



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

Recurso Educativo

Contenido en formato electrónico diseñado para apoyar la enseñanza y el aprendizaje, puede ser *Recurso Educativo Digital (RED)* o *Secuencia didáctica acompañada de Recurso Educativo Digital Interactivo (REDI)*.

Recurso Educativo Digital (RED)

Contenido en formato electrónico diseñado para apoyar la enseñanza y el aprendizaje, pueden ser revistas digitales o libros digitales.

Secuencia didáctica acompañada de Recurso Educativo Digital Interactivo (REDI)

Contenido en formato electrónico diseñado para apoyar la enseñanza y el aprendizaje, a través de una Secuencia Didáctica donde se describen las actividades de inicio, desarrollo y cierre y se acompaña de un Recurso Educativo Digital Interactivo (REDI). Se aborda el aprendizaje bajo una estructura didáctica en la que el usuario interactúa con el REDI, mientras recibe retroalimentación en tiempo real, por lo que no se limita únicamente a la exposición de contenido, buscando así promover el aprendizaje. Los REDI pueden ser *Recursos Informativos* o *Herramientas Tecnológicas* como son: sitio web en dominio UNAM, infografía interactiva, contenido multimedia, podcast educativo, sistema web, escenario de realidad virtual, laboratorio virtual, software educativo, mapa interactivo y juego educativo respectivamente. Todos los REDI deben contener: carátula, objetivo, actividades, evaluación, citas y referencias, aviso legal.

Recurso informativo

Contenido en formato electrónico diseñado para apoyar la enseñanza y el aprendizaje sobre uno o varios temas de alguno de los Programas de Estudio del Bachillerato de la UNAM. Muestran información de una manera ordenada para que el usuario pueda seleccionar aquellos pasajes que le son útiles para resolver su necesidad (Cabral, 2019). Pueden ser: sitio web en dominio UNAM, infografía interactiva, contenido multimedia o podcast educativo.

Herramienta tecnológica

Contenido en formato electrónico diseñado para apoyar la enseñanza y el aprendizaje sobre un tema particular o varios de ellos de alguno de los Programas de Estudio del Bachillerato de la UNAM, son programas y aplicaciones que pueden usarse libremente para gestionar información y promover la inferencia de un aprendizaje, se adaptan a la forma de trabajo del usuario. Pueden ser: sistemas web, escenarios de realidad virtual, laboratorios virtuales, software educativo, mapas interactivos o juegos educativos.



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

GLOSARIO DE TIPOS DE RECURSOS EDUCATIVOS

Contenido multimedia

Contenido en formato electrónico diseñado para apoyar de forma interactiva la enseñanza y el aprendizaje de una o varias asignaturas o temas, gestiona información ya que la muestra de una manera ordenada para que el usuario pueda seleccionar aquellos pasajes que le son útiles para resolver su necesidad (Cabral, 2019). Debe incluir varias media como texto, imágenes, videos, audios, etc.

Escenario de realidad virtual

Escenario virtual inmersivo que integra modalidades y métodos diversos, donde se desarrollan condiciones favorables para inferir de forma interactiva el aprendizaje de una o varias asignaturas o temas mediado por las TIC. Ello abarca las condiciones y las actividades a realizar (Peña et al., 2018).

Infografía interactiva

Combinación de imágenes explicativas y fáciles de entender, gráficos y textos con el fin de comunicar información de manera visual e interactiva para facilitar su transmisión, para apoyar el aprendizaje de una o varias asignaturas o temas.

Juego educativo

Contenido digital en el que la actividad de aprendizaje es interactiva y tiene un gran componente lúdico, fundamentalmente enfocado a la inferencia y adquisición de procedimientos, competencias y actitudes, aunque también se pueden adquirir conceptos de una o varias asignaturas o temas. Este tipo de objeto se encuentra ligado normalmente al aprendizaje basado en problemas (INTEF, 2023).

Laboratorio virtual

Simulación digital interactiva que imita las actividades de un laboratorio físico, que apoya un aprendizaje de una o varias asignaturas o temas y que permite la inferencia de un resultado.

Libro digital

Obra original cuyo contenido y estructura son coherentes e integrados; presenta rigor conceptual y metodológico en el desarrollo temático y está vinculado al Plan de Estudios. El libro deberá ser revisado y evaluado previamente por un Comité Editorial o de pares (CCH, 2020).

