquisición y entrenamiento de competencias generales individuales y de trabajo en equipo. Concretamente, aquellas que permiten al aprendiz el intercambio de opiniones con sus compañeros, la defensa de las tesis de cada uno (argumentación del discurso), la capacidad para llegar a un acuerdo, etc. Independientemente del área disciplinar, la actividad de discusión puede realizarse planteando el análisis de un tema o asunto desde distintos puntos de vista o metodologías, el planteamiento de un problema abierto en esa disciplina o incluso el planteamiento de un problema fuera de contexto disciplinar en el que el objetivo es principalmente alcanzar competencias generales individuales y de trabajo en equipo (INTEF, 2023).



Derechos de autor

Universidad Nacional Autónoma de México bajo licencia CC-BY-NC 4.0 Internacional



**GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL REPOSITORIO UNIVERSITARIO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES DEL CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO (RU-CAB)**

4. **Animación:** imagen que contiene una interpretación de la realidad mediante dibujos o trazos en movimiento (INTEF, 2023).
5. **Aprendizaje:** en el marco del modelo educativo del Colegio de Ciencias y Humanidades, se refiere a los logros del alumnado a través de los procesos que se proponen en el recurso con base en los programas de estudio actualizados.
6. **Área de conocimiento:** se refiere a la forma en que se estructuran las opciones educativas que se ofrecen en el bachillerato de la UNAM.
7. **Asignatura:** para efectos de proponer un recurso al RU-CAB, la asignatura será aquella o aquellas para las cuales se hace la planeación, diseño y creación del recurso didáctico digital, con base en los programas actualizados.
8. **Audio compuesto:** sucesión de sonidos que contiene una combinación de objetos musicales, efectos sonoros y/o locuciones (INTEF, 2023).
9. **Autogestión:** es una competencia que los estudiantes desarrollan o fortalecen en las modalidades apoyadas por tecnología con base en la cual se busca que regulen la manera en que se apropian del conocimiento. Los recursos educativos digitales del RU-CAB tienen como objetivo fomentar la autogestión a través de su estructura y contenidos.
10. **Autoevaluación:** en el contexto del RU-CAB, la autoevaluación se refiere a la posibilidad de que el estudiantado conozca los logros que ha obtenido con el uso del recurso a través de los instrumentos de autoevaluación que el recurso contiene. Objeto en el que mediante diferentes tipos de actividades (preguntas cortas, selección de alternativas, desarrollos teóricos, solución de problemas, etc.), el propio estudiante evalúa los conocimientos adquiridos y en consecuencia, su proceso de aprendizaje, lo que le permitirá tomar las decisiones más correctas con respecto al mismo. La validez de las actividades de autoevaluación depende de que sean acordes a las actividades realizadas durante el proceso de aprendizaje (INTEF, 2023).
11. **Autoplagio:** consiste en la inclusión de información publicada previamente en un trabajo nuevo de la misma persona autora sin hacer la referencia correspondiente. De acuerdo con el Manual de Publicaciones de la *American Psychological Association*, se trata de una mala práctica ya que hace parecer que hay información nueva disponible respecto a un tema del que no se ha hecho más investigación.
12. **Autor:** es la persona física que ha creado una obra literaria y artística.



Derechos de autor

Universidad Nacional Autónoma de México bajo licencia CC-BY-NC 4.0 Internacional



**GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL REPOSITORIO UNIVERSITARIO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES DEL CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO (RU-CAB)**

- 13. Autoría propia:** se refiere a que por lo menos el 85% del contenido de un recurso que se proponga para ser publicado en el RU-CAB haya sido elaborado por las personas autoras, cumpliendo con los requisitos de referencias y citas que establece la última versión del Formato propuesto por la *American Psychological Association (APA)*.
- 14. Aviso de privacidad:** de acuerdo con la Ley General de Protección de Datos Personales, en Posesión de Sujetos Obligados, el aviso legal es un documento a disposición del titular de los derechos sobre los datos que se tienen en posesión de forma física, electrónica o en cualquier formato generado por el responsable, a partir del momento en el cual se recaben sus datos personales, con el objeto de informarle los propósitos del tratamiento de los mismos.
- 15. Aviso legal:** es un apartado que se coloca al final del recurso educativo digital y que da a conocer a las personas usuarias quiénes son las personas titulares de los derechos de autor (patrimonial y moral), y los usos que pueden hacer del contenido digital (derecho de uso).
- 16. Base de datos:** conjunto de diferentes tipos de datos pertenecientes al mismo contexto, organizados de forma automática conforme a una aplicación informática específica para su posterior uso y utilización en distintos contextos (INTEF, 2023).
- 17. Blog:** es un sitio web personal en el que se publican contenidos que se actualizan periódicamente, los lectores pueden comentar las publicaciones.
- 18. Carta de autorización:** es un documento a través del cual la (s) persona (s) que propone un recurso educativo digital con base en la Convocatoria del RU-CAB, declara ser la autora de la obra y reconoce la titularidad que detenta la Universidad Nacional Autónoma de México, de los derechos patrimoniales de la obra y por lo tanto, la no existencia de impedimentos para su depósito y publicación.
- 19. Caso contextualizado:** objeto digital en el que la actividad de aprendizaje se basa en el planteamiento de un caso concreto con una única solución posible que debe resolverse a partir de unos datos conocidos y el contexto donde se está produciendo. De esta forma, la actividad de aprendizaje está compuesta principalmente por un problema bien definido en el que la contextualización está basada en una situación real posible muy cercana a la vida cotidiana del aprendiz. Este tipo de objeto



Derechos de autor

Universidad Nacional Autónoma de México bajo licencia CC-BY-NC 4.0 Internacional



## GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL REPOSITORIO UNIVERSITARIO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES DEL CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO (RU-CAB)

se encuentra ligado normalmente al método de aprendizaje basado en casos (INTEF, 2023).

