

# DICCIONARIO DE EDUCACIÓN ONLINE

100 conceptos claves sobre  
educación y tecnología



TN | University

Cuadernos IA ①



**TN | University**  
Business School

### **Rector**

M.D.N. Alfonso Humberto Ruelas Ramos

### **Secretario General**

Dr. Samuel Rivera Gutiérrez

### **Coordinación Académica**

Mtra. Diana Jazmín Acuña Contreras

### **Control Escolar**

Mtra. Miriam Miranda Chávez

### **Coordinación Editorial**

Mtro. Josué Barrera Sarabia

### **Diseño Editorial**

Lic. Michel Baez Lara

## **TN | Editorial**

Primera edición: enero de 2024.

*Diccionario de educación online* tiene el objetivo de difundir un glosario con 100 conceptos sobre el tema de la educación en línea.

D. R. ©TN University 2024.

TN Editorial.

Enero de 2024.

No. 1 de *Cuadernos IA*.

*Cuadernos IA* es una colección de libros digitales escritos con apoyo de Inteligencia Artificial y de acceso libre, que tiene una finalidad práctica y educativa sobre temas tecnológicos sin fines de lucro. El cuidado de la edición es de Josué Barrera Sarabia.

E-mail: [editorial@tnuniversity.edu.mx](mailto:editorial@tnuniversity.edu.mx)

[www.tnuniversity.edu.mx/editorial](http://www.tnuniversity.edu.mx/editorial)



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

*Diccionario de educación online* tiene licencia CC BY-NC 4.0. por TN Editorial.



# Índice

Pulse sobre la letra  
a la que desee ir.

Página 4

Presentación

Página 5

A

Página 6

B

Página 7

C D

Página 8

E G

Página 9

H

Página 10

I

Página 11

L

Página 12

M

Página 13

O

Página 14

P R

Página 15

S

Página 16

T U

Página 17

V

Página 18

W X Y

Página 19

Z



# Presentación

En un mundo cada vez más interconectado y digital, la educación se ha transformado de manera radical. La convergencia de la tecnología y la pedagogía ha dado lugar a una revolución educativa que redefine la forma en que aprendemos y enseñamos. El ***Diccionario de educación online: 100 conceptos claves sobre educación y tecnología*** es una obra innovadora publicada por **TN University** que busca arrojar luz sobre el cruce entre la educación y la tecnología.

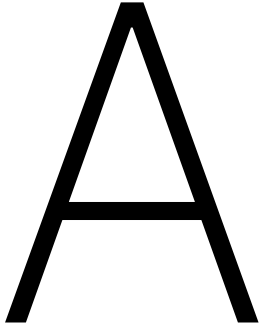
En las páginas de este diccionario, exploraremos un vasto espectro de términos y conceptos que son fundamentales para comprender esta nueva era educativa. Desde la inteligencia artificial hasta la gamificación, desde el aprendizaje en línea hasta la realidad virtual, este compendio abarca un amplio abanico de temas que definen la vanguardia de la educación del siglo XXI.

El objetivo de este diccionario es servir como una guía esencial para educadores, estudiantes y todos aquellos interesados en desentrañar el mundo de la educación en línea y la tecnología educativa. A medida que el entorno educativo evoluciona a pasos agigantados, es fundamental estar al tanto de los términos y tendencias que moldean este cambio.

Esperamos que este ***Diccionario de educación online*** no solo sea una fuente de información, sino también un catalizador para la reflexión y la conversación sobre el futuro de la educación. **TN University** se enorgullece de presentar esta obra como un recurso fundamental para abrazar las oportunidades y desafíos que la educación en línea y la tecnología nos ofrecen en este camino hacia un nuevo paradigma educativo.

**Mtro. Alfonso Humberto Ruelas Ramos**

Rector de TN University



### **Accesibilidad**

Garantía de que el contenido y las plataformas de aprendizaje en línea sean accesibles para personas con discapacidades, lo que permite la participación equitativa de todos los estudiantes.

### **Adaptación de contenidos**

Personalización de materiales de aprendizaje en línea para satisfacer las necesidades individuales de cada estudiante, teniendo en cuenta su nivel de habilidad y estilo de aprendizaje.

### **Analítica de aprendizaje**

Uso de datos y métricas para evaluar el progreso de los estudiantes y mejorar la eficacia de los cursos en línea, identificando áreas de mejora.

