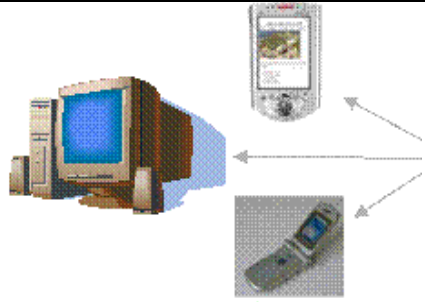
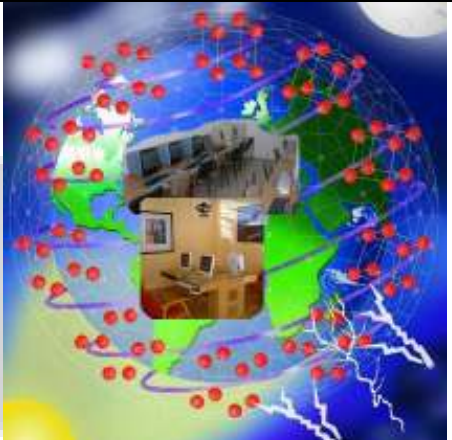



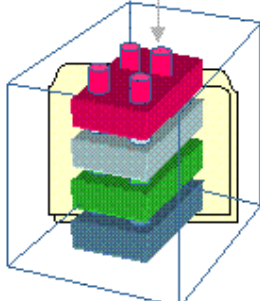
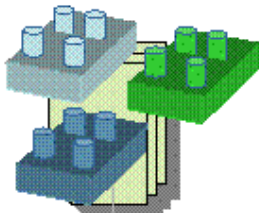




PLATAFORMA EDUCATIVA – ESCUELA EN RED.

TERMINOLOGÍA

<p>e-learning</p>	<p>Educación que utiliza apoyo en la tecnología.</p>	
<p>Internet</p>	<p>El sistema está disponible 24/7/365.</p> <p>No tiene limitación de lugar pues se puede acceder desde cualquier parte con acceso a Internet usando diferentes dispositivos.</p>	
<p>LMS</p>	<p>Sistema de gestión de aprendizaje. Es un software que automatiza la administración de acciones educativas. Contiene los usuarios, cursos, materias, etc.</p> <p>Sirve al profesor para administrar el contenido educativo y monitorear el uso que los alumnos hacen de él.</p> <p>Generalmente tiene foros de discusión, videoconferencias y mensajería instantánea.</p>	
<p>CURSO</p>	<p>Los cursos definidos en el mapa curricular van relacionados entre si.</p>	

<p>SALÓN VIRTUAL</p>	<p>El espacio desde el que se administra un curso en Escuela en Red es el salón virtual, contiene alumnos, mensajes, actividades, glosarios, avisos, notas, etc.</p>	
<p>OBJETO DE APRENDIZAJE</p>	<p>El curso se divide en sesiones y las sesiones pueden tener varios objetos de aprendizaje.</p>	
<p>PRIMITIVAS</p>	<p>Cada uno de los documentos digitales o actividades de escuela en red como documentos de Word, videos, audios, encuestas, exámenes, etc.</p>	
<p>MAQUETA PARA OBJETO DE APRENDIZAJE</p>	<p>Son como plantillas generales para la creación de objetos de aprendizaje. Generalmente se construyen usando Adobe Flash y usan XML para su catalogación mediante el SCORM.</p>	
<p>WIKI</p>	<p>El sistema cuenta con una forma de interrelacionar primitivas y formatear textos.</p>	<p>Texto del mensaje </p>