- 20. Catalogación:** implica la clasificación de los recursos educativos digitales con base en los metadatos que indica el estándar LOM para incrementar el acceso, garantizar su interoperabilidad, precisar los procesos de búsqueda y recuperación, lo cual permite que funcionen de forma adecuada y facilita su uso.
- 21. Comentario de texto-imagen:** objeto en el que se ofrece al aprendiz una o varias actividades de aprendizaje centrada/s en la comprensión, análisis de contenido y de forma, y resumen de los aspectos más importantes de un texto o una imagen. Este tipo de objeto también se encuentra ligado normalmente al método de aprendizaje tradicional-expositivo (INTEF, 2023).
- 22. Comité Evaluador:** es el grupo de personas expertas integrado por el Consejo Académico del Bachillerato para evaluar y dictaminar los recursos educativos digitales que se proponen al RU-CAB. El Comité está compuesto por personas expertas en cada una de las áreas del conocimiento y personas expertas en tecnología, pertenecientes a los subsistemas del bachillerato de la UNAM.
- 23. Contenido:** se refiere a los contenidos de los programas de estudio actualizados de la ENP.
- 24. Cortometraje:** es una producción audiovisual que se caracteriza porque su duración es de entre 5 y 30 minutos, aborda géneros diversos, innovadores de forma creativa.
- 25. Creatividad.-** existen numerosas definiciones de creatividad, algunos de sus elementos comunes son la novedad y la aportación (Esquivias, 2004) La creatividad es la facultad de crear o inventar, es decir, producir de la nada algo nuevo, o, la habilidad de coger objetos existentes y recombinarlos para un nuevo uso, o como solución de un nuevo problema (Paniagua, 2001).
- 26. Creatividad digital.-** implica una serie de habilidades para crear o inventar a partir de las herramientas que ofrece la tecnología, de acuerdo con Garrido (2016), tiene que ver con la posibilidad de adaptarse a los cambios tecnológicos para ver una realidad desde la experiencia que ofrece la tecnología, lo que a su vez implica aceptar, comprender, analizar y ver la realidad en la que se encuentran lo analógico y lo tecnológico para aprender a escuchar y comprender la tecnología.



Derechos de autor

Universidad Nacional Autónoma de México bajo licencia CC-BY-NC 4.0 Internacional



**GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL REPOSITORIO UNIVERSITARIO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES DEL CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO (RU-CAB)**

- 27. Cuestionario:** objeto en el que se incluye un listado de preguntas cuyo fin es registrar de forma organizada los conocimientos y/o actitudes del alumno sobre un área disciplinar concreta. Este tipo de objetos puede utilizarse también para la evaluación de conocimientos previos (INTEF, 2023).
- 28. Derechos de uso:** es la posibilidad de usar el contenido de una obra digital otorgada por la persona autora a través de una licencia Creative Commons en la que se especifican las reglas y condiciones a seguir para el uso de la obra.
- 29. Derecho moral:** es el vínculo personal perpetuo, inalienable, imprescriptible, irrenunciable e inembargable que une al autor con su obra en virtud del cual la Ley le confiere facultades de carácter personal.
- 30. Derecho patrimonial:** de acuerdo con el artículo 11 de la Ley Federal del Derecho de Autor, es el reconocimiento que hace el Estado en favor de todo creador de obras literarias y artísticas previstas en el artículo 13 de la misma Ley, en virtud del cual otorga su protección para que el autor goce de prerrogativas y privilegios exclusivos de carácter patrimonial.
- 31. Diccionario digital:** es una aplicación informática que integra una base de datos léxica que puede integrar diferentes formatos audiovisuales (texto, imagen, sonido o video) además de un conjunto de herramientas para su consulta, visualización en un entorno atractivo y de fácil utilización, e, incluso, impresión en papel.
- 32. Diseño instruccional:** se refiere al diseño de las acciones que se proponen en cada una de las fases de la secuencia didáctica para el uso e implementación del recurso didáctico.
- 33. Dispositivo móvil:** es un aparato tecnológico que se caracteriza por cuatro aspectos básicos: su movilidad, es decir, que puede ser transportado con frecuencia, facilidad y usados mientras son transportados, su tamaño reducido que permite usarlo con una o dos manos sin soporte externo, su capacidad de acceso inalámbrico a una red y su capacidad de interacción con las personas, es decir su usabilidad y ergonomía (González, 2023).
- 34. Efecto sonoro:** sonido o sucesión de sonidos naturales o artificiales que representan o interpretan algún aspecto concreto o abstracto de la realidad (INTEF, 2023).
- 35. Ejercicio o problema cerrado:** objeto digital en el que la actividad de aprendizaje se basa en el planteamiento de un problema concreto con una única solución posible que debe resolverse a partir de algunos datos



Derechos de autor

Universidad Nacional Autónoma de México bajo licencia CC-BY-NC 4.0 Internacional



## GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL REPOSITORIO UNIVERSITARIO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES DEL CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO (RU-CAB)

conocidos. Este problema puede estar algo contextualizado aunque la situación propuesta no tiene porque ser una situación real de la vida cotidiana. Este tipo de objeto se encuentra ligado normalmente al método de aprendizaje tradicional-expositivo (INTEF, 2023).

