Universidad Autónoma de Chiriquí
Facultad de ciencias de la Educación
Licenciatura en Educación Primaria

Escuela:

Formación pedagógica
Asignatura:

INFORMÁTICA PARA EDUCACIÓN PRIMARIA

Tema: Glosario
Profesora:

Luzmila Santos
Estudiante: Minerva M. Muñoz

1-746-466
Fecha: 24/01/2020

Glosario

1. **Acción tutorial:** Conjunto de acciones educativas que contribuyen al desarrollo y a potenciar las capacidades básicas de los alumnos, orientándolos para conseguir la maduración y autonomía y ayudarlos a tomar decisiones, con vistas a opciones posteriores, de acuerdo con sus necesidades, intereses y capacidades.



2. **Autoevaluación del alumno:** Son el conjunto de herramientas y prácticas diseñadas para que los profesores puedan obtener información precisa sobre la calidad del aprendizaje de sus estudiantes. También se emplean para facilitar el diálogo entre los estudiantes y el profesor referente al proceso de aprendizaje y cómo mejorarlo.



3. **Auto-observación de la docencia:** Observación de la propia docencia por parte del profesor, generalmente llevada a cabo mediante la grabación en audio o vídeo, para permitir el posterior análisis y reflexión sobre la misma.



4. **Calificación:** Grado de una escala establecida, expresado mediante una denominación o una puntuación, que se asigna a una persona para valorar el nivel de suficiencia o insuficiencia de los conocimientos o formación mostrados en un examen, un ejercicio o una prueba.



5. **Habilidad:** capacidad de alguien para desempeñar de manera correcta y con facilidad una tarea o actividad determinada. De esta manera, se trata de una forma de aptitud específica para una actividad puntual, sea de índole física, mental o social.



6. **Informática:** ciencia que se dedica a estudiar el tratamiento de la información mediante medios automáticos, es decir, la ciencia de la información automática. Se trata de una sumatoria de conocimientos científicos y de técnicas que posibilitan el tratamiento automático de la información mediante el uso de computadoras.



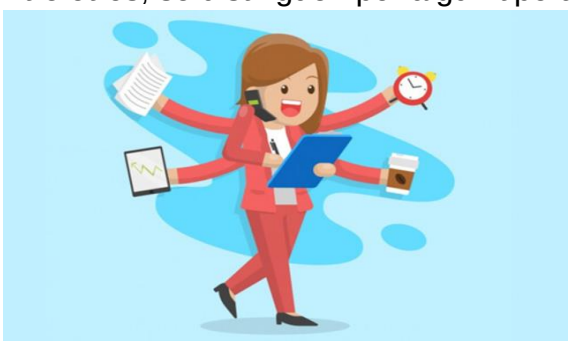
7. **Informática Educativa:** Es una disciplina que estudia el uso, efectos y consecuencias de las tecnologías de la información en el proceso educativo. La rama de las ciencias de la educación que se encarga del estudio y desarrollo de las aplicaciones de la informática en el proceso docente-educativo" Abarca el estudio, diseño e implementación de soluciones que incorporan Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) a los procesos educacionales, en distintos ámbitos: la gestión y administración de los centros educacionales; la gestión curricular; el proceso de enseñanza-aprendizaje a nivel de aula; y la evaluación de aprendizajes".



8. **Competencias académicas:** es el conjunto de conocimientos, habilidades, disposiciones y conductas que posee una persona, que le permiten la realización exitosa de una actividad.



9. **Habilidades-Destrezas:** La habilidad es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio. Casi todos los seres humanos, incluso aquellos que observan algún problema motriz o discapacidad intelectual, entre otros, se distinguen por algún tipo de aptitud.



10. **Criterios de evaluación:** son los principios, normas o ideas de valoración en relación a los cuales se emite un juicio valorativo sobre el objeto evaluado. Deben permitir entender qué conoce, comprende y sabe hacer el alumno, lo que exige una evaluación de sus conocimientos teóricos, su capacidad de resolución de problemas, sus habilidades orales y sociales, entre otros aspectos.

Criterios	Requisitos	Nivel de Satisfacción				
Legislación	Está de acuerdo con las normas específicas para la gestión y el acceso a los documentos archivísticos					
Contenido	El documento está presentado de forma completa, clara e inteligible					
	El lenguaje es comprensible					
	El contenido está dispuesto de forma organizada y legible					
	Las informaciones son confiables y satisfacen las expectativas					
Accesibilidad	Los archivos pueden abrirse fácilmente					
	Es posible la adaptación y la personalización para el acceso de los usuarios con necesidades especiales					
	Posee un sistema de ayuda en línea					

11. **Cuestiones de ensayo:** es una composición, usualmente breve, en prosa, de una extensión moderada y sobre un tema determinado. “La misión del ensayo es plantear cuestiones y señalar caminos más que asentar soluciones firmes, por eso toma aspecto de amena divagación literaria.” “Una disertación científica sin presentar pruebas explícitas.” “Es una composición en prosa; su naturaleza es interpretativa, pero muy flexible en cuanto a método y estilo.”