Mapa interactivo

Mapa en formato electrónico diseñado para apoyar la enseñanza y el aprendizaje sobre un tema particular o varios de ellos, permiten la construcción, consulta,



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

interpretación, análisis de la información y la realización de inferencias de forma interactiva.

Podcast educativo

Colección pregrabada de archivos de audio que desarrollan un contenido educativo, elaborado bajo una estructura que persigue un objetivo de aprendizaje de una o varias asignaturas, privilegiando la reflexión en la audiencia.

Revista digital

Publicación periódica del bachillerato universitario en formato electrónico digital, que persigue diversos objetivos entre los que pueden encontrarse el fomento al aprendizaje, a las expresiones artísticas de la comunidad y a la escritura creativa entre otros; comprende contenidos informativos de todo tipo del ámbito humano y se publica con determinados intervalos de tiempo. Deberá ser revisado y evaluado por un Comité Editorial.

Sistema Web

Plataformas o aplicaciones diseñadas con tecnologías y programas que se utilizan para organizar información que permita inferir aprendizajes, permitiendo a los usuarios interactuar con sus elementos a través de un navegador Web, apoya la enseñanza y el aprendizaje sobre un tema particular o varios de ellos.

Sitio Web en dominio UNAM

Conjunto de páginas electrónicas con elementos informativos relacionadas entre sí, que comparten un mismo dominio de la UNAM, que persiguen un objetivo de aprendizaje de una o varias asignaturas y se encuentran alojadas en internet (UNAM-DGTIC, 2009).

Software educativo

Programa de computadora que apoya el proceso de enseñanza aprendizaje de una o varias asignaturas, se caracteriza por ser interactivo, tener entornos gráficos amigables, ser fácil de manejar, tener recursos multimedia como audio, imágenes y videos. Permite al usuario inferir un aprendizaje.



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

Referencias:

- American Psychological Association (2019). *Publication Manual of the American Psychological Association: 7th Edition* [sitio web].
<https://apastyle.apa.org/products/publication-manual-7th-edition>
- Area, M. (2013). Webquest. *Una estrategia de aprendizaje por descubrimiento basada en el uso de Internet* [sitio web]. Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías Universidad de la Laguna.
<https://manarea.webs.ull.es/materiales/webquest/webquest.pdf>
- Belloch, C. (2017). *Diseño Instruccional* [sitio web].
<https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Bouciguez, M.J. y Santos, G. (2010). *Applets en la enseñanza de la física: un análisis de las características tecnológicas y disciplinares* [revista digital]. Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias, 7 (1), 56-74.
<https://www.redalyc.org/pdf/920/92013011005.pdf>
- Cabral, B. (2019). Recursos y medios digitales de información. Elementos teóricos y su uso desde la Bibliotecología. Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información.
https://ru.iibi.unam.mx/jspui/bitstream/IIBI_UNAM/L219/5/L224.pdf
- Cámara de Diputados del H. Consejo de la Unión (1996). *Ley Federal del Derecho de Autor* [sitio web]. <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LFDA.pdf>
- Cámara de Diputados del H. Consejo de la Unión (2017). *Ley General de Protección de Datos Personales en Posesión de Sujetos Obligados* [sitio web]. <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGPDPPSO.pdf>
- CILSA (2017). *Tecnología inclusiva* [sitio web].
<https://desarrollarinclusion.cilsa.org/tecnologia-inclusiva/que-es-un-sistema-operativo/>
- Colegio de Ciencias y Humanidades. (2020). *Protocolo de Equivalencias para el ingreso y la promoción de los Profesores Ordinarios de carrera del Colegio de Ciencias y Humanidades* [sitio web]. Universidad Nacional Autónoma de México, Dirección General del Colegio de Ciencias y Humanidades.
https://www.cch.unam.mx/sites/default/files/Protocolo_Equivalencias.pdf



