



educaline

Aprendiendo sin límites

Terminología

Contenidos educativos digitales de Educaline

Learning by doing (<i>aprender haciendo</i>)	2	Aprendizaje significativo	6
OVA	2	Aprendizaje observacional	6
xAPI o TienCan API	2	Aprendizaje latente	6
HTML5	2	Estilos de aprendizaje	6
Objetivos de aprendizaje	2	Video	6
Unidad didáctica	2	Simuladores	6
Unidad de ampliación	3	Animaciones en 3D	6
Enseñanza individualizada	3	Actividades	7
Aprendizaje cooperativo	3	Actividades extra	7
Aprendizaje colaborativo	3	Actividades secuenciadas	7
Atención a la diversidad	3	Feedbacks y pistas en las actividades	7
Estrategia didáctica	3	Clases magistrales	8
Estrategias de activación de conocimientos previos	4	Trabajo guiado	8
Secuencia didáctica	4	Tutorías	8
Criterios de evaluación	4	Evaluación	8
Evaluación	4	Planificación	8
Metodología	5	Trabajos individuales y en grupo	8
Multimedia interactiva	5	Trabajo autónomo	8
Currículo	5		
Constructivismo	5		
Proceso de aprendizaje	5		
Aprendizaje receptivo	5		
Aprendizaje por descubrimiento	5		
Aprendizaje repetitivo	6		

Learning by doing (*aprender haciendo*)

Implica un aprendizaje experiencial y ambos están enmarcados dentro del aprendizaje activo, en el que el estudiante se convierte en el principal protagonista de su proceso de enseñanza – aprendizaje. Básicamente consiste en un proceso de aprendizaje en el cual las personas realizan determinadas acciones y observan los efectos. Luego, los analizan para entender el impacto de sus actos en ese contexto particular y evalúan si en otros escenarios o situaciones se podrían producir los mismos resultados. De esta manera, pueden inferir los principios que produjeron esos resultados y anticipar los efectos de sus acciones futuras.

OVA

Un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) es un recurso educativo que se desarrolla con el fin de facilitar el aprendizaje. Se trata de un material didáctico digital que puede ser utilizado por los estudiantes y los profesores en cualquier momento y lugar.

xAPI o TienCan API

Es una especificación de eLearning que estructura y permite recopilar datos sobre la amplia gama de experiencias e interacciones que una persona tiene dentro de las actividades de capacitación en línea y fuera de línea.

HTML5

HTML5 es uno de los principales lenguajes de programación y construcción de contenido que se usa en Internet y que es compatible con todos los navegadores que se pueden instalar (o vienen. Pre-instalados) en los dispositivos inteligentes y computadoras. Hoy en día es el lenguaje primordial para la construcción de contenido de todo tipo en la World Wide Web. La última versión del HyperText Markup Language (Lenguaje de Marcado de Hipertexto) es la 5, o HTML5. Combina tres tecnologías web: HTML, para construir la estructura de la página; CSS, para mejorar la presentación; y JavaScript, para agregar funcionalidad a los elementos HTML.

Objetivos de aprendizaje

Son herramientas que asisten en la formulación de las metas donde se quiere llegar con una determina actividad educacional; es lo que el educador desea obtener por medio de un proceso de enseñanza-aprendizaje.

Unidad didáctica

Es una propuesta de trabajo relativa a un proceso de enseñanza aprendizaje completo. Suele constar de:

- **Objetivos de aprendizaje.** Es una enunciación de las capacidades previstas que debe alcanzar el alumnado al final de la unidad.
- **Competencias.** Habilidades que deben desarrollarse a través de sus dimensiones y estrategias.
- **Contenidos.** Saberes organizados de manera armónica y que se enuncian como conceptos, procedimientos y actitudes.



- Metodología. Estilo de enseñanza, organización de los grupos, tiempos y espacios y materiales empleados.
- Actividades. Medios para alcanzar los objetivos previstos. Se suele establecer diferentes tipos de actividades que abarcan la recogida de ideas previas, actividades introductorias, de desarrollo, de síntesis y de expresión en diferentes ámbitos.
- Evaluación. No solo de los resultados obtenidos sino de la unidad en sí.

Unidad de ampliación

Permite la atención a la diversidad y consolidar el conocimiento previo necesario para la adquisición de los nuevos aprendizajes. También permite evaluar y activar los conocimientos previos de los alumnos para diseñar la estrategia individualizada de aprendizaje.

Enseñanza individualizada

Se entiende por enseñanza individualizada la que permite que cada alumno trabaje para la consecución de los objetivos propuestos según su propio ritmo y posibilidades.

Aprendizaje cooperativo

Enfoque de enseñanza en el cual se procura utilizar al máximo actividades en las cuales es necesaria la ayuda entre estudiantes, ya sea en pares o grupos pequeños, dentro de un contexto enseñanza-aprendizaje.

Aprendizaje colaborativo

Cada estudiante intenta mejorar su aprendizaje y resultados, pero también los de sus compañeros.

