



Proyecto AULA

Universidad Veracruzana

Estrategia para la transformación de la docencia MEIF

GLOSARIO

Acciones no recurrentes	Acciones estratégicas que requieren del pensamiento complejo, pueden no tener una solución única y requieren de la integración de varias estrategias cognitivas.
Acciones recurrentes	Acciones que se ejecutan siempre bajo el mismo procedimiento y cuya ejecución es algorítmica
Acciones recurrentes automatizables	Acciones cuyo dominio puede automatizarse y que para tal efecto se requiere de práctica hasta lograr su automatización y posteriormente su mejora en términos de precisión y velocidad
Actividad de aprendizaje	Parte de una tarea/proyecto de aprendizaje
Andamiaje	Andamiaje es el apoyo y guía que se da al estudiante para poder resolver las tareas de la clase. Se inicia con un alto nivel de apoyo para desaparecer en las tareas finales. Pueden ser: <ul style="list-style-type: none">• Ejemplos resueltos y casos de modelación para su estudio y discusión• Problemas parcialmente resueltos para completar.• Las tareas convencionales sin apoyo pueden ser problemas y casos para resolver completamente y típicamente son las que los estudiantes resolverían en un examen.
Manual de estilo bibliográfico APA	El Manual de Publicación de la APA (American Psychological Association) presenta una serie de recomendaciones para la preparación y presentación de trabajos científicos. El estilo de citas de la APA es uno de los más empleados en la comunidad científica, especialmente, para las ciencias sociales: Educación, Pedagogía y Didáctica, Psicología, Lingüística, Psicolingüística, Sociología, etc. (http://www.apastyle.org/electref.html)

Manual de estilo bibliográfico de MLA	Manual de estilo bibliográfico publicado por la <i>Modern Language Association</i> y generalmente utilizado en humanidades. (http://webster.commnet.edu/mla/format.shtml)
Manual de estilo bibliográfico de Turabian	Manual de estilo bibliográfico empleado para ensayos, tesis y disertaciones. Es muy similar al manual de MLA. (http://www.liunet.edu/cwis/cwp/library/workshop/cittur.htm)
Manual de estilo bibliográfico de Chicago	Manual que publica la universidad de Chicago. (www.chicagomanualofstyle.org)
Aprendizaje colaborativo	Estrategia didáctica en la que los estudiantes reunidos en grupos de dos o más integrantes, interactúan para construir conocimientos, a través del desarrollo de ciertas actividades y tareas mediadas por un profesor y, generalmente, apoyados en redes informáticas.
Aprendizaje significativo	Se refiere a la atribución de significado a lo que se está aprendiendo. Para lograr que el aprendizaje sea significativo, se requiere relacionar los nuevos conocimientos y habilidades con aquellos adquiridos de manera previa por el alumno.
Calificación	Es la asignación final de un valor que se otorga a un estudiante a partir de una evaluación. Generalmente se expresa en términos numéricos o alfabéticos.
Clases de tareas	Una clase es un conjunto de tareas con dificultad equivalente. La diferencia de una clase a otra es el nivel de dificultad. Para fines de instrucción se inicia con la clase de tareas de menor dificultad y se termina con la clase más difícil que representa los casos y problemas que los egresados enfrentarán en su vida profesional. Cada clase de tareas contiene un conjunto de tareas que representan los procesos cognitivos, los modelos mentales y reglas heurísticas que deberán dominar al término de la instrucción en esta clase.
Competencias comunicacionales	La comunicación entendida como los procesos interactivos a través de los cuales los sujetos, haciendo uso de múltiples estrategias de lenguajes, participan en la producción de sentido y en la organización y reorganización de la vida cultural, construyendo y reconstruyendo su entorno social.
Competencia informacional	Una persona competente en el acceso y uso de la información es capaz de: <ul style="list-style-type: none"> • determinar el alcance de la información requerida • acceder a ella con eficacia y eficiencia • evaluar de forma crítica la información y sus fuentes • incorporar la información seleccionada a su propia base de conocimientos • utilizar la información de manera eficaz para acometer tareas específicas.

