



Co-funded by
the European Union



Erasmus+ FLeD Diseño de aprendizaje para una educación flexible

Glosario de patrones FLeD

Fecha: 26 de noviembre de 2024

Autores: Ingrid Noguera, Alfred Ituen,

Paloma Sepúlveda, Laura Arnau

Traducción: Claudia Paredes, Ingrid Noguera

Revisión: Paloma Valdivia

[Glossary for FLeD patterns](#) © 2024 by Ingrid Noguera, Alfred Ituen, Paloma Sepúlveda, Laura Arnau is licensed under [CC BY 4.0](#)

Project Ref Number: 2022-1-ES01-KA220-HED-000085250





Glosario de patrones FLeD

Palabra(s) clave(s)	Definición
Aprendizaje activo	Enfoque de aprendizaje que implica involucrar a los y las estudiantes en su propio aprendizaje. Enfatiza lo que el/la estudiante hace con su experiencia, en lugar de recibir información pasivamente. Es importante que los y las estudiantes reflexionen sobre sus experiencias para darles significado.
Autorregulación conductual	La capacidad de gestionar y controlar los propios comportamientos, acciones e impulsos con el fin de alcanzar los objetivos deseados.
Aprendizaje semipresencial	Enfoque instruccional que combina la enseñanza presencial en el aula con experiencias de aprendizaje en línea.
Aprendizaje basado en casos	Un método de instrucción que utiliza casos reales o hipotéticos para involucrar a los estudiantes en el aprendizaje activo y la resolución de problemas.
Co-regulación	Proceso de refuerzo positivo mediante el cual dos o más estudiantes interactúan para regular sus emociones, comportamientos y/o pensamientos de una manera mutuamente solidaria y adaptativa.
Estrategias cognitivas	Se refiere a las técnicas y procesos mentales específicos que los y las estudiantes utilizan para adquirir, procesar, almacenar, recuperar y aplicar el conocimiento.
Aprendizaje colaborativo	Un enfoque instruccional en el que los y las estudiantes trabajan juntos en grupos o equipos para lograr objetivos de aprendizaje compartidos. Se trata de un proceso de negociación y/o construcción



Co-funded by
the European Union

	de conocimiento hacia un objetivo compartido y con el objetivo de producir algo juntos, ya sea cara a cara o apoyados por un ordenador.
Competencia digital	Los conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para utilizar eficazmente las tecnologías y herramientas digitales para acceder, evaluar, crear, comunicar y participar en el mundo digital.
Herramientas digitales	Una amplia gama de dispositivos electrónicos, aplicaciones de software y recursos que facilitan o mejoran la enseñanza, el aprendizaje y el almacenamiento, la transmisión y el intercambio de información.
Enseñanza eficaz	Implica utilizar el conocimiento, las estrategias, los procesos y los comportamientos adecuados para lograr resultados positivos en los y las estudiantes. Las estrategias relacionadas son: crear un entorno de aprendizaje atractivo y de apoyo, impartir lecciones bien estructuradas y emplear una variedad de métodos de instrucción para satisfacer las diversas necesidades de los y las estudiantes..
Autorregulación emocional	La capacidad de gestionar y controlar las propias emociones, estados de ánimo y reacciones para adaptarse a diferentes situaciones y lograr los resultados deseados.
Retroalimentación	Compartir las intenciones de aprendizaje, aclarar los criterios para el éxito, proporcionar información que haga avanzar a los y las estudiantes y activar a los estudiantes como propietarios de su aprendizaje son funciones esenciales de la retroalimentación.
Intercambio de feedback	Proceso de proporcionar y recibir retroalimentación entre estudiantes o entre estudiantes e instructores. Esto puede incluir comentarios sobre las tareas, las presentaciones y el rendimiento general de un curso.



	El objetivo del intercambio de retroalimentación es promover el aprendizaje y el desarrollo de los y las estudiantes mediante la realización de críticas constructivas y la identificación de áreas de mejora.
Aprendizaje flexible	El aprendizaje flexible se refiere a un enfoque de enseñanza que ofrece a los y las estudiantes la capacidad de superar las limitaciones de tiempo, lugar y ritmo al proporcionar opciones para satisfacer sus necesidades individuales.
Gamificación	La integración de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos, como la educación, para mejorar el compromiso, la motivación y los resultados del aprendizaje.
Aprendizaje híbrido	Al igual que el aprendizaje semipresencial, se refiere a un enfoque instruccional que combina la enseñanza presencial en el aula con componentes de aprendizaje en línea. Los estudiantes asisten en persona o de forma remota.
Educación Inclusiva	Se refiere a un enfoque en la educación que tiene como objetivo brindar igualdad de oportunidades y acceso a la educación para todas las estudiantes, independientemente de sus orígenes, habilidades o identidades.
Itinerario de aprendizaje	Plan o ruta personalizada que realiza un estudiante para alcanzar sus objetivos académicos. Este plan puede incluir cursos específicos, pasantías, oportunidades de investigación u otras experiencias que se alineen con los intereses y aspiraciones profesionales del estudiante. El itinerario de aprendizaje está diseñado para ayudar a los estudiantes a mantenerse en el camino y progresar hacia su título, al tiempo que les permite personalizar



