Glosario de Términos
Proyecto PAPIME (PE 303221)
Cuadernos teórico-metodológicos para la enseñanza de la Ciencia Política

Acceso Remoto UNAM. Es un servicio de la Biblioteca Digital de la Universidad Nacional Autónoma de México que por medio de un usuario y contraseña, permite acceder a todos sus recursos en línea desde cualquier conexión a internet fuera de la RedUNAM, sin restricciones de horario.

Aparato crítico. Es la denominación del conjunto de referencias hemerográficas, bibliográficas y mesográficas que se utilizan en un trabajo académico, ya sea de forma textual o parafraseada, las cuales deben ser citadas uniformemente conforme a un estilo de citación elegido (APA, Chicago, Harvard, Vancouver, etc.).

Aplicación. Esta acepción viene del inglés *application*. Es un programa informático descargable para computadoras y dispositivos móviles, preparado para la realización de tareas específicas y complementarias de los usuarios, como el pago de nóminas, formación de un banco de datos, edición de textos e imágenes, etcétera.

Aprendizaje autónomo. Se refiere al grado de intervención del estudiante en su proceso de aprendizaje, estableciendo sus objetivos, procedimientos, recursos y evaluación en los que adopta un rol activo frente a las necesidades de su formación.

Aprendizaje en línea (*online*). Es aquel que utiliza específicamente internet y la web. Se define como cualquier actividad educativa enteramente en un entorno virtual, permitiendo que el estudiante pueda participar independientemente de su situación geográfica, sin restricciones de tiempo y lugar.

Apropiación tecnológica. Proceso mediante el cual una tecnología deja de ser desconocida, y pasa a ser parte de la vida diaria de un agente (o la tecnología misma involucra al individuo). Se distingue de las teorías tecnológicas, como el constructivismo y determinismo tecnológicos, pues éstas intentan explicar la relación existente entre sociedad y tecnología. Este proceso consta de cuatro etapas fundamentales que terminan con la adopción de conocimientos, habilidades y nuevas estrategias tecnológicas a partir del acceso al aprendizaje, la integración y la transformación (aunque esta última no ocurre en todos los casos).

Aula invertida. Es un estrategia pedagógica que cambia de rol a los agentes implicados en los procesos educativos tradicionales (presencial), fomentando que los estudiantes tengan un rol más activo y utilicen las nuevas tecnologías para adquirir y poner en práctica conocimientos. Por su parte, el rol del docente se caracteriza por acompañar y asistir al alumno en su proceso de aprendizaje.

Aula virtual. El sistema de aulas virtuales y ambientes educativos alberga, para los docentes y alumnos, las principales plataformas que permiten establecer sesiones de trabajo en tiempo real y en tiempo diferido, facilitando la capacidad de compartir videos, documentos y actividades en grupos controlados, así como en audiencias masivas.

Autoeditor. Se refiere al diseño, composición e impresión de textos y gráficos mediante el uso de un equipo de cómputo, o de cualquier otro dispositivo digital, con resultados similares a los de la edición tradicional, para uso privado o público.

Banco de datos. Conjunto de datos organizados de tal modo que se facilite la obtención rápida y sistemática de diversos tipos de información.

Base de datos de texto completo. Es aquella que permite acceder a las fuentes primarias directamente en línea, para su lectura, descarga o impresión, a diferencia de las bases de datos bibliográficas que solo indican dónde encontrar la fuente buscada. Estos documentos pueden estar en formato PDF, texto en el navegador, libro electrónico, etcétera.

Biblioteca Digital UNAM (Bidi UNAM*)*. Es el sistema para consulta fuera de las instalaciones universitarias (en línea) de recursos de información (libros, revistas, artículos, etc.) en formato digital, tanto desarrollados o suscritos por la Universidad Nacional Autónoma de México.

Computadora. Máquina electrónica dotada de una memoria de gran capacidad y de métodos de tratamiento automáticos de la información, capaz de resolver problemas aritméticos y lógicos gracias a la utilización de programas informáticos registrados en ella.

Comunicación asincrónica. Se da en tiempo diferido (no simultánea), no requiere que el docente y el estudiante estén conectados a través de una plataforma digital al mismo tiempo.

Comunicación sincrónica. Es aquella que se da en tiempo real (de forma simultánea) a través de una plataforma digital, sin importar el lugar.

Entorno digital. Conjunto de condiciones extrínsecas que necesita un sistema informático para su funcionamiento, como el tipo de programación, de proceso y las características de las máquinas que lo componen.

