

Realidad Virtual

Procesos de enseñanza-aprendizaje que se llevan a cabo a través de internet, caracterizados por una separación física entre profesorado y estudiantes, pero con el predominio de una comunicación tanto síncrona como asíncrona.

Realidad Aumentada

Es la ciencia que se ocupa del estudio de la programación y la mecánica de los robots.

Robótica

Es un entorno de escenas y objetos de apariencia real, generado mediante tecnología informática, que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él.

Tutoría inteligente

Alternativa que nos presentan los entornos virtuales al recrear entornos físicos dentro de un ordenador.

Simulación

Son una herramienta innovadora en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo transmitir información y conocimiento a estudiantes.

Sistemas colaborativos

Es una tecnología que permite superponer elementos virtuales sobre nuestra visión de la realidad.

Representación,
extracción y
razonamiento.

Es una metodología que utiliza las nuevas tecnologías, concretamente el análisis de datos, para adaptar la educación a las necesidades personales de cada estudiante.

E- Learning

Herramientas de comunicación electrónica que envían mensajes, archivos, datos o documentos entre personas y facilitan la distribución de la información.

Aprendizaje Adaptativo

Es fundamentalmente un sucedáneo, un sustituto para el objeto en sí, usado para activar una entidad a efectos de determinar las consecuencias.