GLOSARIO EDUCOM DOCENTES

A

Accesibilidad educativa: Condición que permite que todas las personas puedan acceder a la educación sin importar sus características, necesidades o limitaciones.

Acompañamiento pedagógico: Proceso de orientación y apoyo que recibe el docente para mejorar sus prácticas de enseñanza.

Actividad de aprendizaje: Conjunto de acciones diseñadas para que los estudiantes desarrollen conocimientos, habilidades y competencias.

Ambiente de aprendizaje: Espacio físico o virtual donde se desarrollan procesos de enseñanza y aprendizaje.

Aprendizaje autónomo: Capacidad del estudiante para gestionar su propio proceso de aprendizaje, estableciendo objetivos y estrategias.

Aprendizaje basado en proyectos (ABP): Metodología donde los estudiantes adquieren conocimientos mediante la elaboración de proyectos que responden a problemas reales.

Aprendizaje cooperativo: Estrategia donde los estudiantes trabajan en grupos organizados para alcanzar objetivos comunes.

Aprendizaje en línea: Proceso educativo desarrollado mediante internet y plataformas digitales.

B

Blog educativo: Sitio web utilizado para compartir información, experiencias, recursos y contenidos relacionados con la educación.

Brecha digital: Diferencia entre personas o comunidades que tienen acceso y capacidad para utilizar tecnologías digitales y quienes no.



C

Calidad educativa: Nivel en que un sistema educativo logra desarrollar aprendizajes efectivos y responder a las necesidades de los estudiantes.

Capacitación docente: Proceso de formación orientado a fortalecer conocimientos y habilidades profesionales de los maestros.

Clase virtual: Sesión educativa desarrollada mediante herramientas digitales y plataformas de comunicación.

Competencias digitales: Habilidades para utilizar tecnologías digitales de forma adecuada, crítica y responsable.

Competencias docentes: Conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y valores necesarios para ejercer la labor educativa.

Currículo: Conjunto de objetivos, contenidos, metodologías y evaluaciones que orientan el proceso educativo.

D

Desarrollo profesional docente: Proceso continuo de formación y actualización que permite mejorar la práctica educativa.

Didáctica: Área de la pedagogía encargada del estudio de los métodos y técnicas de enseñanza.

Diseño instruccional: Proceso de planificación y creación de experiencias educativas mediante objetivos, contenidos, actividades y evaluaciones.

Docencia: Actividad profesional dedicada a enseñar, orientar y formar estudiantes.

Docente: Profesional de la educación encargado de orientar, enseñar y acompañar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Diseña estrategias pedagógicas, utiliza recursos educativos y promueve el desarrollo de conocimientos, habilidades y valores.



E

Educomunicación: Proceso que integra la educación y la comunicación para facilitar el aprendizaje mediante el intercambio de conocimientos, ideas y experiencias. Busca que los estudiantes desarrollen pensamiento crítico, participación activa y capacidad para interpretar y producir mensajes utilizando diferentes medios y tecnologías.

Educación digital: Proceso educativo que integra tecnologías digitales para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

Educación híbrida: Modalidad que combina actividades presenciales y virtuales.

Educación inclusiva: Modelo educativo que busca atender la diversidad y garantizar la participación de todos los estudiantes.

Enseñanza: Proceso mediante el cual el docente transmite conocimientos, orienta aprendizajes y desarrolla habilidades.

Entorno virtual de aprendizaje (EVA): Espacio digital donde se desarrollan actividades educativas mediante plataformas tecnológicas.

Evaluación diagnóstica: Evaluación inicial que permite conocer los conocimientos y necesidades del estudiante.

Evaluación formativa: Proceso continuo que permite mejorar el aprendizaje mediante seguimiento y retroalimentación.

Evaluación sumativa: Evaluación realizada al finalizar un proceso educativo para valorar resultados alcanzados.

F

Formación continua: Proceso permanente de actualización y aprendizaje durante la vida profesional del docente.

Foro educativo: Espacio de discusión donde estudiantes y docentes intercambian ideas y conocimientos.

Fuente educativa: Recurso de información utilizado para apoyar procesos de enseñanza y aprendizaje.



G

Gamificación: Uso de elementos propios de los juegos en actividades educativas para aumentar la motivación y participación.

Gestión educativa: Proceso de planificación, organización y administración de recursos para mejorar la educación.

Google Classroom: Plataforma para organizar clases, compartir materiales, asignar actividades y evaluar estudiantes.

Google Drive: Herramienta para almacenar, crear y compartir documentos, presentaciones y archivos en línea.