	<ul style="list-style-type: none"> comprender la problemática económica, legal y social que rodea al uso de la información, y acceder a ella y utilizarla de forma ética y legal.
Competencia profesional	Se define como la capacidad de un profesional de tomar decisiones con base en los conocimientos, habilidades y actitudes asociadas a la profesión para solucionar los problemas complejos que se presentan en el campo de su actividad profesional.
Comunidades de aprendizaje	Comunidad humana organizada que construye y se involucra en un proyecto educativo y cultural propio, para educarse a sí misma, en el marco de un esfuerzo endógeno, cooperativo y solidario, basado en un diagnóstico no sólo de sus carencias sino, sobre todo, de sus fortalezas.
Criterios de calificación	Son las especificaciones que asignan valor a cada una de las actividades a considerar para la evaluación, por ejemplo, exámenes, asistencia, tareas/proyectos, prácticas de campo, etc. Generalmente se expresan en porcentajes y, además de facilitar la evaluación, permiten al alumno tener claridad sobre lo que se espera de él.
Criterios de desempeño	Descripción de los requisitos de calidad para el resultado obtenido en el desempeño. Se redactan como un enunciado evaluativo sobre ese resultado. Ejemplos: suficiencia, pertinencia, coherencia, oportunidad, racionalidad, viabilidad, cobertura, eficiencia, fluidez, claridad, etc.
Diseño instruccional	Es el desarrollo sistemático de especificaciones instruccionales mediante la aplicación de las teorías del aprendizaje y de la instrucción para asegurar la calidad de la enseñanza. Se refiere al proceso de análisis de los objetivos y las necesidades de aprendizaje y del sistema de distribución para cubrirlas. Incluye el desarrollo de actividades y materiales, así como la evaluación de la enseñanza y de las actividades de los aprendices.
Estrategias cognitivas	Las estrategias que se utilizan para enfrentar y resolver problemas son procedimientos cognitivos que se usan de manera intencional para realizar tareas que de ninguna manera podrían reducirse a secuencias automatizadas. Estos procedimientos requieren capacidades para la planificación y el control de las acciones, al mismo tiempo que capacidad de reflexionar sobre lo hecho.
Evaluación de desempeño	<p>La evaluación del desempeño se basa en las evidencias que se obtienen de una variedad de tareas y situaciones en las cuales se da oportunidad a los estudiantes de resolverlas y demostrar su comprensión y aplicación reflexionada del conocimiento, sus habilidades y estrategias de pensamiento, en una variedad de contextos.</p> <p>En un modelo de evaluación centrado en evidencias, el resultado de la tarea/ proyecto de aprendizaje es un producto que da muestra del logro de los objetivos de aprendizaje.</p>
Evaluación diagnóstica	Es aquella que se aplica previamente a la intervención educativa con el objeto de conocer los aprendizajes previos de los alumnos en relación con la EE.

Evaluación formativa	Es todo el proceso evaluativo permanente en el transcurso de la EE para retroalimentar a los alumnos sobre sus avances y les permite corregir o mejorar sus estrategias para la resolución de la tarea/ proyecto de aprendizaje.
Evaluación sumativa	Es aquella que sirve para verificar y registrar si sus alumnos han alcanzado los objetivos de desempeño y con qué nivel de calidad.
Evidencias de desempeño	Son las situaciones, los resultados o productos requeridos para demostrar un desempeño eficiente en las circunstancias y ámbitos productivos en donde el individuo prueba, mediante evaluación, su competencia.
Información de apoyo	<p>Se refiere a la organización del dominio de conocimientos.</p> <p>Es la información relevante para el aprendizaje dentro de una misma clase o tipo de tareas.</p> <p>Es lo que se llama teoría de un dominio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modelos conceptuales (qué es esto) • Modelos estructurales (cómo está organizado) • Modelos causales (cómo funciona esto) <p>Describe los enfoques sistemáticos para resolver problemas (SAP's systematic approaches to problem solving).</p> <p>Incluye las estrategias cognitivas para la resolución de problemas dentro del dominio de conocimientos y práctica profesional.</p>
Información procedimental	<p>Algoritmos de ejecución de aspectos rutinarios de las tareas. Consiste en instrucciones de cómo hacer, instrucciones paso a paso, son reglas que prescriben la ejecución correcta.</p> <p>Se puede presentar con ejemplos demostrativos.</p> <p>Está vinculada con cada tarea dentro de una clase.</p> <p>Se presenta al estudiante justo cuando se requieren los aspectos rutinarios de la tarea.</p>
Investigación-docencia, vinculación	<p>Es la relación que se establece entre la investigación y la docencia orientada a la formación de los estudiantes. Esto es, que los estudiantes adquieran la capacidad para aprender y abordar, por sí mismos, problemas y tareas de avanzada en el mundo contemporáneo. Puede llevarse a cabo en cuatro modalidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dirigidas por investigación • Orientadas a investigación, • Basadas en investigación • Investigación tutorada