Gestor de referencia. Es un programa automatizado para realizar las referencias bibliográficas y hemerográficas en un trabajo académico, entre otras funciones, conforme a una base de datos y el estilo de citación que se elija. Algunos gestores de referencias son Mendeley, Zotero, BibMe, EasyBib, RefWorks, EndNote.

Hardware. Componentes físicos de una computadora y sus periféricos, por ejemplo: el *motherboard*, el microprocesador, la memoria RAM, entre muchos otros. Se destacan dos divisiones: por un lado, el *hardware* crítico, aquél sin el cual la computadora no puede arrancar; y por otro, el *hardware* no crítico, conformado por aquellos dispositivos que son prescindibles para el arranque de la computadora.

Hashtag. Es una etiqueta conformada por una o más palabras precedidas por el símbolo numeral (#). Transmiten una idea, nombre o concepto que normalmente está asociado a un mensaje o texto.

Plataformas de videoconferencias. Es una herramienta de comunicación digital que permite encuentros virtuales en tiempo real (ya sea interpersonal, como en grupos pequeños o numerosos) y que permite compartir archivos, páginas web, sitios electrónicos, etcétera.

Hipertexto. Viene del inglés *hypertext* creado en 1965 por Ted Nelson. Texto que contiene elementos a partir de los cuales se puede acceder a otra información.

Interactivo. En informática se hace referencia a la relación que permite una interacción, a modo de diálogo, entre la computadora o dispositivo digital y el usuario.

Internet. Red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre sistemas computarizados, mediante un protocolo especial de comunicación.

Lenguaje de programación. Es un sistema de escritura utilizado para la descripción de algoritmos o programas informáticos.

Mesografía. Es la referencia a la información, como textos, fotografías, tablas, videos, audio, etcétera, que proviene de un medio o dispositivo electrónico (Internet, disquete, CD, u otro) la cual, en caso de utilizarse en un trabajo académico, debe citarse como parte del aparato crítico.

Metadatos. Son datos altamente estructurados que describen información, contenido, calidad, condición y demás características.

Modelo educativo híbrido (mixto). Hace referencia a la interacción de las modalidades presencial y a distancia; posibilita que dicha interacción sea tanto sincrónica, como asincrónica, a través de dispositivos y plataformas tecnológicas.

Modelo educativo presencial. Hace referencia a la interacción cara a cara entre profesor y estudiante, por lo que requiere un encuentro físico y simultáneo.

Plataforma digital. Es una herramienta de carácter digital que tiene dos características principales: a) a través de ella se ofrecen productos y servicios (por ejemplo, mercados digitales, motores de búsqueda, sistemas de pago, educación, etcétera.); y b) facilitan la interacción, mediante el servicio provisto y a través de Internet, entre dos o más conjuntos de usuarios diferentes pero interdependientes (pueden ser empresas, individuos, administraciones públicas o instituciones de cualquier tipo).

Plataforma educativa. Es una herramienta de carácter digital diseñada para crear, gestionar y conducir un curso completo de manera ordenada e integrada (en un solo espacio virtual).

RedUNAM. Son los equipos que se conectan a las redes de internet de la Universidad Nacional Autónoma de México, ya sea de manera cableada o inalámbrica, como es el caso de la Red Inalámbrica Universitaria (RIU) o la RICPOLS.

Sistema operativo. El sistema operativo es el software (programa o conjunto de programas) que en un sistema informático gestiona los recursos de la computadora o dispositivo digital y provee servicios básicos a los programas de aplicación. El sistema operativo siempre se ejecuta en modo privilegiado. La parte más importante de un sistema operativo es el *kernel* o *núcleo* que se encarga de facilitar a las distintas aplicaciones acceso seguro al hardware del sistema informático.

Software. Son los programas que permiten a una computadora o dispositivo digital realizar determinadas tareas; son de dos tipos: el *software* base, que hace referencia al sistema operativo; y las aplicaciones, que hacen referencia a todos los demás programas que complementan a dicho sistema operativo.

WEB. Red informática. En esta definición entraría una intranet, o cualquier otra red.

Webinar. Conferencia que se realiza en línea. Se caracteriza por sus elementos interactivos, ya que posee la capacidad de dar, recibir y analizar la información en tiempo real. Los participantes pueden compartir audios, documentos y aplicaciones con los asistentes, siendo esto muy útil cuando el anfitrión está realizando una conferencia o una sesión informativa.