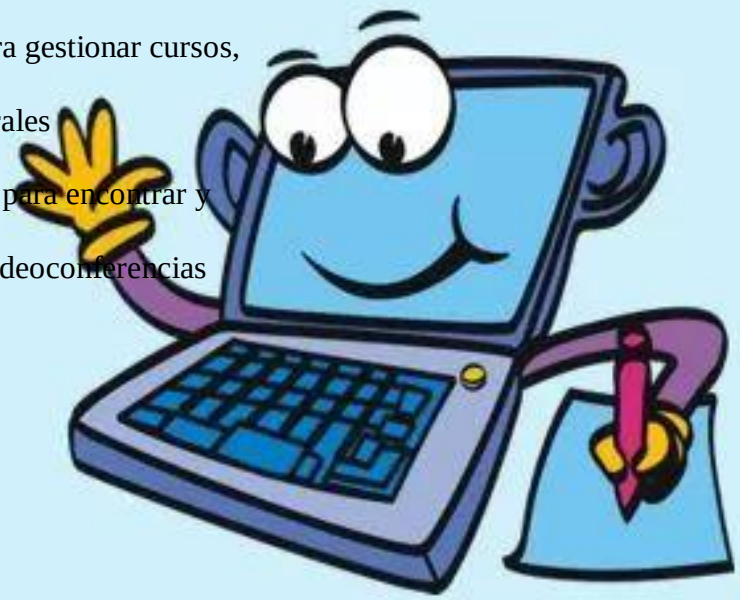
H

Habilidades pedagógicas: Capacidades que posee un docente para planificar, enseñar y evaluar procesos educativos.

Herramientas digitales: Recursos tecnológicos, aplicaciones y plataformas que facilitan la enseñanza, la comunicación, la creación de contenidos y el aprendizaje.

Ejemplos de herramientas digitales educativas:

- **Canva:** Plataforma para diseñar presentaciones, infografías, carteles y materiales educativos.
- **Genially:** Herramienta para crear presentaciones interactivas y recursos educativos digitales.
- **Kahoot:** Herramienta para crear cuestionarios interactivos mediante juegos.
- **Microsoft Teams:** Herramienta de comunicación y colaboración para clases virtuales.
- **Moodle:** Plataforma educativa para gestionar cursos,
- contenidos y evaluaciones.
- **Padlet:** Plataforma para crear murales
- digitales colaborativos.
- **YouTube Educativo:** Plataforma para encontrar y
- compartir videos educativos.
- **Zoom:** Plataforma para realizar videoconferencias
- y encuentros virtuales.



Integración de herramientas digitales: Proceso mediante el cual los docentes incorporan recursos tecnológicos en sus clases para mejorar la enseñanza, facilitar la comunicación y generar nuevas experiencias de aprendizaje.

I

Innovación educativa: Aplicación de nuevas estrategias, metodologías o tecnologías para mejorar la educación.

Inteligencia artificial educativa: Uso de sistemas de inteligencia artificial para apoyar procesos de enseñanza, aprendizaje y gestión educativa.

Interactividad: Capacidad de un recurso o herramienta educativa para permitir la participación, comunicación y respuesta activa entre estudiantes, docentes y contenidos.

M

Modelo SAMR: Modelo creado por Ruben Puentedura que permite identificar el nivel de integración de la tecnología en la educación. Está compuesto por cuatro niveles: Sustitución, Aumento, Modificación y Redefinición.

Niveles del modelo SAMR:

- **Sustitución:** La tecnología reemplaza una herramienta tradicional sin cambiar la actividad.
- **Aumento:** La tecnología reemplaza una herramienta tradicional y añade mejoras funcionales.
- **Modificación:** La tecnología permite rediseñar las actividades de aprendizaje.
- **Redefinición:** La tecnología permite crear nuevas experiencias educativas que antes no eran posibles.

Modelo TPACK: Modelo que explica los conocimientos que necesita un docente para integrar correctamente la tecnología en la enseñanza. Une tres conocimientos principales: contenido, pedagogía y tecnología.



Componentes del modelo TPACK:

- **Conocimiento del contenido (CK):** Dominio del docente sobre el tema o asignatura que enseña.

- **Conocimiento pedagógico (PK):** Conocimiento sobre métodos, estrategias y formas adecuadas de enseñar.
- **Conocimiento tecnológico (TK):** Capacidad para conocer y utilizar herramientas tecnológicas.
- **Conocimiento tecnológico pedagógico (TPK):** Uso de la tecnología para mejorar estrategias de enseñanza.
- **Conocimiento tecnológico del contenido (TCK):** Relación entre herramientas tecnológicas y contenidos educativos.
- **Conocimiento tecnológico pedagógico del contenido (TPACK):** Integración del conocimiento tecnológico, pedagógico y del contenido para crear experiencias efectivas de aprendizaje.