### **Aplicación móvil educativa**

Software diseñado específicamente para dispositivos móviles, que permite a los estudiantes acceder a contenido educativo y actividades en línea desde sus smartphones o tabletas.

### **Aprendizaje asincrónico**

Tipo de aprendizaje en donde los estudiantes pueden acceder a los materiales y realizar actividades a su propio ritmo, sin necesidad de estar en línea al mismo tiempo que el instructor o sus compañeros.

### **Aprendizaje colaborativo en línea**

Enfoque educativo que permite a los estudiantes trabajar juntos en proyectos y tareas a través de herramientas en línea, como foros, videoconferencias y documentos compartidos.

### **Aprendizaje en línea**

Método de educación que se realiza a través de Internet, utilizando recursos digitales y herramientas interactivas para la entrega de contenido y la interacción entre estudiantes y profesores.

### **Autoaprendizaje**

Enfoque educativo en el que los estudiantes son responsables de su propio aprendizaje y progreso, utilizando recursos en línea para estudiar y adquirir conocimientos de manera autodidacta.

### **Aula invertida**

Metodología de enseñanza que involucra a los estudiantes en el proceso de aprendizaje al requerir que estudien el material por sí mismos antes de la clase. Durante el tiempo en el aula, se enfoca en fomentar discusiones interactivas y actividades prácticas que permiten a los estudiantes aplicar y profundizar en su comprensión del contenido.

### **Aula virtual**

Entorno en línea que simula un aula tradicional y permite a los estudiantes acceder a contenido, interactuar con el instructor y sus compañeros, y completar tareas y evaluaciones.

# B

## **B-learning (Blended Learning)**

Enfoque que combina la enseñanza presencial con la enseñanza en línea, permitiendo a los estudiantes acceder a recursos digitales y participar en actividades en línea en conjunto con clases tradicionales.

## **Badge (Insignia digital)**

Símbolo digital o certificado que se otorga a los estudiantes en línea como reconocimiento de sus logros y habilidades adquiridas en un curso o programa.

## **Banco de preguntas**

Conjunto de preguntas predefinidas que se utilizan en evaluaciones en línea, como cuestionarios y exámenes, para evaluar el conocimiento y comprensión de los estudiantes.

## **Bibliografía**

Lista de fuentes y recursos de información utilizados en un curso en línea, que se proporciona a los estudiantes para que puedan profundizar en el tema.

## **Biblioteca digital**

Colección en línea de recursos digitales, como libros electrónicos, revistas, videos y otros materiales educativos, que los estudiantes pueden acceder y utilizar para su aprendizaje.

## **Big Data educativo**

Recopilación y análisis de grandes conjuntos de datos relacionados con el rendimiento y el comportamiento de los estudiantes en línea, con el objetivo de mejorar la enseñanza y la toma de decisiones educativas.

## **Bitácora (Blog)**

Sitio web o plataforma donde los educadores pueden publicar recursos educativos, compartir información y fomentar la comunicación entre estudiantes y docentes.

## **Bioaprendizaje**

Uso de herramientas y tecnologías en línea para facilitar el aprendizaje personalizado basado en la biometría, como el seguimiento de las respuestas emocionales y fisiológicas de los estudiantes para adaptar la instrucción.

## **BlockChain**

Tecnología de registro distribuido que permite almacenar y transferir datos de forma segura y transparente. Esto garantiza la integridad de los datos y evita su modificación o manipulación.

## **Buzón de mensajes**

Sistema de comunicación en línea que permite a los estudiantes y profesores intercambiar mensajes de texto o correo electrónico para discutir temas relacionados con el aprendizaje y la instrucción.

# C

## **Certificación en línea**

Documentos o credenciales digitales que confirman la finalización exitosa de un curso o programa en línea.

## **Clases virtuales**

Lecciones que se imparten en línea a través de videoconferencias, donde los estudiantes pueden participar desde cualquier lugar con acceso a Internet.

## **Colaboración en línea**

Es la capacidad de los estudiantes y profesores para trabajar juntos en proyectos, discusiones y tareas a través de plataformas en línea.

## **Comunidad de aprendizaje en línea**

Grupo de estudiantes y profesores que participan activamente en discusiones y colaboración en línea para enriquecer su experiencia educativa.

## **Contenido multimedia**

Elementos de aprendizaje en línea que incluyen videos, audio, gráficos, animaciones y otros medios interactivos utilizados para enseñar conceptos y habilidades.