- 36. Enciclopedia digital:** Es un sitio virtual en el que se reúne gran cantidad de información respecto de diferentes temas en cuyo texto se encuentran hipervínculos que permiten al usuario tener acceso a más información.
- 37. Enfoque intermodal:** de acuerdo con Escudero-Nahón (2020), la intermodalidad se refiere a la transformación de los modelos educativos en estructuras que respondan a las necesidades de aprendizaje mediante ambientes virtuales en los que se aprovechan aplicaciones y herramientas web, con la finalidad de crear y publicar contenidos para aprender.
- 38. Enseñanza:** en el contexto del RU-CAB, la enseñanza se refiere a las estrategias y actividades que se consideran pertinentes para la enseñanza con el recurso didáctico digital.
- 39. Escenario real o virtual de aprendizaje:** objeto digital en el que la actividad de aprendizaje se basa en otro tipo de contenidos didácticos donde el problema que se plantea es normalmente 13/14 – Anexo II de la Guía para la aplicación del Perfil de Aplicación LOM-ES V1.0 en la Educación 17/06/2009 cerrado (actividad de discusión, problema cerrado o caso contextualizado) pero incorporando un elevado nivel de contextualización del problema. Para ello, es obligatorio desarrollar un escenario real o virtual donde tiene lugar el planteamiento, desarrollo y solución del problema. Este escenario debe reproducir, en la medida de lo posible, aquellas situaciones reales donde el aprendiz debe utilizar y aplicar el conocimiento que se pretende formar. En este tipo de objetos también estarían englobadas las aventuras gráficas, estando ligado normalmente al método de escenario basado en objetivos (INTEF, 2023).
- 40. Estándar LOM:** el estándar IEEE-LOM (Institute of Electrical and Electronics Engineers Standards Association Standard for Learning Object Metadata) es un estándar reconocido internacionalmente para la descripción de objetos educativos y que puede extenderse para fines específicos mediante perfiles de aplicación. Gracias a su uso en la catalogación del objeto, se hace más sencillo encontrarlo con posterioridad en los bancos de recursos. LOM ha sido adaptado



Derechos de autor

Universidad Nacional Autónoma de México bajo licencia CC-BY-NC 4.0 Internacional



## GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL REPOSITORIO UNIVERSITARIO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES DEL CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO (RU-CAB)

al contexto educativo con lenguaje en español como LOM-ES y su esquema de base se compone de *9 categorías y 47 elementos*.

- 41. Examen:** objeto en el que mediante diferentes tipos de actividades (preguntas cortas, selección de alternativas, desarrollos teóricos, solución de problemas, etc.) planteadas al 14/14 – Anexo II de la Guía para la aplicación del Perfil de Aplicación LOM-ES V1.0 en la Educación 17/06/2009 aprendiz se evalúa su adquisición de conocimiento (declarativo, procedimental, condicional y/o metacognitivo), así como competencias generales (individuales, académicas y/o de trabajo en equipo). La validez de las actividades del examen depende de que sean acordes a las actividades utilizadas durante el proceso de aprendizaje (INTEF, 2023).
- 42. Experimento:** objeto digital en el que la actividad de aprendizaje se centra en que el aprendiz trate de comprobar una o varias hipótesis relacionadas con un determinado fenómeno mediante la manipulación de las variables que presumiblemente son su causa. En este tipo de objetos el problema planteado suele ser cerrado (con una única solución) y el contexto del mismo alejado de la realidad cotidiana aunque con un total y absoluto control de las variables intervinientes en el mismo. Este tipo de objeto se encuentra ligado normalmente al método de aprendizaje por actuación simulada situada (INTEF, 2023).
- 43. Ficha tecnopedagógica:** es el formato que permite integrar la información que corresponde a los metadatos necesarios para hacer la catalogación del recurso en el RU-CAB.
- 44. Formato APA:** las Normas APA (American Psychological Association) son un conjunto de directrices diseñadas para facilitar una comunicación clara y precisa en las publicaciones académicas, especialmente en la citación y referenciación de fuentes de información. Surgieron en el campo de la Psicología en 1929 para unificar la presentación de los trabajos escritos con un estándar internacional principalmente en el campo de las Ciencias de la conducta y las ciencias sociales, su uso se ha extendido ya que se considera que son normas que facilitan la redacción y la lectura. La versión más reciente es la 7a edición del Manual y es la que actualmente se usa para el RU-CAB.
- 45. Fotografía:** imagen que contiene una captura de la realidad en un momento espacio-temporal determinado (INTEF, 2023).



Derechos de autor

Universidad Nacional Autónoma de México bajo licencia CC-BY-NC 4.0 Internacional



**GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL REPOSITORIO UNIVERSITARIO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES DEL CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO (RU-CAB)**

