

PALABRA	CONCEPTO
APP	Una aplicación móvil o app (en inglés) es una aplicación informática diseñada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles y que permite al usuario efectuar una tarea concreta de cualquier tipo: profesional, de ocio, educativas, de acceso a servicios, etc., facilitando las gestiones o actividades a desarrollar.
AUTOAPRENDIZAJE	El término autoaprendizaje estrictamente hace referencia a aprender uno mismo en un acto auto reflexivo, de la misma manera en que automóvil es el que se mueve a sí mismo, y autodidacta es quien se enseña a sí mismo. De allí que para referirse al aprendizaje llevado a cabo por uno mismo, sea más adecuado utilizar el término aprendizaje autónomo.
BLENDED LEARNING	El aprendizaje semipresencial (por sus siglas en inglés: Blended Learning o B-Learning) se refiere a la combinación del trabajo presencial (en aula) y del trabajo en línea (combinando Internet y medios digitales), en donde el alumno puede controlar algunos factores como el lugar, momento y espacio de trabajo. Asimismo, se puede entender como la combinación eficiente de diferentes métodos de impartición, modelos de enseñanza y estilos de aprendizaje.
BLOG EDUCATIVO	Un blog (del inglés web log) o bitácora web es un sitio web que incluye, a modo de diario personal de su autor o autores, contenidos de su interés, actualizados con frecuencia y a menudo comentados por los lectores.
CROWDSOURCING	Crowdsourcing (del inglés crowd –multitud– y outsourcing –recursos externos–) se podría traducir al español como colaboración abierta distribuida o externalización abierta de tareas, y consiste en externalizar tareas que, tradicionalmente, realizaban empleados o contratistas, dejándolas a cargo de un grupo numeroso de personas o una comunidad, a través de una convocatoria abierta.
CYBERBULLYING	El ciberacoso (derivado del término en inglés cyberbullying) acoso virtual o acoso cibernético, es el uso de medios de comunicación digitales para acosar a un individuo o grupo de individuos, mediante ataques personales, divulgación de información confidencial o falsa entre otros medios. Puede constituir un delito penal. El ciberacoso implica un daño recurrente y repetitivo infligido a través de los medios electrónicos. Según R. B. Standler, el acoso pretende causar angustia emocional, preocupación, y no tiene propósito legítimo para la elección de comunicaciones.
DIGITAL CITIZENSHIP	Ciudadanía digital (también denominado ciberciudadanía o e-ciudadanía) definida como las normas de comportamiento que conciernen al uso de la tecnología aunque el propio concepto se considera en proceso de definición permanente a medida que evolucionan las posibilidades de la tecnología.
EBOOK	Un libro electrónico, libro digital, ciberlibro, conocido en inglés como e-book o eBook, es una versión electrónica o digital de un libro. También suele denominarse así al dispositivo usado para leer estos libros, que es conocido también como lector de libros electrónicos (e-reader).
EXAMTIME	ExamTime es una plataforma online para ayudarte en el estudio, parte

	importante del proceso educativo y que requiere de un mayor esfuerzo, dedicación y una gran organización, sobre todo en el caso de asignaturas o temáticas complejas.
FAQ	El término preguntas frecuentes (PP. FF.) (traducción al español de la expresión inglesa Frequently Asked Questions, cuyo acrónimo es FAQ) se refiere a una lista de preguntas y respuestas que surgen frecuentemente dentro de un determinado contexto y para un tema en particular.
FLIPPED CLASSROOM	El Flipped Classroom (FC) es un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula.
GAMIFICACIÓN	La gamificación del aprendizaje -a veces traducido como ludificación, juegoización o jugueterización- es un acercamiento educacional para motivar a los estudiantes a aprender mediante el uso de diseños de video juego y elementos de juego en el entorno de aprendizaje.
GEEK	Geek es un término que se utiliza para referirse a la persona fascinada por la tecnología y la informática.
HANGOUT	Hangout es la herramienta que ofrece Google para la realización de vídeo quedadas (videoconferencias) y para la emisión de vídeo en directo a través de su red social en Google+, tu canal de Youtube o tu página web.
HASHTAG	Una etiqueta o hashtag (del inglés hash, almohadilla o numeral y tag, etiqueta) es una cadena de caracteres formada por una o varias palabras concatenadas.
ITERFAZ	En informática se utiliza para nombrar a la conexión funcional entre dos sistemas o dispositivos de cualquier tipo dando una comunicación entre distintos niveles. Su plural es interfaces.
IP	Una dirección IP es un número que identifica, de manera lógica y jerárquica, a una Interfaz en red (elemento de comunicación/conexión) de un dispositivo (computadora, Tablet, Laptop, Smartphone) que utilice el protocolo IP (Internet Protocol), que corresponde al nivel de red del modelo TCP/IP. La dirección IP no debe confundirse con la dirección MAC, que es un identificador de 48 bits para identificar de forma única la tarjeta de red y no depende del protocolo de conexión utilizado ni de la red.
JAVA	Java es un lenguaje de programación de propósito general, concurrente, orientado a objetos que fue diseñado específicamente para tener tan pocas dependencias de implementación como fuera posible. Su intención es permitir que los desarrolladores de aplicaciones escriban el programa una vez y lo ejecuten en cualquier dispositivo (conocido en inglés como WORA, o "write once, run anywhere"), lo que quiere decir que el código que es ejecutado en una plataforma no tiene que ser recompilado para correr en otra.
KOW-HOW	Know-how —del inglés «saber cómo»— o conocimiento fundamental, es un neologismo anglosajón que hace referencia a una forma de transferencia de tecnología.
LEARNING	Learning consiste en la educación y capacitación a través de Internet.
LMS	Un sistema de gestión de aprendizaje es un software instalado en un servidor web que se emplea para administrar, distribuir y controlar las