# D

## **Discusión en línea**

Es una actividad de aprendizaje en la que los estudiantes participan en conversaciones y debates a través de plataformas digitales, fomentando el intercambio de ideas y el pensamiento crítico.

## **Docente virtual**

Es un profesional de la educación que imparte clases en línea, utilizando tecnologías digitales para facilitar la enseñanza y la interacción con los estudiantes a través de Internet.



# E

## **EdTech (Tecnología Educativa)**

Uso de tecnología, como aplicaciones, software y hardware, para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en línea.

## **Educación a distancia**

Enfoque educativo en el que los estudiantes no asisten físicamente a un campus, sino que participan en cursos y actividades de ubicaciones remotas.

## **Entorno virtual de aprendizaje (EVA)**

Plataforma en línea que facilita la gestión de cursos, la entrega de contenido y la interacción entre estudiantes y profesores.

## **Evaluación formativa**

Evaluación continua y regular del progreso del estudiante a lo largo de un curso para identificar áreas de mejora y adaptar la instrucción.

## **Experiencia de aprendizaje digital**

Conjunto de interacciones y actividades de aprendizaje que ocurren en línea, incluyendo la participación en cursos, la comunicación con compañeros y docentes, y el acceso a recursos digitales.

# G

## **Gamificación**

Incorporación de elementos de juego en la educación en línea, como puntajes y recompensas, para motivar a los estudiantes y mejorar su participación.

## **Google Classroom**

Plataforma de gestión de clases en línea desarrollada por Google para ayudar a los docentes a organizar y administrar cursos.

# H

## **Hibridación**

Modelo de educación en línea que combina elementos de aprendizaje en línea y aprendizaje en persona, ofreciendo flexibilidad y oportunidades de interacción directa.

## **Hiperconectividad**

Tendencia de estar siempre conectado a Internet, lo que permite a los estudiantes en línea acceder fácilmente a recursos educativos y colaborar con otros a través de la web.

## **Hipermedia**

Entorno de aprendizaje en línea que combina elementos multimedia como texto, imágenes, audio y video para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

## **Hipertexto**

Sistema de escritura electrónica que permite a los estudiantes acceder a información relacionada haciendo clic en enlaces o palabras clave, lo que facilita la navegación y la comprensión.

## **Host**

Servidor o plataforma que aloja y proporciona acceso a cursos y contenido educativo en línea.





## **Inclusión digital**

Acceso equitativo y la participación de todos los individuos en la sociedad en línea, incluyendo a aquellos que pueden estar en desventaja debido a la falta de recursos tecnológicos o habilidades digitales.

## **Infraestructura tecnológica**

Comprende los sistemas, la conectividad y los recursos tecnológicos necesarios para respaldar la entrega de la educación en línea, incluyendo servidores, redes y dispositivos.

## **Innovación educativa digital**

Creación y adopción de nuevos métodos, herramientas y enfoques tecnológicos para mejorar la calidad y la eficacia de la educación en línea.

## **Instrucción asistida por computadora**

Enseñanza que utiliza software educativo para proporcionar a los estudiantes ejercicios, evaluaciones y retroalimentación personalizada.

## **Institución educativa virtual**

Entidad educativa que ofrece programas de aprendizaje completamente en línea, sin la necesidad de asistir a un campus físico.

## **Integración tecnológica en el aula**

Uso efectivo de la tecnología digital, como tabletas, computadoras y software educativo, para mejorar la enseñanza y el aprendizaje dentro de un entorno educativo tradicional o en línea.

## **Instrucción basada en competencias**

Se centra en el desarrollo de habilidades y conocimientos específicos necesarios para lograr objetivos educativos.

## **Instructores virtuales**

Educadores que imparten clases en línea a través de plataformas digitales, brindando instrucción y apoyo a los estudiantes sin la necesidad de una presencia física en un aula tradicional.

## **Inteligencia artificial educativa**

Uso de algoritmos y sistemas automatizados para personalizar la enseñanza y el aprendizaje en línea, adaptando el contenido y las actividades según las necesidades individuales de los estudiantes.

## **Interacción en línea**

Comunicación y el compromiso que ocurren a través de herramientas digitales, como foros de discusión, chats o videoconferencias, entre estudiantes, profesores y contenido educativo.

## **Inversión en tecnología educativa**

Gasto en herramientas y recursos digitales destinados a mejorar y enriquecer la experiencia de aprendizaje en línea, como la compra de software, hardware y plataformas educativas.