- 46. Grado:** se refiere a la forma en que se organizan las etapas formativas en la ENP en tres ciclos escolares.
- 47. Gráfico:** representación visual de la información cuantitativa o cualitativa que puede desprenderse de un análisis de datos organizados (base de datos, tabla, etc.). Se utiliza, generalmente, para facilitar el entendimiento de datos y las relaciones entre los mismos (INTEF, 2023).
- 48. Grafismo:** sucesión de uno o más caracteres tratados gráficamente para representar más información que la aportada por el significado literal de los caracteres. Ejemplos de grafismo lo constituyen los rótulos, botones, menús, subtítulos, etc (INTEF, 2023).
- 49. Herramientas de autor:** son aplicaciones informáticas creadas con el objetivo de facilitar la creación, publicación y gestión de materiales y recursos educativos en formato digital. En otras palabras, son programas que permiten crear contenido digital utilizando diferentes elementos multimedia (texto, vídeo, imágenes, etc.).  
“Todas aquellas herramientas que permiten generar actividades, materiales y recursos en formato multimedia”, (Moralejo, 2014). Para efecto de esta convocatoria, las herramientas de autor empleadas por la(s) persona(s) autora(s), deberán permitir la asignación de un licenciamiento Creative Common CC BY NC.
- 50. Hipertexto:** texto organizado en nodos de información en el que se permite pasar de uno a otro nodo mediante enlaces, dependiendo de la relación entre la información que contiene cada nodo (INTEF, 2023).
- 51. Ilustración:** imagen que contiene una interpretación de la realidad mediante dibujos o trazos (INTEF, 2023).
- 52. Indexar:** Consiste en ordenar una serie de datos de acuerdo a un criterio común a todos ellos, para facilitar su consulta y análisis.
- 53. Infografía:** es una combinación de elementos visuales que aporta un despliegue gráfico de la información. Se utiliza fundamentalmente para brindar una información compleja mediante una presentación gráfica que puede sintetizar o esclarecer o hacer más atractiva su lectura (Minervi, 2005).
- 54. Innovación:** consiste en introducir nuevas ideas o formas de hacer algo, con frecuencia se confunde con inventar algo nuevo, pero no necesariamente innovar tiene que ver con inventar algo desde cero.



Derechos de autor

Universidad Nacional Autónoma de México bajo licencia CC-BY-NC 4.0 Internacional



**GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL REPOSITORIO UNIVERSITARIO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES DEL CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO (RU-CAB)**

- 55. Innovación educativa:** es la capacidad creativa desarrollada por los agentes educativos, que pretende replantear la práctica pedagógica (Martínez, 2021).
- 56. Innovador:** se refiere al recurso educativo digital que integra contenidos o aprendizajes y media en una secuencia tal que permite al usuario alcanzar objetivos de aprendizaje de forma pertinente y diferente a la convencional.
- 57. Interactividad:** las estrategias y metodologías de aprendizaje que se aplican a los contenidos educativos digitales deben tener en cuenta las posibilidades que ofrece el carácter interactivo e inmersivo de este medio para la consecución de los objetivos pedagógicos marcados. Los productos interactivos permiten potenciar y facilitar en el alumnado aspectos tales como su familiarización con las tecnologías de la información y la comunicación; el desarrollo de itinerarios de aprendizaje propios a partir de un proceso genérico y de una metodología específica; la capacidad de creación, reconstrucción y organización de la información que se ofrece; la participación en procesos de comunicación y relación social; la manipulación directa de variables o parámetros; la experimentación de situaciones-tipo mediante simulaciones y herramientas; o la motivación intrínseca a la posibilidad de realizar acciones y recibir una respuesta inmediata a las mismas (INTEF, 2023). Consiste en la interacción del alumno con el recurso. El recurso contiene actividades diversas, el aprendizaje es dirigido a través de instrucciones y se registra el progreso en dichas actividades. (Norma Española UNE71362).
- 58. Interdisciplina:** se refiere al diseño y creación de un recurso educativo digital desde una perspectiva que fomente su uso para abordar los aprendizajes o contenidos de los programas de estudio desde distintas miradas científicas interconectadas.
- 59. Interoperabilidad:** los contenidos educativos digitales deberán acompañarse de unos índices y criterios de etiquetado y catalogación eficaces y de calidad. Es decir, la metainformación que incorporen debe contemplar aspectos didácticos, ser comprensible para quienes van a acceder a ella y alcanzar un grado mínimo de utilidad y aplicabilidad en los contextos de enseñanza aprendizaje en los que se integren esos contenidos (INTEF, 2023). Es la capacidad de las plataformas digitales para intercambiar información, misma que puede consistir en datos, metadatos, documentos u otros objetos digitales, de manera uniforme y eficiente.



Derechos de autor

Universidad Nacional Autónoma de México bajo licencia CC-BY-NC 4.0 Internacional



**GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL REPOSITORIO UNIVERSITARIO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES DEL CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO (RU-CAB)**

- 60. Juego didáctico:** objeto digital en el que la actividad de aprendizaje tiene un gran componente lúdico, fundamentalmente enfocado a la adquisición de procedimientos, competencias y actitudes, aunque también puedan adquirirse conceptos. Este tipo de objeto se encuentra ligado normalmente al método de aprendizaje basado en problemas (INTEF, 2023).
- 61. Lección magistral:** objeto en el que se ofrece al estudiante mediante diferentes canales de información (texto, audio, video, etc.), un conjunto de conocimientos teóricos o prácticos de cierta importancia que un maestro experto en la materia ha recogido y elaborado de forma organizada, teniendo en cuenta su propia experiencia y arquitectura del conocimiento. Este tipo de objeto se encuentra ligado normalmente al método de aprendizaje tradicional expositivo (INTEF, 2023).
- 62. Lectura guiada:** objeto en el que se ofrece al aprendiz documentación sobre una disciplina de conocimiento de manera organizada y estructurada, así como: las cuestiones a las que esta documentación pretende contestar, indicaciones sobre los puntos clave de la lectura (hechos, conceptos, principios, procedimientos y procesos), sus relaciones y un conjunto de preguntas cuyo objetivo es el asentamiento del conocimiento y la generalización del mismo a 12/14 – Anexo II de la Guía para la aplicación del Perfil de Aplicación LOM-ES V1.0 en la Educación 17/06/2009 otros contextos. Este tipo de objeto se encuentra ligado normalmente al método de aprendizaje tradicional-expositivo (INTEF, 2023).
- 63. Libro digital:** es un archivo en formato digital, que se puede leer en un dispositivo electrónico, y que tiene una extensión o formato aceptado de un libro digital, por ejemplo ePub, Mobi o PDF.
- 64. Licencias Creative Commons:** son las autorizaciones concedidas al usuario, por parte del autor o titular de los derechos patrimoniales que definen lo que el usuario puede realizar con una obra. Para depositar un recurso en el RU-CAB, debe tener una licencia CC-BY-NC.
- 65. Licencias de uso:** son las autorizaciones que otorga una persona autora para el acceso y uso de su obra; dichas autorizaciones pueden ser amplias o restrictivas dependiendo de su tipo, algunos ejemplos de ellas son Copyright, Copyleft y Creative Commons.
- 66. Locución:** sucesión de sonidos naturales o artificiales que representan el lenguaje oral (INTEF, 2023).