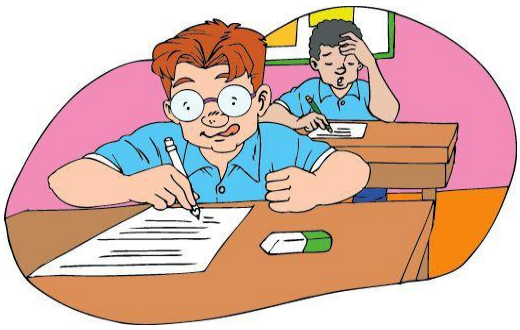
12. **Enseñanza-Aprendizaje:** es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento.



13. **Evaluación continua**: es una forma de entender la evaluación educativa. Es un tipo de evaluación que se debe llevar a cabo durante todas las etapas de aprendizaje del estudiante.



14. **Evaluación final:** Es el proceso por el cual se valoran los aprendizajes y las competencias que han desarrollado las personas al terminar el estudio de un módulo, con el fin de acreditarlo. Los propósitos de la evaluación final son: Reconocer y acreditar las competencias desarrolladas por las personas al estudiar los módulos.



15. **Evaluación formativa**: es un proceso cuyo enfoque considera la evaluación como parte del trabajo cotidiano del aula, la utiliza para orientar el proceso de enseñanza - aprendizaje y tomar decisiones oportunas que beneficien a los estudiantes.



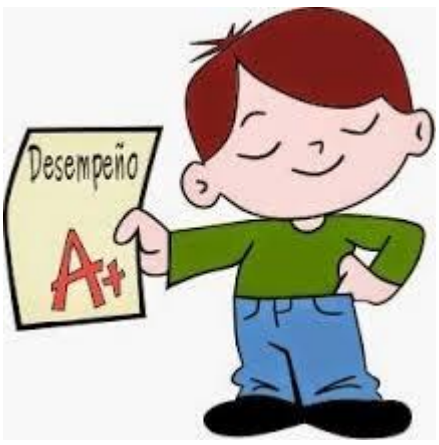
16. **Evaluación inicial:** consiste en la recolección de datos es el punto de partida del proceso de enseñanza-aprendizaje. Permite conocer la realidad del inicio del estudiante y determinar, más adelante, los verdaderos logros de aprendizaje de los estudiantes relacionados con su participación en una experiencia de enseñanza-aprendizaje.



17. **Evaluación por pares:** Consiste en la evaluación de los estudiantes por parte de sus compañeros (entre iguales) siguiendo las pautas del profesor. Aunque esto pueda parecer para algunos una forma de “escaquearse” del profesor, no es así ya que gracias a este tipo de evaluación se consigue que los alumnos se involucren de manera activa y les ayuda a adquirir una mayor comprensión sobre la actividad y contenido de la misma. Normalmente se aprende mucho más de los errores que de los aciertos.



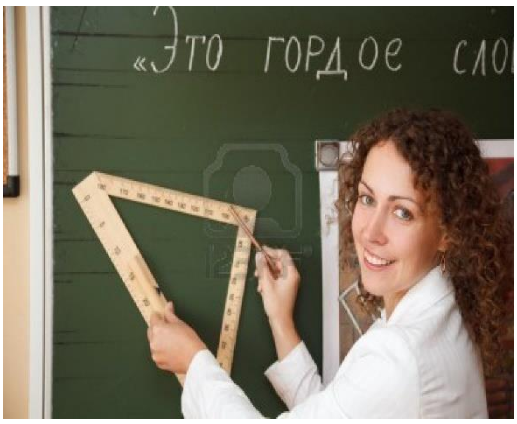
18. **Evaluación sumativa:** La evaluación sumativa trata de establecer balances fiables de los resultados obtenidos al final de un proceso de enseñanza-aprendizaje. Pone el acento en la recogida de información y en la elaboración de instrumentos que posibiliten medidas fiables de los conocimientos a evaluar.



19. **Evidencias Experiencias prácticas de trabajo:** una evidencia informática es el estadio previo de una prueba informática y, no siempre, la evidencia se convertirá en prueba. Una evidencia informática es un elemento en bruto, que aún no ha pasado por los procesos de identificación, adquisición, preservación y análisis a que debe ser sometida antes de que se convierta en prueba.



20. **Instructor:** es quien dotado del saber científico, técnico o artístico, lo transmite a otro para que también lo posea. En general el instructor es un ser humano, pero podría bien llamarse instructor a aquel manual de instrucciones que le proporciona al usuario de un producto los pasos a seguir para utilizarlo en forma adecuada.



21. **Método de enseñanza:** es el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos. El método es quien da sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje y como principal ni en lo que atañe a la presentación de la materia y a la elaboración de la misma.



22. **Orientación:** es un proceso de asesoramiento; que parte hacia las visiones del futuro, tanto profesional, académico y personal a lo largo de nuestra vida. Enfocándose así, a la toma de decisiones para un bienestar satisfactorio con principios éticos y morales.