	actividades de formación no presencial (o aprendizaje electrónico) de una institución u organización. Permitiendo un trabajo de forma asíncrona entre los participantes. (learning Management System).
MOCHILA DIGITAL	La mochila digital es una plataforma on line, un repositorio que aglutina todos los recursos digitales disponibles para el alumnado de un país. www.lamochila.com.uy
MOOC	Los MOOC (acrónimo en inglés de Massive Open Online Course) o COMA en español (Curso Online Masivo Abierto) son cursos en línea dirigidos a un amplio número de participantes a través de Internet según el principio de educación abierta y masiva.
NATIVO DIGITAL	Se denomina nativo digital u homo sapiens digital a todas aquellas personas que nacieron desde 1980 hasta la actualidad, cuando ya existía una tecnología digital bastante desarrollada y la cual estaba al alcance de muchos. Por otra parte, el término inmigrante digital se refiere a todos aquellos nacidos entre los años 1940 y 1980, ya que se considera que han sido espectadores y actores generalmente privilegiados del proceso de cambio tecnológico.
NETIQUETA	Netiquette se utiliza para referirse al conjunto de normas de comportamiento general en Internet. La netiqueta no es más que una adaptación de las reglas de etiqueta del mundo real al virtual.
OSS	Operations support systems - Sistemas de soporte a las operaciones (también llamados operational support systems u OSS) hacen referencia a sistemas de información empleados por las empresas operadoras de telecomunicaciones. El término OSS por lo general describe a los "sistemas de red" que están directamente vinculados a la red de telecomunicaciones misma, por ejemplo: procesos de soporte para el mantenimiento del inventario de red, servicios de provisioning, configuración de los elementos de red y software para la gestión de fallas.
PODCAST	El podcasting o podcast es radio "on demand". Consiste en la distribución de archivos multimedia (normalmente audio o vídeo, que pueden incluir texto como subtítulos y notas) mediante un sistema de redifusión (RSS) que permite opcionalmente suscribirse y usar un programa que lo descarga para que el usuario lo escuche.
POST	El vocablo inglés post, a veces traducido al español como mensaje o artículo, generalmente usado en el contexto de foros y bitácoras en Internet; en esta acepción y en el sentido de publicado.
QR CODE	Un código QR (del inglés Quick Response code, "código de respuesta rápida") es un módulo para almacenar información en una matriz de puntos o en un código de barras bidimensional.
RED SOCIAL	Una red social es una estructura social compuesta por un conjunto de actores (tales como individuos u organizaciones) que están relacionados de acuerdo a algún criterio (relación profesional, amistad, parentesco, etc.).
RSS	RSS son las siglas de Really Simple Syndication, un formato XML para syndicar o compartir contenido en la web. Se utiliza para difundir información actualizada frecuentemente a usuarios que se han suscrito a la fuente de contenidos.
SPAM	Los términos correo basura y mensaje basura hacen referencia a los mensajes no solicitados, no deseados o con remitente no conocido (correo anónimo), habitualmente de tipo publicitario, generalmente

	enviados en grandes cantidades (incluso masivas) que perjudican de alguna o varias maneras al receptor.
STREAMING	El streaming (también denominado transmisión, lectura en continuo, difusión en flujo, lectura en tránsito, difusión en continuo, descarga continua o mediaflujo) es la distribución digital de multimedia a través de una red de computadoras, de manera que el usuario consume el producto (generalmente archivo de vídeo o audio) en paralelo mientras se descarga.
TABLET	Una tableta, en muchos lugares también llamada tablet (del inglés: tablet o tablet computer), es una computadora portátil de mayor tamaño que un teléfono inteligente o un PDA, integrada en una pantalla táctil (sencilla o multitáctil) con la que se interactúa primariamente con los dedos o un estilete (pasivo o activo), sin necesidad de teclado físico ni ratón. Estos últimos se ven reemplazados por un teclado virtual y, en determinados modelos, por un mini trackball o "bola de seguimiento" integrada en uno de los bordes de la pantalla.
TICs	ecnologías de la información y la comunicación (TIC) es un concepto que tiene dos significados. El término "tecnologías de la información" se usa a menudo para referirse a cualquier forma de hacer cómputo.
USB	Es un sistema digital que transfiere datos entre los componentes de una computadora o entre varias computadoras.
VIRUS	Un virus es un malware que tiene por objetivo alterar el funcionamiento normal del ordenador, sin el permiso o el conocimiento del usuario. Los virus, habitualmente, reemplazan archivos ejecutables por otros infectados con el código de este.
WEBINAR	Una conferencia web o conferencia en línea es similar a una reunión personal porque permite a los asistentes interactuar entre sí. Pueden participar entre y 0 personas. Es una manera de compartir información (documentos y aplicaciones), impartir una charla o dictar un curso en tiempo real con la misma calidad que si se llevara a cabo en el aula de clases.
WIKI	Wikinota (del hawaiano wiki, 'rápido') es el nombre que recibe un sitio web, cuyas páginas pueden ser editadas directamente desde el navegador, donde los usuarios crean, modifican o eliminan contenidos que, generalmente, comparten. No tiene por qué ser necesariamente un sitio en la web, puesto que hay wikis instalables para uso en el escritorio de computador personal, o portables en un llavero usb que llevan un entorno LAMP, como por ejemplo XAMPP.
YOUTUBE	YouTube (pronunciación AFI ['ju:tju:b]) es un sitio web en el cual los usuarios pueden subir y compartir vídeos. Aloja una variedad de clips de películas, programas de televisión y vídeos musicales, así como contenidos amateur como videoblogs. A pesar de las reglas de YouTube contra subir vídeos con todos los derechos reservados, este material existe en abundancia.