### **Learner Analytics (Análisis del aprendizaje)**

Implican la recopilación y el análisis de datos relacionados con el progreso y el rendimiento de los estudiantes en entornos de educación en línea. Estos datos se utilizan para comprender mejor el comportamiento de los estudiantes, identificar áreas de mejora y personalizar la enseñanza para adaptarse a las necesidades individuales de los alumnos.

### **Learner-Centered Learning (Aprendizaje centrado en el estudiante)**

Este enfoque pedagógico se centra en las necesidades individuales de los estudiantes. Los educadores diseñan experiencias de aprendizaje que se adaptan a los intereses y niveles de competencia de cada estudiante, fomentando un aprendizaje más personalizado y efectivo.

### **Learning Management System (Sistema de gestión de aprendizaje o LMS)**

Es una plataforma en línea que facilita la administración, distribución y seguimiento de cursos y contenido educativo. Permiten a los educadores crear y entregar cursos en línea, realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes y gestionar la evaluación.

### **Lifelong Learning (Aprendizaje a lo largo de la vida)**

Proceso continuo de adquirir conocimientos y habilidades a lo largo de toda la vida, no solo en el entorno educativo formal, sino también a través de experiencias informales y autoaprendizaje. Esto se ha vuelto cada vez más importante en un mundo en constante evolución.

### **Live Virtual Classes (Clases virtuales en vivo)**

Sesiones de enseñanza en línea en las que el instructor y los estudiantes se reúnen en tiempo real a través de herramientas de videoconferencia. Esto permite la interacción en vivo, la participación activa y la discusión, a pesar de que los participantes pueden estar geográficamente dispersos.

# M

## **Massive Open Online Course (MOOC)**

También conocido como Curso Masivo en Línea Abierto. Es un tipo de curso en línea abierto a un número ilimitado de participantes, generalmente de forma gratuita.

## **Mentoría en línea**

La relación educativa en la que un mentor guía y apoya a un estudiante a través de la enseñanza en línea.

## **Microaprendizaje**

Entrega de contenido educativo en fragmentos pequeños y fácilmente consumibles, lo que permite a los estudiantes aprender de manera eficiente en momentos cortos, típicamente a través de dispositivos móviles.

## **Moodle**

Sistema de gestión de aprendizaje de código abierto ampliamente utilizado para crear y administrar cursos en línea, foros de discusión y otras actividades relacionadas con la educación en línea.

## **Motivación en línea**

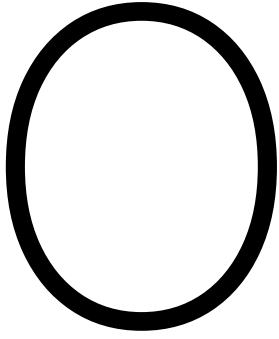
Hace referencia a las estrategias y técnicas utilizadas para mantener la participación y el interés de los estudiantes en un entorno de educación en línea, a menudo a través de la gamificación y el diseño de cursos atractivos.

## **Monitorización del aprendizaje**

Seguimiento continuo del progreso y el rendimiento de los estudiantes a través de análisis de datos y métricas para personalizar la experiencia de aprendizaje y brindar apoyo cuando sea necesario.

## **Multimodalidad**

Combinación de diferentes medios y formatos, como texto, video, audio y gráficos, para ofrecer una experiencia de aprendizaje en línea enriquecedora y efectiva.



### **Online Assessment**

La evaluación en línea se refiere a la administración y calificación de pruebas, exámenes y tareas a través de plataformas en línea. Permite a los educadores medir el rendimiento de los estudiantes de manera efectiva.

### **Online Collaboration**

La colaboración en línea implica que los estudiantes trabajen juntos en proyectos, discusiones o tareas a través de herramientas y plataformas en línea, fomentando la interacción y el aprendizaje colaborativo.

### **Online Discussion Forum**

Foro de discusión en línea es una plataforma que permite a los estudiantes y profesores interactuar y discutir temas relacionados con el curso. Estos foros son un medio común para la participación y el intercambio de ideas en entornos de educación en línea.

### **Online Tutoring**

Servicio que proporciona apoyo académico a los estudiantes a través de la comunicación en línea, ya sea a través de chat, videoconferencia o correo electrónico, para ayudarles a comprender mejor el contenido del curso.