Derechos de autor

Universidad Nacional Autónoma de México bajo licencia CC-BY-NC 4.0 Internacional



**GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL REPOSITORIO UNIVERSITARIO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES DEL CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO (RU-CAB)**

- 67. Mapa conceptual:** representación gráfica del conocimiento basada en la asociación, interrelación, discriminación, descripción y ejemplificación de contenidos y/o procesos con un alto poder de visualización. Podría considerarse como una red de conocimiento (INTEF, 2023).
- 68. Mapa de navegación:** representación esquemática de la estructura de navegación de un objeto digital, indicando los principales nodos de información, escenarios y/o actividades de aprendizaje, evaluación, etc. así como las interrelaciones que existen entre ellos (INTEF, 2023).
- 69. Media:** son los recursos audiovisuales que se incorporan al recurso, por ejemplo: fotografía, ilustración, vídeo, animación, música, efecto sonoro, locución, audio compuesto, texto narrativo, hipertexto, grafismo, media integrado.
- 70. Medio científico:** es un entorno que implica el conocimiento de técnicas de ensayo y verificación aceptadas por la comunidad científica como válidas. En investigación científica o tecnológica se entiende al MC como el desarrollo de ciertas etapas a seguir para el ordenamiento de las ideas a través de un método.
- 71. Medio cultural:** es el medio circundante al ser humano en el que asimila, valora, y transforma el mundo, en el cual se apropia de conocimientos que adquiere y trasmite en forma de experiencia contribuyendo de esta manera a la formación y desarrollo tanto de él mismo como de la sociedad en que vive (Ortiz, 2014).
- 72. Media integrado:** objeto digital educativo resultante de la combinación de dos o más medias de diferente tipo perfectamente integradas y que se constituyen como una nueva unidad digital. En ningún caso se considerará media integrado aquel objeto digital que resulte de la combinación de medias del mismo tipo. Por ejemplo: la combinación de dos fotografías diferentes da lugar a una nueva fotografía y no un media integrado. Sin embargo, si se combina una fotografía con un texto narrativo se obtiene un nuevo objeto que sí sería un media integrado. Como excepción: en el caso de combinar dos o más medias de diferente tipo pero que utilicen todas el canal auditivo estaríamos hablando de un audio compuesto y no de un media integrado (INTEF, 2023).
- 73. Medio social:** es el entorno socio-cultural el que se ubica la problemática relacionada con los contenidos de un programa de estudios.



Derechos de autor

Universidad Nacional Autónoma de México bajo licencia CC-BY-NC 4.0 Internacional



**GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL REPOSITORIO UNIVERSITARIO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES DEL CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO (RU-CAB)**

- 74. Modalidad de aprendizaje:** es la forma en la que se diseña y se cursa una materia o se propone una experiencia educativa, la modalidad incluye los medios y los tiempos con los que se llevarán a cabo los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- 75. Multidisciplina:** en el contexto del RU-CAB implica la creación de un recurso didáctico digital con objetivos que involucran distintas miradas científicas por lo que es posible usarlo en distintas situaciones relacionadas con diferentes disciplinas académicas.
- 76. Multimedia:** considerando el medio y el dispositivo, los contenidos educativos digitales han de aprovechar, en toda su dimensión, las posibilidades multimedia disponibles. Para ello, ha de considerarse el carácter multisensorial que tienen los textos y discursos generados bajo este modelo para sacarle el máximo partido desde la perspectiva educativa. Un eficiente uso de la multimedialidad ha de fundamentarse en la creación de materiales y recursos educativos que están concebidos de forma global. Por ello, la utilización de elementos visuales, sonoros y/o audiovisuales de cualquier naturaleza (recreada, sintética, realista...) deberá responder a un criterio general en el que la construcción del texto multimedia (y la selección y composición de sus elementos) estará vinculada con la consecución de los objetivos didácticos perseguidos en cada caso (INTEF, 2023).
- 77. Música:** sucesión de sonidos modulados para recrear el oído (INTEF, 2023).
- 78. Nivel de Interactividad:** es el grado de interactividad que caracteriza a este objeto educativo. La interactividad en este contexto se refiere al grado en el que el aprendiz puede influir en el aspecto o comportamiento del objeto educativo (Esquema LOM).
- 79. Normatividad:** la normatividad del RU-CAB está constituida por los lineamientos y avisos de privacidad con los que se establece de manera formal el Repositorio.
- 80. Página web:** es un documento digital multimedia a la que se tiene acceso a través de un navegador, puede combinar texto, audio, video y otras media.
- 81. Personas autoras:** para el RU-CAB, son las personas que han creado el recurso didáctico digital interactivo y cuyos nombres aparecen como autoras, en el recurso didáctico, en el aviso legal, en la carta de autorización y en el formulario a través del cual se hace el registro de propuestas para el RU-CAB.