Atención a la diversidad

Las aulas son escenarios donde se concentran grupos de alumnos con una gran diversidad. Por ejemplo, diferencias por razones sociales (niños y jóvenes en situaciones de riesgo social, procedencia de diferentes ámbitos sociales); étnicas y culturales (alto nivel de alumnos que provienen de otras culturas y distinta lengua), alumnos con baja motivación o altas capacidades, alumnos con necesidades educativas especiales, etc. Todo esto conlleva que los procesos de enseñanza y aprendizaje no sólo tengan como base los distintos niveles educativos marcados: Educación Infantil, Educación Primaria, Secundaria, etc. donde se estructuran y marcan unos "tipos" de aprendizaje determinados (aprendizaje por descubrimiento, por imitación, modelado, memorístico, significativo...) según los niveles previstos y con un proyecto curricular y/o de programación ya marcado. Sino que además hay que hacer frente a todas esas características que existen en las aulas.

Estrategia didáctica

Es la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos de su curso.



Estrategias de activación de conocimientos previos

Sirven para conocer lo que los alumnos saben y para utilizar ese conocimiento como base para promover nuevos aprendizajes. Se suelen utilizar al inicio de la sesión.

Secuencia didáctica

Plan de actuación del profesor en el aula, donde se explicitan aquellos aspectos del sistema didáctico fundamentales a toda acción de enseñanza y aprendizaje.

Criterios de evaluación

Son los indicadores en donde se establecen los aprendizajes que se consideran necesarios y significativos según el ámbito de concreción curricular de que se trate.

Evaluación

Las TIC favorecen aprendizajes y destrezas que no se pueden medir con un examen como por ejemplo el pensamiento crítico y reflexivo, el trabajo colaborativo, etc.

La evaluación debe medir el desarrollo integral del alumno de forma individual y contemplar todos los elementos de su aprendizaje, no exclusivamente el conocimiento:

- aptitudes y actitudes
- estrategias y habilidades cognitivas
- liderazgo
- autonomía
- integración social
- capacidad de auto-evaluación
- nivel crítico y creativo del aprendizaje
- capacidad para transferir lo aprendido a otros contextos
- capacidad de análisis y presentación de la información
- capacidad de evaluación y argumentación
- capacidad de resolución de problemas de forma creativa

Y también evaluar las habilidades básicas:

- retención de conocimientos
- comprensión de conceptos claves
- diferentes tipos de evaluación (inicial, continua, formativa, sumativa, cualitativa).



Metodología

Forma en la que se llevan a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje. Dentro de la metodología se encuentran las estrategias, las técnicas y las actividades.

Multimedia interactiva

Se refiere a todos aquellos sistemas que se emplean en la actualidad que permiten la interacción del usuario con los contenidos de manera diferente.

Currículo

El término currículo o currículum se refiere al conjunto de objetivos, contenidos, criterios metodológicos y técnicas de evaluación que orientan la actividad académica (enseñanza y aprendizaje) ¿cómo enseñar?, ¿cuándo enseñar? y ¿qué, ¿cómo y cuándo evaluar?

Constructivismo

El constructivismo cree que el conocimiento no es algo fijo y objetivo, sino algo que se construye y, por consiguiente, es una elaboración individual y cambiante. El supuesto fundamental del constructivismo es que los seres humanos construyen, a través de la experiencia, su propio conocimiento y no simplemente reciben la información procesada para comprenderla y usarla de inmediato; es necesario crear modelos mentales que pueden ser cambiados, amplificados, reconstruidos y acomodarlos a nuevas situaciones.

Proceso de aprendizaje

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

Aprendizaje receptivo

En este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

Aprendizaje por descubrimiento

El sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.



Aprendizaje repetitivo

Se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos estudiados.

Aprendizaje significativo

Es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

Aprendizaje observacional

Tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.

Aprendizaje latente

Aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

Estilos de aprendizaje

Las distintas maneras en que un individuo puede aprender. Las características sobre estilo de aprendizaje suelen formar parte de cualquier informe psicopedagógico que se elabore de un alumno y pretende dar pistas sobre las estrategias didácticas y refuerzos que son más adecuados para el niño. Todas las personas utilizan diversos estilos de aprendizaje, aunque uno de ellos suele ser el predominante. Las tres categorías más importantes son: auditivo, visual y kinestésico.

Video

Los videos, presentaciones, ilustraciones, etc. permiten al alumno visualizar el concepto que se les está explicando y establecer relaciones entre distintas ideas y conceptos.

Simuladores

Los simuladores captan la atención de los alumnos y les motivan, a la vez que potencial el aprendizaje experimental ofreciéndoles la posibilidad de visualizar distintos tipos de fenómenos a los que de otra manera sería complicado o imposible acceder. Potencia la reflexión y análisis de datos, facilitando así un aprendizaje basado en problemas, reforzado por los feedbacks que orienta paso a paso el proceso investigador de los alumnos.