### **Open Educational Resources (OER)**

Los recursos educativos abiertos son materiales de enseñanza y aprendizaje, como libros de texto, videos y software, que se distribuyen de forma gratuita y pueden ser utilizados, adaptados y compartidos por educadores y estudiantes en línea.

### **Outcomes-Based Education (OBE)**

La educación basada en resultados es un enfoque pedagógico que se centra en medir y evaluar el aprendizaje de los estudiantes a través de resultados específicos y demostrables, en lugar de centrarse en el proceso de enseñanza.

# P

## **Pedagogía en línea**

Aplicación de estrategias pedagógicas específicas diseñadas para el entorno digital, con el objetivo de facilitar la enseñanza y el aprendizaje en línea de manera efectiva.

## **Personalización del aprendizaje en línea**

Adaptación de los materiales de enseñanza y las estrategias de aprendizaje en línea para satisfacer las necesidades individuales de cada estudiante, teniendo en cuenta sus fortalezas y debilidades.

## **Plagio en línea**

Práctica de copiar o utilizar sin permiso el trabajo intelectual de otros y presentarlo como propio en el contexto de la educación en línea, lo que constituye una violación de la ética académica.

## **Plataforma de aprendizaje en línea**

Plataforma digital diseñada para ofrecer cursos y recursos educativos en línea, que permite a los estudiantes acceder a contenido de aprendizaje de manera remota a través de Internet.

## **Programación de cursos en línea**

Proceso de planificar y organizar los contenidos, actividades y cronograma de un curso en línea para garantizar una experiencia de aprendizaje estructurada y coherente.

## **Podcast educativo**

Archivos de audio en línea que contienen contenido educativo que los estudiantes pueden escuchar en cualquier momento.

## **Política de privacidad en la educación en línea**

Conjunto de normas y regulaciones que rigen la recopilación, el uso y la protección de datos personales de estudiantes y docentes en entornos de educación en línea, con el objetivo de garantizar la seguridad y la confidencialidad de la información.

# R

## **Realidad virtual educativa**

La tecnología que permite a los estudiantes sumergirse en entornos virtuales para una experiencia de aprendizaje más inmersiva.

## **Recursos educativos abiertos (REA)**

Materiales educativos, como libros de texto y videos, que se comparten de manera gratuita y abierta en línea.

# S

## **Scaffolding**

Proceso de proporcionar apoyo gradual a los estudiantes a medida que desarrollan habilidades y conocimientos.

## **Simulación educativa en línea**

Escenarios interactivos en línea que permiten a los estudiantes practicar habilidades y tomar decisiones en un entorno seguro.

## **Skype for Business**

Herramienta de comunicación en línea que facilita la colaboración y la videoconferencia en el ámbito educativo.

## **Streaming**

Se refiere a la transmisión de contenido multimedia, como videos, música o eventos en tiempo real a través de Internet. En lugar de descargar el archivo completo antes de poder reproducirlo, el contenido se reproduce de forma continua a medida que se recibe en el dispositivo del usuario.





# T

## **Tasa de retención**

Medida en que los estudiantes que se inscriben en cursos en línea continúan y completan satisfactoriamente esos cursos. Una alta tasa de retención indica que los estudiantes están comprometidos y tienen éxito en el entorno de educación en línea.

## **Tecnología Asistida por Aprendizaje (TAA)**

Uso de herramientas tecnológicas diseñadas específicamente para ayudar a los estudiantes con discapacidades en sus procesos de aprendizaje. Estas herramientas pueden incluir lectores de pantalla, software de reconocimiento de voz y otras adaptaciones.

## **Tecnología educativa**

Uso de herramientas tecnológicas, como computadoras, software educativo, dispositivos móviles y recursos en línea, para facilitar y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

## **Tendencias en educación en línea**

Evoluciones y cambios observados en la forma en que se imparte y se accede a la educación en línea. Estas tendencias pueden incluir nuevos métodos de enseñanza, tecnologías emergentes, modelos de negocio, y enfoques pedagógicos que impactan en la educación en línea.

## **Tutor en línea**

Proceso de apoyo académico en el que un tutor o facilitador brinda asistencia a los estudiantes a través de Internet. Esto puede incluir la resolución de dudas, la revisión de tareas y la orientación en el aprendizaje a distancia.

# U

## **Ubicuidad**

En el contexto de la educación en línea, la ubicuidad se refiere a la capacidad de acceder al contenido educativo desde cualquier lugar y en cualquier momento, siempre que haya una conexión a Internet. La educación en línea busca proporcionar una experiencia de aprendizaje ubicua.