Co-funded by
the European Union

	su educación en función de sus necesidades y objetivos individuales.
Metacognitivo	El conocimiento y la conciencia que los individuos tienen sobre sus propios procesos cognitivos, estrategias de aprendizaje y habilidades de pensamiento.
Aprendizaje móvil	También conocido como M-Learning, es el uso de dispositivos móviles como teléfonos inteligentes y tabletas para apoyar el aprendizaje y las actividades educativas. Esto también implica movilidad, aprendizaje en todas partes y acceso a recursos en cualquier momento.
Motivación	Los factores internos y externos que impulsan, dirigen y sostienen el comportamiento hacia el logro de un objetivo.
Aprendizaje en línea	Se refiere a un enfoque instruccional en el que la instrucción se imparte principalmente a través de Internet. La comunicación es sincrónica.
Aprendizaje personalizado	Un enfoque instruccional que adapta la experiencia de aprendizaje para satisfacer las necesidades, intereses y habilidades individuales de cada estudiante.
Aprendizaje basado en problemas	Un enfoque instruccional en el que se propone a los estudiantes un problema (basado en la vida real) con el que se puede relacionar para proporcionar diversas soluciones.
Aprendizaje basado en proyectos	Un enfoque instructivo que se enfoca en que las alumnas participen en un proyecto o investigación extenso y profundo. Implica un aprendizaje complejo y la interconexión de conocimientos de diferentes campos.
Aprendizaje autorregulado	El aprendizaje autorregulado se refiere a que los estudiantes se hagan cargo de su propio proceso de



	aprendizaje gestionándolo y supervisándolo activamente. Esto implica la utilización de diversas técnicas como estrategias cognitivas, metacognitivas, motivacionales, conductuales y emocionales. El proceso comienza con el análisis de la tarea en cuestión, seguido de la supervisión activa del progreso y la evaluación del rendimiento.
Simulación	Es un programa o modelo informático que imita procesos o sistemas del mundo real.
Aprendizaje virtual	Se refiere a un enfoque instruccional en el que el/la profesor/a y las estudiantes están separadas por el tiempo o el espacio y se comunican a través de tecnologías digitales, principalmente de forma asincrónica. Puede tener lugar en entornos virtuales o simulados. Proporciona a las alumnas experiencias interactivas e inmersivas que imitan escenarios del mundo real.

REFERENCIAS:

- Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 21(1), 5. <https://doi.org/10.1007/s11092-008-9068-5>
- Black, P., & Wiliam, D. (2018). *Classroom assessment and pedagogy*. *Assessment in Education*, 25 (3), 1–25. <https://doi.org/10.1080/0969594X.2018.1441807>
- Gallardo, E., Marqués, L., & Bullen, M. (2015). Students in higher education: Social and academic uses of digital technology. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 12(1), 25–37. doi <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v12i1.2078>
- Graham, C.R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. In Bonk, C.J., & Graham, C.R. (Eds), *The Handbook of Blended Learning* (pp.3-21). Pfeiffer Publishing.



- Johnson, D.W., Johnson, R.T., & Smith, K.A. (1998). Cooperative learning returns to college: What evidence is there that it works? *Change: The Magazine of Higher Learning*, 30(4), 26–35. <http://www.jstor.org/stable/40165638>
- Kirschner, P.A., Sweller, J., Kirschner, F., & Zambrano, J. R. (2048). From Cognitive Load Theory to Collaborative Cognitive Load Theory. *Intern. J. Comput.-Support. Collab. Learn* 13, 213–233.
<https://doi.org/10.1007/s11412-018-9277-y>
- Noguera, I., Robalino, P. E., & Ahmed, S. (2023). The Flexibility of the Flipped Classroom for the Design of Mediated and Self-regulated Learning Scenarios. *RIED-Ibero-American Journal of Distance Education*, 26 (2).
<https://doi.org/10.5944/ried.26.2.36035>
- Panadero, E. (2017). A review of self-regulated learning: six models and four directions for research. *Frontiers in Psychology*, 28. [10.3389/fpsyg.2017.00422](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00422)
- Pane, J.F., Steiner, E.D., Baird, M.D., & Hamilton, L.S. (2015). *Continued progress: Promising evidence on personalized learning*. RAND Corporation.
https://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/research_reports/RR1300/RR1365/RAND_RR1365.pdf
- Revelo-Sánchez, O., Collazos-Ordóñez, C. A., & Jiménez-Toledo, J. A. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *Tecnolóxicas*, 21(41), 115–134.
<http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a08.pdf>
- Sharples, M., Taylor, J., & Vavoula, G. (2016). A theory of learning for the mobile age. In C. Haythornthwaite, R. Andrews, J. Fransman, & E. M. Meyers (Eds.), *The SAGE Handbook of e-learning research* (pp. 63–81). Sage Publications.
- UNESCO. (2009). *Policy guidelines on inclusion in education*.
<http://unesdoc.unesco.org/images/0017/001778/177849E.pdf>
- Van Alten, D., Phielix, C., Janssen, J., & Kester, L. (2020). Secondary students' online self-regulated learning during flipped learning: a latent profile analysis. *Computers in human Behavior*, 118. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106676>
- Zimmerman, B. J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. In M. Boekaerts, P. R. Pintrich, & M. Zeidner (Eds.), *Handbook of*



Co-funded by
the European Union



Erasmus+ FLeD Diseño de aprendizaje para una educación flexible

self-regulation (pp. 13–39). Academic Press.

<https://doi.org/10.1016/B978-012109890-2/50031-7>

- Zireva, D. (2022). Active Learning: The Panacea to Miseducative Practices in Teacher Education. In O. Lutsenko & G. Lutsenko (Eds.), *Active Learning. Theory and Practice*, pp. 27–42. Intechopen.
<http://dx.doi.org/10.5772/intechopen.87353>

The FLeD Project [2022-1-ES01-KA220-HED-000085250] has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Ref Number: 2022-1-ES01-KA220-HED-000085250