Animaciones en 3D

Facilita el aprendizaje de conceptos complejos y abstractos de forma especialmente cautivadora al ser muy visual.



Actividades

Las actividades de las lecciones están diseñadas para que el alumno compruebe su grado de asimilación y comprensión los contenidos. Las actividades también le permiten fijar y ampliar su aprendizaje a medida que las completa.

En una misma página podemos encontrar varias actividades, estas se organizadas con una finalidad pedagógica, ya que primero se presentan las que son sencillas hasta las más complejas donde trabajan conceptos más abstractos y por tanto su nivel de dificultad es más elevado.

La variedad de actividades que presentan las lecciones tiene la finalidad de evitar la monotonía, manteniendo la atención del alumno en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Actividades extra

Se encuentran al final de la pantalla e integran las actividades realizadas anteriormente por el alumno. Suelen ser más complejas que las actividades normales, sirven para ampliar y fijar los conocimientos adquiridos.

Actividades secuenciadas

Actividades están pensadas para ayudar al alumno a interiorizar una secuencia de pasos o simplificar la resolución de una actividad completa dividiéndola en pequeñas porciones.

El icono de un candado o un recuadro sombreado indican que la actividad en la que nos encontramos está bloqueada.

Feedbacks y pistas en las actividades

Para fomentar la atención a la diversidad y que todos los alumnos completen las actividades obteniendo un aprendizaje significativo, se han incorporado en las actividades diferentes elementos, como las pistas y los feedbacks. Estos son una parte muy importante de las actividades, ya que ayudan y guían al alumno en el momento preciso, mientras interacciona con la actividad. Es importante destacar que estos elementos en ningún caso dan la respuesta correcta, sino que lo orientan y ayudan para que pueda resolver la actividad.

- ?** **Feedbacks de respuesta incorrecta:** si el alumno comete errores al completar la actividad puede aparecer cualquier recurso que le permita ampliar y fijar lo que ha trabajado en la actividad (recuadro color rojo).
- ?** **Feedbacks de respuesta correcta:** cuando el alumno completa parcial o totalmente la actividad, independientemente de los errores cometidos, puede aparecer cualquier recurso que le ayude a repasar los contenidos (recuadro color verde).
- ?** **Pistas:** normalmente, aparecen en actividades que son bastante complejas o en las que se activan nuevos conocimientos. Las pistas pueden estar ocultas, aparecen cuando el alumno comente un error o visibles en las pantallas en forma de botón, disponibles para que el alumno pinche en ellas cuando lo necesite (recuadro color azul).

No todas las actividades son iguales, por lo que no todas tienen el mismo número o tipo de feedbacks y



pistas. Dependerá de la dificultad de la actividad y de sus características.

Clases magistrales

Técnica de aprendizaje dirigida generalmente a un grupo, con la que se pretende que cada alumno/a, por medio de la explicación, comprenda datos, métodos, procedimientos o conceptos, relacionándolos con los ya adquiridos y estructurándolos de forma individual. En la medida en que se haga intervenir al alumnado, por medio de preguntas, el aprendizaje se hará más interactivo.

Trabajo guiado

El profesor tutoriza o guía el trabajo de los alumnos a través de actividades y ejercicios en los que pone en práctica los contenidos tratados y las competencias. Estas prácticas se archivan en el portafolio o cuaderno de trabajo y son evaluadas, de manera que aportan parte de la puntuación total de la asignatura (20%), considerando así la asistencia a clase.

Tutorías

Se suelen utilizar las tutorías denominadas reactivas (el profesor responde a una demanda de información del alumno); es un instrumento muy potente.

Evaluación

Se suele utilizar la modalidad de evaluación sumativa (la utilizada para evaluar los conocimientos adquiridos) y obtener una calificación. Aunque para poder evaluar las competencias que se desarrollan con las TIC es más recomendable el uso de la evaluación continua.

Planificación

Se suele hacer al inicio del curso, básicamente son guías donde el alumno puede conocer con antelación los objetivos de la asignatura, el programa, el método de evaluación, la carga docente, actividades, condiciones, etc.

Trabajos individuales y en grupo

Son trabajos donde el profesor define el tema y alcance; los alumnos lo hacen por su cuenta y una vez finalizado se le presenta al profesor.

Trabajo autónomo

Frente a la lección magistral, en la que prevalece la explicación del profesor, el trabajo autónomo de los estudiantes permite que cada uno de ellos vaya siguiendo su propio ritmo y acomodando el aprendizaje a sus particulares circunstancias e intereses. Esta modalidad de trabajo autónomo ha de estar siempre presente en los procesos de aprendizaje porque en cualquier proceso de aprendizaje el punto final es su generalización.



Normalmente, en base a la participación del profesor o de los alumnos se suele resumir en dos tipos de metodologías: “tradicionales” (aquellas centradas en el profesor, tratándose básicamente de la “clase magistral”) y “modernas” más centradas en el alumno.