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

- Consejo Académico del Bachillerato (CAB) (2025). *Consejo Académico del Bachillerato (RU-CAB)* [sitio web]. <https://www.cab.unam.mx/>
- Consejo Académico del Bachillerato (CAB) (2025). *Repositorio Universitario de Recursos Educativos Digitales del Consejo Académico del Bachillerato (RU-CAB)* [sitio web]. <https://repositorio.cab.unam.mx/>
- Contreras, F. (2004). *Weblogs en la educación* [revista digital]. *Revista Digital Universitaria* (5) p. 3
https://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art65/nov_art65.pdf
- Coordinación de Universidad Abierta Innovación Educativa y Educación a Distancia CUAIEED (2022). *Glosario de Innovación Educativa* [página web].
<https://cuaied.unam.mx/descargas/glosario-inovacion-educativa-digital-070322.pdf>
- Escudero, A. (2020). *La intermodalidad educativa como base conceptual para el diseño de planes de continuidad educativa* [sitio web].
<https://www.comie.org.mx/v5/sitio/2020/04/30/la-intermodalidad-educativa-como-base-conceptual-para-el-diseno-de-planes-de-continuidad-educativa/>
- Estudios de Lingüística del Español (ELiES) (2006). *Estudios de Lingüística del Español (ELiEs)* [sitio web].
http://elies.rediris.es/elies24/pampillon_cap1.htm#:~:text=El%20diccionario%20electr%C3%B3nico%20es%2C%20en,y%20de%20f%C3%A1cil%20utilizaci%C3%B3n%2C%20e%2C
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (2023). *Perfil de aplicación LOM-ES V1.0.* [sitio web]. http://www.lom-es.es/norma_une.htm
- ISO (2024). *ISO 25000 Calidad de software y datos* [sitio web].
<https://iso25000.com/index.php/normas-iso-25000>
- Martínez, G. (2021). *Innovación Educativa. ¿Qué es la innovación educativa?* [sitio web]. Dirección de Formación e Innovación Educativa DFIE-IPN
https://www.ipn.mx/assets/files/dfie/docs/slider/revista_innovacion.pdf
- Martos, A. (2012). *Introducción a la informática.* Edición 2012. Ediciones Anaya Multimedia, 2012.



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

- Minervini, M. (2005). *La infografía como recurso didáctico* [revista digital]. Revista Latina de Comunicación Social. <https://www.redalyc.org/pdf/819/81985906.pdf>
- Moralejo, L., Sanz, C., Pesado, P., Baldassarri, S. (2014). *Análisis comparativo de Herramientas de Autor para la creación de actividades de Realidad Aumentada* [sitio web]. https://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/38497/Documento_completo.pdf?sequence=1
- Paniagua, E. (2001). *La Creatividad y las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones* [revista digital]. Anales de documentación. Universidad de Murcia. <https://www.redalyc.org/pdf/635/63500410.pdf>
- Peña, L., Rodríguez, E., y Rubio, R. (2018). *Aplicaciones móviles, ¿una herramienta para fortalecer el aprendizaje colaborativo?* [sesión de congreso]. Congreso Internacional de Contaduría, Administración e Informática. Universidad Nacional Autónoma de México. <https://investigacion.fca.unam.mx/docs/memorias/2018/2.01.pdf>
- Real Academia Española (2024). *Diccionario de la Lengua Española* [página web]. <https://dle.rae.es/tutorial>
- Solano, I.M., y Sánchez, M.M. (2010). *Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo. Pixel-bit*. [revista digital]. Revista de medios y educación, (36), 125-139. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128010.pdf>
- Valverde, J. (2001). *La imagen* [página web de la Universidad de Extremadura]. http://www.unex.es/didactica/Tecnologia_Educativa/PDF/Imagen.pdf.
- Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) (2010) *Enciclopedia de conocimientos fundamentales*. [libro digital]. Volumen I, Español Literatura. UNAM-Siglo XXI México, pp. 22-28, 41-42. <https://librosoa.unam.mx/handle/123456789/3049>
- Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) (2020). *Lineamientos para la Integración de Repositorios Universitarios en el Repositorio Institucional de la UNAM* [sitio web]. Gaceta UNAM. <https://www.gaceta.unam.mx/wp-content/uploads/2020/10/201019-Lineamientos-para-la-Integraci%C3%B3n-de-Repositorios-Universitarios-en-el-Repositorio-Institucional-de-la-UNAM.pdf>



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
CONSEJO ACADÉMICO DEL BACHILLERATO



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

Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), DGTIC (2009). *Inducción en TIC* [página web].
<https://induccin.educatic.unam.mx/course/view.php?id=6§ion=2>