Derechos de autor

Universidad Nacional Autónoma de México bajo licencia CC-BY-NC 4.0 Internacional



**GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL REPOSITORIO UNIVERSITARIO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES DEL CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO (RU-CAB)**

- 82. Pertinencia académica:** se refiere a la vinculación o correspondencia del recurso didáctico que proponen las personas autoras con el programa de estudios de la asignatura o asignaturas a las que quieren apoyar, el nivel del alumnado al que se dirige; así como con las funciones sustantivas de la entidad o con una necesidad académica determinada en la institución.
- 83. Pertinencia tecnológica:** se refiere a la vinculación o correspondencia de los objetivos que se plantean en el recurso didáctico digital, los usuarios a los que va dirigido con las media que incluye.
- 84. Plagio:** consiste en presentar las ideas, palabras o imágenes de otra persona como si fueran propias sin atribuir el crédito correspondiente a los autores o creadores de contenido, ya sea de forma intencional o sin intención.
- 85. Podcast:** es una publicación digital en formato de audio, se puede descargar de internet o escuchar en línea, puede integrarse a una página web, un blog y otro tipo de plataformas.
- 86. Portabilidad:** los contenidos educativos digitales deben seguir sistemas estándar de empaquetado y transferencia para que sea posible compartir objetos digitales educativos y estos puedan integrarse con garantías y plena funcionalidad en distintos sistemas y entornos de explotación (INTEF, 2023).
- 87. Postulación:** consiste en el envío de la carpeta con los archivos que constituyen el recurso educativo digital a través del formulario del RI-CAB para ser dictaminado.
- 88. Presentación multimedia:** es un material que permite integrar texto, imágenes, gráficos, sonidos y videos en diapositivas, sistema de presentación dinámica de información/conocimiento que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios o canales de información, como puede ser el texto, la imagen, la animación, el vídeo, el sonido, etc (INTEF, 2023).
- 89. Problema abierto:** objeto digital en el que la actividad de aprendizaje se basa en el planteamiento de un problema ambiguo y poco definido en el que se admiten múltiples soluciones. Lo importante es averiguar el modo de obtener soluciones y causas, ya que no existe un único resultado, o bien afianzar metodologías correctas para afrontar el problema. La actividad de aprendizaje está compuesta principalmente por un problema en el que la contextualización cobra mucha importancia, basándose en una situación real posible cercana a la vida cotidiana del aprendiz donde, además, se refleja la aplicación directa o indirecta del conocimiento que se pretende formar. Este tipo de objeto se



Derechos de autor

Universidad Nacional Autónoma de México bajo licencia CC-BY-NC 4.0 Internacional



## GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL REPOSITORIO UNIVERSITARIO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES DEL CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO (RU-CAB)

encuentra ligado normalmente al método de aprendizaje basado en problemas (INTEF, 2023).

- 90. Proyecto real:** objeto digital muy cercano al tipo de objeto simulación pero en un contexto totalmente real. La actividad de aprendizaje se centra en la manipulación real de aquellas situaciones que tienen lugar dentro de un proyecto. El aprendiz debe tomar decisiones y analizar los efectos de las mismas con el objetivo directo de concluir el proyecto de forma eficaz aunque, indirectamente, le permitirá adquirir el conocimiento suficiente sobre los procesos y/o procedimientos que permiten afrontar esas situaciones concretas de forma eficiente. El proyecto planteado en la actividad de aprendizaje debe implicar de forma real a otros agentes sociales del entorno cotidiano del aprendiz (colegio, ayuntamiento, empresas del entorno, etc.). Este tipo de objeto se encuentra ligado normalmente al método de aprendizaje basado en proyectos (INTEF, 2023).
- 91. Recurso creativo:** es aquél que permite abordar un contenido o aprendizaje de forma diferente a la tradicional para potenciar el desarrollo de habilidades a través del uso de la tecnología.
- 92. Recurso Educativo Digital:** Interactivo: son materiales elaborados con herramientas digitales que permiten que el usuario establezca un diálogo a través de los contenidos del material para fines educativos.
- 93. Recurso Innovador.-** para el RU-CAB, un recurso innovador es el que hace uso de las herramientas de autor para replantear la práctica pedagógica a través del uso de las media que sean pertinentes para alcanzar los objetivos planteados tanto en el recurso como en la secuencia didáctica que lo acompaña.
- 94. Repositorio Universitario:** es una plataforma digital interoperable constituida por tres elementos; una capa de almacenamiento, servicios de conectividad y un portal con base en los cuales almacena, mantiene y preserva los contenidos digitales y metadatos generados o resguardados por las diversas entidades o dependencias universitarias, siguiendo estándares internacionales.
- 95. Repositorio Universitario de Recursos Educativos Digitales del Consejo Académico del Bachillerato (RU-CAB):** Es un espacio digital en el que se almacenan recursos educativos digitales interactivos creados por el profesorado del Bachillerato de la UNAM y cuyo objetivo es apoyar alguna de las asignaturas de los tres subsistemas.