## **Usuario**

Cualquier persona que utiliza una plataforma o sistema educativo en línea para acceder a contenido educativo, participar en cursos o interactuar con recursos digitales. Los usuarios pueden incluir estudiantes, profesores, administradores y cualquier otra persona que forme parte de la comunidad educativa en línea.

# V

## **Validación de competencias**

Proceso de evaluación y acreditación de las habilidades y conocimientos adquiridos a través de cursos en línea. Los estudiantes pueden obtener certificados, diplomas o créditos académicos que validen su aprendizaje y les permitan avanzar en su carrera educativa o profesional.

## **Videoconferencia**

Tecnología que permite a los participantes en línea comunicarse a través de video y audio en tiempo real.

## **Videoconferencia educativa**

Comunicación en tiempo real entre estudiantes y profesores a través de herramientas de videoconferencia en línea. Permite la interacción cara a cara, la colaboración y la participación activa en clases y conferencias virtuales, facilitando la educación a distancia y el aprendizaje en línea.

## **Videos educativos**

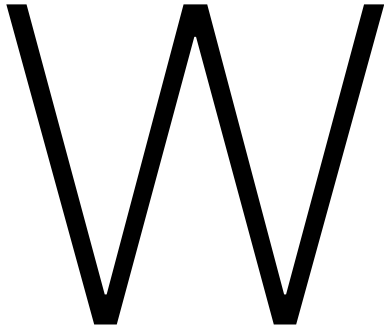
Recursos audiovisuales utilizados en la educación en línea para presentar contenido de manera visual y atractiva. Estos videos pueden ser lecciones grabadas, tutoriales, documentales educativos u otros tipos de contenido audiovisual diseñados para explicar conceptos, demostrar procedimientos o facilitar el aprendizaje.

## **Virtualización educativa**

Creación de entornos de aprendizaje en línea que imitan o replican las experiencias educativas tradicionales en un entorno digital. Incluye la utilización de tecnologías como plataformas de aprendizaje en línea, aulas virtuales y recursos digitales para ofrecer una educación interactiva y accesible a través de Internet.

## **Visión de aprendizaje**

La percepción y el entendimiento individual sobre cómo se adquieren conocimientos y habilidades. En el contexto de la educación en línea, es importante que los estudiantes desarrollen una visión de aprendizaje positiva y efectiva para maximizar su éxito en cursos virtuales.



### **Webinar**

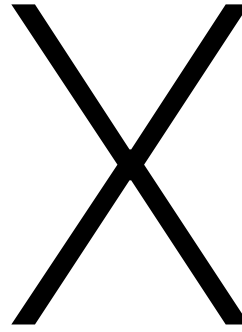
Seminario en línea que permite a los participantes asistir y participar en presentaciones y discusiones en vivo a través de Internet.

### **Wiki**

Una wiki es una plataforma de colaboración en línea que permite a los usuarios crear, editar y colaborar en la creación y modificación de contenidos. Las wikis se utilizan en educación en línea para proyectos colaborativos y la construcción de bases de conocimiento compartidas.

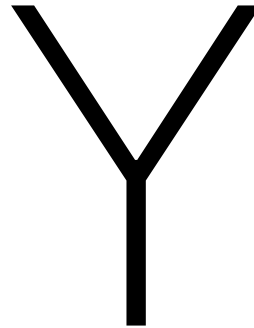
### **Wikipedia**

Aunque no es una palabra específica de educación en línea, Wikipedia es una enciclopedia en línea que es ampliamente utilizada por estudiantes y educadores para acceder a información en una amplia variedad de temas. Puede ser una valiosa fuente de información para la investigación y el aprendizaje en línea.



### **XMOOC (Curso en línea masivo y abierto por sus siglas en inglés)**

Tipo de MOOC que a menudo se ofrece de forma gratuita y atrae a una gran cantidad de estudiantes.



### **Youtubing**

Este término se refiere al acto de utilizar la plataforma de video YouTube como una herramienta de aprendizaje en línea. Los educadores a menudo crean videos educativos y tutoriales para enseñar conceptos a través de YouTube.

# Z

## **Zoom**

Plataforma de videoconferencia y colaboración en línea ampliamente utilizada en entornos educativos.





# TN | University

## Business School

*Diccionario de educación online:  
100 conceptos claves sobre educación y tecnología  
se editó en enero de 2024, por TN Editorial.*