

Glosario

HOWARD GARDNER: COMO IMPACTA LA TECNOLOGIA A LA EDUCACIÓN.

APP: Una aplicación informática es un tipo de software que permite al usuario realizar uno o más tipos de trabajo. Los procesadores de texto y las hojas de cálculo son ejemplos de aplicaciones informáticas, mientras que los sistemas operativos o los programas de utilidades (que cumplen tareas de mantenimiento) no forman parte de estos programas. Las aplicaciones pueden haber sido desarrolladas a medida (para satisfacer las necesidades específicas de un usuario) o formar parte de un paquete integrado (como el caso de Microsoft Office)

ACELERACIÓN DEL APRENDIZAJE: Modelo educativo que apoya a los niños, niñas y jóvenes entre los 10 y los 17 años de edad, que no hayan terminado la básica primaria, que sepan leer y escribir y que se encuentren en extraedad con el fin de que mejoren su autoestima, desarrollen las competencias de la básica primaria, permanezcan en la escuela y se nivelen para continuar sus estudios.

AULAS DE APOYO ESPECIALIZADAS: Conjunto de servicios, estrategias y recursos que ofrecen los establecimientos educativos para brindar los soportes que permitan la atención integral de los estudiantes con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales. No hace referencia a un espacio físico único determinado dentro de la institución o centro educativo. Sin embargo, es importante contar con un espacio independiente para el trabajo directo con el estudiante y su familia.

ARTEFACTO: En el lenguaje cotidiano, un artefacto es una máquina o un aparato creado con un propósito técnico específico. Los artefactos tienen diversas complejidades, ya que una vasija puede ser considerada como un artefacto al igual que una máquina electrónica.

COMPETENCIA. Capacidad de poner en práctica de forma integrada, en contextos diferentes, los conocimientos, habilidades y características de la personalidad adquiridas. Incluye saberes teóricos, habilidades prácticas aplicativas, actitudes (compromisos personales).

CULTURA INFORMÁTICA: Constituye la necesidad de crear, fomentar y difundir una cultura basada en un “enfoque informático” y una “filosofía informática” y no sólo en el uso y producción indiscriminados de las tecnologías de la información, es decir, que permita integrar el desarrollo informático al desarrollo del hombre.

CONNOTACIÓN: Llamamos CONNOTACIONES a nuestras interpretaciones y valoraciones de una imagen o de una palabra. Las connotaciones no son iguales para todo el mundo. En nuestras interpretaciones intervienen nuestros valores, pautas sociales,

experiencias previas, contexto... que nos llevarán a establecer unas asociaciones y proyecciones particulares. Las connotaciones que realizamos de las palabras e imágenes pueden reforzar los mensajes que nos quieren transmitir o entrar en contradicción con ellos.

ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: Se utilizan estos dos términos conjuntamente cuando se quiere significar que no es posible considerarlos de forma independiente y para hacer hincapié en que la enseñanza del profesor no tiene sentido si no es para producir aprendizajes en los estudiantes.

ESCENARIO: Se denomina escenario a la parte de un teatro o espacio cultural en la cual se lleva a cabo el acto cultural en sí mismo. Este acto puede ser una obra de teatro, una ópera, un ballet, un concierto de diversos tipos de música, pero también puede ser una presentación de premios o cualquier evento que requiera la exposición ante un público determinado. El escenario está compuesto por una plataforma elevada y se ubica en el frente de la sala, de modo de atraer la completa atención del público hacia allí. Su altura permite que todos los asistentes puedan ver lo que en ella se representa de manera cómoda.

ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE: proceso de toma de decisiones, consciente e intencional, en el que el estudiante elige y recupera los conocimientos que necesita para hacer su trabajo.

INTELIGENCIA: Es la capacidad de elegir, entre varias posibilidades, aquella opción más acertada para la resolución de un problema. En este sentido, cabe distinguirla de la sabiduría, en tanto que esta última es tan solo una acumulación de conocimiento, mientras que la inteligencia implica hacer el mejor uso de un saber previo. No obstante, el modo para identificar la cualidad de ser inteligente ha sido enormemente debatido.

INFORMACIÓN: Entendemos por INFORMACIÓN cualquier manifestación (ya sea visual, auditiva, táctil...) de un conjunto de conocimientos.

MEMORIA: En informática la MEMORIA es el lugar donde el ordenador almacena los programas y los datos que está utilizando. Los ordenadores sólo pueden procesar inmediatamente la información que tienen en su memoria. Por eso, cuando deseamos ejecutar un programa, hemos de cargarlo (almacenarlo) previamente en la memoria.

MÉTODO DE ENSEÑANZA: Esquema general de trabajo que da consistencia a los procesos (de información, mediación u orientación), que tienen lugar en diferentes escenarios docentes, proporcionando una justificación razonable para dichos procesos.

PROCESO DE ENSEÑANZA: Conjunto de acciones que, siguiendo determinados principios y métodos, están desarrolladas por un facilitador (docente, otra persona o un recurso) para conseguir un resultado en un tercero (discente, grupo-clase), explicitado en forma de objetivos o metas de aprendizaje.

PROYECTO: El termino Proyecto pese a ser de uso común, puede tomar significados diferentes y no siempre se emplea en el mismo sentido. La palabra proviene del latín proiectus, que a su vez deriva de proiicere, que significa dirigir algo o alguna cosa hacia adelante. De aquí que entre sus aceptaciones encontremos que proyecto se refiere a un esquema, programa o plan que se hace antes de dar forma definitiva a algo o alguna cosa. Un proyecto es una intervención deliberada y planificada por parte de una persona o ente que desea generar cambios favorables en una situación determinada. Es el conjunto de actividades concretas, interrelacionadas y coordinadas entre sí, que se realizan con el fin de producir determinados bienes y servicios capaces de satisfacer necesidades o resolver problemas.

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN: Confluencia de métodos y técnicas asociadas a la tecnología de la computación y las telecomunicaciones, de aplicación expresa en la generación de información, mediante la adquisición, producción, almacenamiento, proceso, registro y diseminación de datos contenidos en señales de naturaleza acústica, textual, óptica o electromagnética.

VIRTUALIDAD: Simulación; los métodos virtuales se refieren a funciones simuladas que no están presentes físicamente. También tiende a usarse con métodos nuevos que son mejora de métodos previos. Tecnología que maneja datos, gráficos, imágenes, sonidos, redes y digitalización para simular en el tiempo deseado el acceso al espacio deseado.