Derechos de autor

Universidad Nacional Autónoma de México bajo licencia CC-BY-NC 4.0 Internacional



**GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL REPOSITORIO UNIVERSITARIO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES DEL CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO (RU-CAB)**

- 96. Reusabilidad:** es la posibilidad de aplicar un objeto de aprendizaje en el mismo contexto técnico y pedagógico con el mismo objetivo y con algunas adaptaciones o mejoras a un nuevo grupo de usuarios. Esta característica es más notoria y observable cuando el recurso se encuentra dentro de un repositorio ya que de este modo se pone a la disposición de las personas usuarias para seleccionarlo y reusarlo de acuerdo con diferentes contextos y objetivos. La modularidad implica, para el desarrollo de contenidos educativos, una serie de ventajas tales como su funcionalidad exhaustiva. Así, un objeto de aprendizaje (OA) es funcional por sí mismo ya que cumple una función pedagógica (objetivos, metodología, desarrollo de contenidos para el aprendizaje y evaluación) independientemente de su integración en una estructura o sistema. De esta forma, aumentan sus posibilidades de reutilización porque los módulos u objetos de aprendizaje pueden ser reutilizados en otras estructuras o unidades didácticas, e incluso en otros sistemas, siempre y cuando compartan objetivos y funcionalidad (INTEF, 2023).
- 97. Revista digital:** es una publicación periódica en formato electrónico.
- 98. Secuencia didáctica:** para el RU-CAB, la secuencia didáctica constituye una propuesta didáctica que hacen las personas creadoras de un recurso educativo digital para la implementación del recurso. El formato consta de campos que permiten a las personas creadoras orientar al profesorado en el uso del recurso para integrarlo a sus clases con o sin modificaciones, de acuerdo con las necesidades, contexto, programas de estudio y asignaturas de cada usuario.
- 99. Semestre:** se refiere a los periodos de tiempo en que se dividen las horas, créditos y asignaturas del plan de estudios del Colegio de Ciencias y Humanidades.
- 100. Simulación:** objeto digital cercano al tipo de objeto escenario real o virtual de aprendizaje en el que el escenario de la actividad de aprendizaje siempre es virtual. A diferencia de éste y del tipo de objeto experimento, la actividad de aprendizaje no se centra obligatoriamente en la solución de un problema cerrado sino en la manipulación virtual de una situación realmente posible en la que el aprendiz debe tomar decisiones y analizar los efectos de las mismas con el objetivo de adquirir el conocimiento suficiente sobre los procesos y/o procedimientos que permiten afrontar una situación concreta de



Derechos de autor

Universidad Nacional Autónoma de México bajo licencia CC-BY-NC 4.0 Internacional



**GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL REPOSITORIO UNIVERSITARIO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES DEL CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO (RU-CAB)**

forma eficiente. Este tipo de objeto se encuentra ligado normalmente al método de aprendizaje por actuación simulada situada (INTEF, 2023).

- 101. Sistema Operativo:** Es un conjunto de programas que permiten la conexión entre los recursos materiales de un ordenador y las aplicaciones informáticas del usuario (CILSA, 2017).
- 102. Software:** es el equipamiento lógico o soporte lógico de un sistema informático; comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos, que son llamados hardware (Martos, 2012).
- 103. Software gratuito:** también denominado software libre, es un software informático funcional, disponible de forma gratuita durante un período de tiempo indefinido y puede descargarse de Internet o ejecutarse en Internet.
- 104. Tabla:** lista o catálogo de elementos puestos por orden sucesivo, o relacionados entre sí, que se organiza de acuerdo a criterios lógicos de representación del conocimiento (INTEF, 2023).
- 105. Texto narrativo:** enunciado o conjunto de enunciados agrupados en párrafos con o sin variaciones de formato (INTEF, 2023).
- 106. Transdisciplina:** se refiere al proceso a través del cual se trascienden los límites metodológicos de una disciplina para abordar un tema o problema desde perspectivas múltiples con miras a proponer soluciones emergentes.
- 107. Tutorial:** representación esquemática y organizada de información/conocimiento cuyo objetivo es orientar al aprendiz sobre procesos y/o procedimientos referentes a una materia o disciplina científico-profesional (INTEF, 2023).
- 108. Usabilidad:** es la capacidad de un producto software para ser entendido, aprendido, usado y resultar atractivo para el usuario, cuando se usa bajo determinadas condiciones. Esta característica se subdivide a su vez en las siguientes subcaracterísticas (ISO 25000).
  - Reconocibilidad de la adecuación. Capacidad del producto que permite al usuario entender si el software es adecuado para sus necesidades.
  - Aprendizabilidad. Capacidad del producto que permite al usuario aprender su aplicación.
    - Operabilidad. Capacidad del producto que permite al usuario operarlo y controlarlo con facilidad.



Derechos de autor

Universidad Nacional Autónoma de México bajo licencia CC-BY-NC 4.0 Internacional



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO

CAB

**GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL REPOSITORIO UNIVERSITARIO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES DEL CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO (RU-CAB)**

- Protección contra errores de usuario. Capacidad del sistema para proteger a los usuarios de errores.
  - Estética de la interfaz de usuario. Capacidad de la interfaz de usuario de agradar y satisfacer la interacción con el usuario.
  - Accesibilidad. Capacidad del producto que permite que sea utilizado por usuarios con determinadas características y discapacidades.
- 109. Video:** imagen que contiene una captura de la realidad durante un intervalo espacio-temporal. Un video puede contener o no sonido siempre y cuando pertenezca al propio momento espacio-temporal capturado (INTEF, 2023).
- 110. Weblog:** es una publicación digital, un sitio web cuyos contenidos se conocen como posts, generalmente se organizan de forma cronológica que va de lo más reciente a lo más antiguo, se caracteriza por ser muy llamativo tanto en el título como en el diseño y contenidos ya que uno de los objetivos es conseguir comentarios de los seguidores.
- 111. Web/portal temático o corporativo:** documento/s situado/s en una red informática al que se accede mediante enlaces hipermediales, especializado en un tema muy concreto o bien, en el caso del portal educativo, referenciado a un centro educativo o a todo el sistema educativo de una región, ofreciendo información sobre el centro además de contenidos y servicios.
- 112. Webquest:** objeto digital en el que la actividad de aprendizaje se fundamenta en una metodología de búsqueda orientada, en la que casi todos los recursos utilizados provienen de la web. Este tipo de objeto se encuentra ligado normalmente al método de aprendizaje basado en problemas (INTEF, 2023).
- 113. Wiki:** son herramientas de colaboración que permiten elaborar contenido en la web (Silva, 2013).