Metacognición	Sistema que controla los sistemas de pensamiento y los otros sistemas. En él, se establecen metas y se toman decisiones acerca de qué información es necesaria y qué proceso cognitivo es el mejor para alcanzar determinado objetivo.
Motivación	La motivación engloba factores cognitivos y afectivos que determinan la elección, iniciación, dirección, magnitud y calidad de la acción para alcanzar un fin determinado. La motivación ha resultado ser un factor clave para el aprendizaje y tiene que ver con la aceptación o rechazo de la tarea/proyecto de aprendizaje.
Objetivos de desempeño	Resultados finales que se esperan lograr por un individuo o grupo. Los objetivos de desempeño determinan el tipo y enfoque de las actividades que un grupo o un individuo efectuarán con el propósito de alcanzar los resultados deseados. Los objetivos de desempeño para las competencias constituyentes especifican qué se espera que los estudiantes hagan al término de la formación: la acción (verbo), bajo qué condiciones la puede ejecutar, con qué herramientas y objetos, y cuáles estándares debe cumplir para un desempeño aceptable.
Pensamiento complejo	El pensamiento complejo se refleja en la habilidad para reconocer nuevos problemas y encontrar soluciones creativas para resolverlos. Proceso intelectual disciplinado de conceptualizar activa y hábilmente, aplicar, analizar, sintetizar y/o evaluar información obtenida o generada de la observación, experiencia, reflexión, razonamiento o comunicación, como guía para la acción y el saber.
Perfil de egreso	Presentación condensada de las características profesionales y personales pretendidas en el egresado. En este diseño curricular, que utiliza el enfoque de competencias como estrategia para construir la estructura curricular, se elabora con las competencias, básicas, genéricas y específicas, que evidencia el estudiante al concluir su trayecto por el plan de estudios del programa educativo.
Portafolio	Es una colección de los trabajos de los estudiantes, seleccionados, analizados y organizados para identificar sus destrezas reales y sus progresos, para autoevaluarse y para que los alumnos vean el grado con el que alcanzan sus objetivos.
Práctica de partes de las tareas	Ejercicios y prácticas para automatizar aspectos rutinarios.
Rúbrica	Es una guía que se utiliza para otorgar una puntuación a quien presenta una prueba abierta con base en el producto del desarrollo de la tarea.
Saberes axiológicos	Se refieren a las actitudes, entendidas como la expresión de los valores en el comportamiento del individuo y/o la forma de predisposición relativamente estable del comportamiento humano, que nos hacen reaccionar ante determinados objetos, situaciones o conocimientos de una forma concreta; contestan a la pregunta: ¿qué actitudes debe desarrollar el estudiante para ejecutar la

	unidad de competencia?
Saberes heurísticos	Comprenden métodos, técnicas y habilidades que tienen como base el conocimiento disciplinar, los cuales nos ofrecen probabilidades razonables de solucionar un problema; se entienden también como la capacidad para llevar a cabo procedimientos y operaciones para solucionar problemas mediante prácticas diversas y en situaciones inéditas; contestan a la pregunta: ¿qué debe hacer el estudiante para ejecutar la unidad de competencia?
Saberes teóricos	Se refieren a teorías, conceptos y taxonomías; se relacionan con la dimensión epistemológica, histórica y científica de las disciplinas; contestan a la pregunta: ¿qué debe conocer el estudiante para ejecutar la unidad de competencia?
SAP's	Enfoque sistemático para la resolución de tareas (<i>Systematic Approaches to Problem Solving</i>). Esta técnica se presenta con ejemplos de modelamiento y debe indicar las fases de resolución del problema y las reglas heurísticas que ayuden a los estudiantes a completar cada fase.
Subcompetencia	Parte de una Unidad de competencia que apoya la adquisición de ésta última, pero conserva su independencia.
Tarea de aprendizaje	Experiencias auténticas complejas basadas en tareas de la vida real del campo profesional o del dominio. En su diseño se enfatiza el aprendizaje que lograrán los estudiantes durante el desempeño, es decir, la tarea debe estimular a los estudiantes a enfocar su atención en el proceso cognitivo para el aprendizaje más que solo en resolver la tarea. Esto se puede hacer modificando el ambiente o entorno en donde se lleva a cabo la tarea y, especialmente, proporcionando ayuda y guía a los estudiantes para llevar a cabo la tarea.
Tecnologías de la información y la comunicación	Conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones y comunicación entre individuos, en forma de texto, voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética. Se utilizan en el ámbito educativo bajo el supuesto de que permiten potencializar el aprendizaje a través de entornos diseñados especialmente para la enseñanza y la colaboración y del acceso a grandes volúmenes de información.
Unidad de competencia	Acción viable e identificable, en un ámbito de aplicación específico, en la cual se integran los saberes teóricos, heurísticos y axiológicos, los cuales constituyen los elementos de la competencia; el que sea viable se refiere a que debe poder ser desarrollada en el transcurso de un periodo escolar, en este caso, 15 semanas; el que sea identificable alude a las evidencias y los criterios de desempeño para demostrar que se desarrolló la unidad de competencia.



Attribution Non-Commercial Share Alike
cc by-nc-sa