**Referencias:**

American Psychological Association (2019). *Publication Manual of the American Psychological Association: 7th Edition*

Asociación Española de Normalización (2020). *Calidad de los materiales educativos digitales (UNE 71362)*.



Derechos de autor  
Universidad Nacional Autónoma de México bajo licencia CC-BY-NC 4.0 Internacional

Diseño y elaboración propia Repositorio Universitario de Recursos Educativos Digitales del Consejo Académico del Bachillerato (2021)  
Colaboración: Dirección General de Repositorios Universitarios.



**GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL REPOSITORIO UNIVERSITARIO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES DEL CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO (RUCAB)**

- Belloch, C. (2017). *Diseño Instruccional*.  
<https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>
- CILSA (2017). *Tecnología inclusiva*.  
<https://desarrollarinclusion.cilsa.org/tecnologia-inclusiva/que-es-un-sistema-operativo/>
- Escudero-Nahón, A. (2020). *La intermodalidad educativa como base conceptual para el diseño de planes de continuidad educativa*.  
<https://www.comie.org.mx/v5/sitio/2020/04/30/la-intermodalidad-educativa-como-base-conceptual-para-el-diseno-de-planes-de-continuidad-educativa/>
- Esquivias, M. (2004). *Creatividad: Definiciones, Antecedentes y Aportaciones*.  
*Revista Digital Universitaria*.  
<https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4.htm>
- Estudios de Lingüística del Español (ELiES) (2006). *Estudios de Lingüística del Español (ELiEs)*.  
[http://elies.rediris.es/elies24/pampillon\\_cap1.htm#:~:text=EI%20diccionario%20electr%C3%B3nico%20es%2C%20en,y%20de%20f%C3%A1cil%20utilizaci%C3%B3n%2C%20e%2C](http://elies.rediris.es/elies24/pampillon_cap1.htm#:~:text=EI%20diccionario%20electr%C3%B3nico%20es%2C%20en,y%20de%20f%C3%A1cil%20utilizaci%C3%B3n%2C%20e%2C)
- González, M. (2023). *¿Qué son los dispositivos móviles?*. *Centro Europeo de Posgrado Magazine*. <https://www.ceupe.com/blog/que-son-los-dispositivos-moviles.html>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (2023). *Perfil de aplicación LOM-ES V1.0*. [http://www.lom-es.es/norma\\_une.htm](http://www.lom-es.es/norma_une.htm)
- ISO (2022). *ISO Calidad de software y datos*.  
<https://iso25000.com/index.php/normas-iso-25000>
- Ley General de Protección de Datos Personales en Posesión de Sujetos Obligados, [L.G.P.D.P.S.O.], Diario Oficial de la Federación [D.O.F.], 2017, (México).  
<https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGPDPSO.pdf>
- Ley Federal de Derecho de Autor, [L.F.D.A.], Diario Oficial de la Federación [D.O.F.] (Ref.), 1 de julio de 2020, (México).  
[https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/122\\_010720.pdf](https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/122_010720.pdf)
- Lineamientos para la Integración de Repositorios Universitarios en el Repositorio Institucional de la UNAM (2020). *Gaceta UNAM*  
<https://www.gaceta.unam.mx/wp-content/uploads/2020/10/201019->



Derechos de autor

Universidad Nacional Autónoma de México bajo licencia CC-BY-NC 4.0 Internacional



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO

CAB

GLOSARIO DE TÉRMINOS DEL REPOSITORIO UNIVERSITARIO DE RECURSOS  
EDUCATIVOS DIGITALES DEL CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO (RU-  
CAB)

[Lineamientos-para-la-Integración-de-Repositorios-Universitarios-en-el-Repositorio-Institucional-de-la-UNAM.pdf](#)

- Martínez, G. (2021). *Innovación Educativa. ¿Qué es la innovación educativa? Dirección de Formación e Innovación Educativa DFIE-IPN*  
[https://www.ipn.mx/assets/files/dfie/docs/slider/revista\\_innovacion.pdf](https://www.ipn.mx/assets/files/dfie/docs/slider/revista_innovacion.pdf)
- Martos, R. (2012). *Introducción a la informática. Edición 2012*. Ediciones Anaya Multimedia, 2011.
- Minervi, M. (2005). *La infografía como recurso didáctico*. Revista Latina de Comunicación Social. <https://www.redalyc.org/pdf/819/81985906.pdf>
- Moralejo, M. (2014). *Análisis comparativo de Herramientas de Autor para la creación de actividades de Realidad Aumentada. Estudio de sus características específicas para el escenario educativo. Trabajo final de Especialización, Facultad de Informática, Universidad Nacional de La Plata*
- Ortiz, B. (2014). *Prácticas culturales y medio natural. Una reflexión necesaria en comunidades antiguas*.  
[https://ecosur.repositorioinstitucional.mx/jspui/bitstream/1017/848/1/0000456251\\_documento.pdf](https://ecosur.repositorioinstitucional.mx/jspui/bitstream/1017/848/1/0000456251_documento.pdf)
- Paniagua, E. (2001). *La Creatividad y las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Anales de documentación. Universidad de Murcia*.  
<https://www.redalyc.org/pdf/635/63500410.pdf>



Derechos de autor

Universidad Nacional Autónoma de México bajo licencia CC-BY-NC 4.0 Internacional