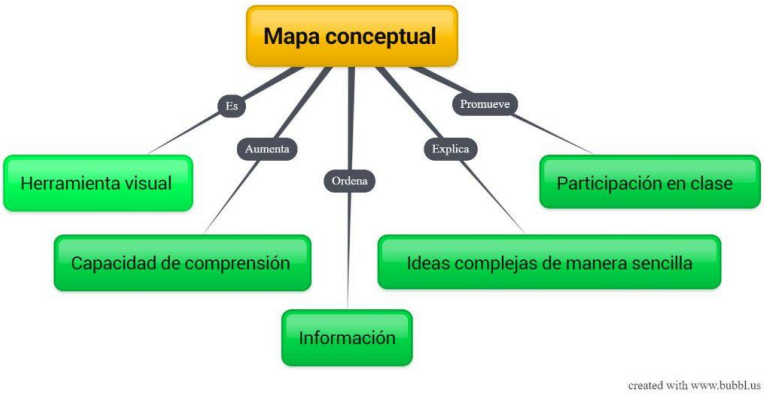
23. **Plataforma:** una plataforma es un sistema que sirve como base para hacer funcionar determinados módulos de hardware o de software con los que es compatible. Dicho sistema está definido por un estándar alrededor del cual se determina una arquitectura de hardware y una plataforma de software.



24. **Entornos Virtuales:** Un entorno virtual de aprendizaje, ambiente virtual de aprendizaje o Virtual Learning Environment es una plataforma web que brinda respaldo digital a medios de divulgación o cursos de estudio diseñados, por lo general, por instituciones educativas.



25. **Mapas conceptuales**: es un esquema de ideas que sirve de herramienta para organizar de manera gráfica y simplificada conceptos y enunciados a fin de reforzar un conocimiento.



26. **Comercio Electrónico**: consiste en la compra y venta de productos o de servicios a través de medios electrónicos, tales como redes sociales y otras páginas web.



26. Comercio Electrónico: se aplicaba a la realización de transacciones mediante medios electrónicos tales como el Intercambio electrónico de datos; sin embargo con el advenimiento del Internet y del World Wide Web, a mediados de la década de 1990 comenzó a referirse principalmente a la venta de bienes y servicios a través de Internet, usando como forma de pago medios electrónicos tales como las tarjetas de crédito.



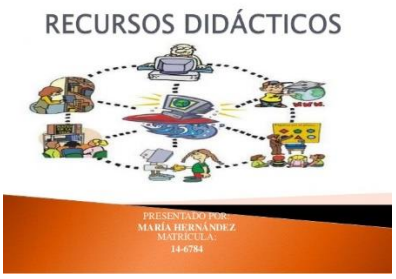
27. Proceso de enseñanza: es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento.



28. prueba objetiva: son instrumentos de medida, elaborados rigurosamente, que permiten evaluar conocimientos, capacidades, destrezas, rendimiento, aptitudes, actitudes, inteligencia, etc.



29. Recursos didácticos: son aquellos materiales o herramientas que tienen utilidad en un proceso educativo. Haciendo uso de un recurso didáctico, un educador puede enseñar un determinado tema a sus alumnos.



30. Simulación: un acto que consiste en imitar o fingir que se está realizando una acción cuando en realidad no se está llevando a cabo. Una persona o animal simula para cumplir con un objetivo determinado.



31. certificado digital: el único medio que permite garantizar técnica y legalmente la identidad de una persona en Internet. Se trata de un requisito indispensable para que las instituciones puedan ofrecer servicios seguros a través de Internet.



32. Ciberocupación: es la acción y efecto de registrar un nombre de dominio, aun sabiendo de que otro ostenta mejor título a él, con el propósito de extorsionarlo para que lo compre o bien simplemente para desviar el tráfico web hacia un sitio competidor o de cualquier otra índole.



33. ciberterrorismo: es el uso de medios de tecnologías de información, comunicación, informática, electrónica o similar con el propósito de generar terror o miedo generalizado en una población, clase dirigente o gobierno, causando con ello una violación a la libre voluntad de las personas.



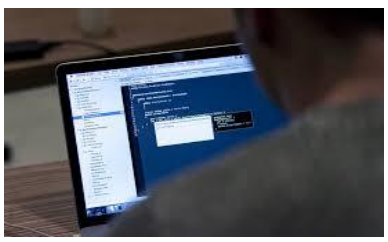
34. Cláusula de tiempo máximo de respuesta: establece los acuerdos sobre las normas de un servicio o producto. En el mundo TIC, este tipo de documento se encuentra en forma de un contrato formal entre el partner de implementación y la empresa que adquiere el software.



35. cracker: se utiliza para referirse a las personas que rompen o vulneran algún sistema de seguridad de forma ilícita.



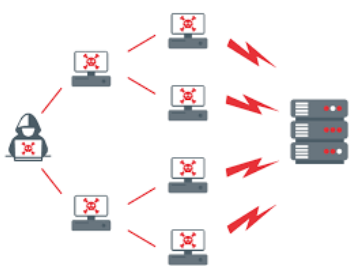
36. datos personales: identificar de forma directa o indirecta a un individuo (interesado). Algunos ejemplos de datos personales son nombre, foto, número de teléfono, dirección (los cuales permiten la identificación directa), como también la dirección de IP o nombre de usuario (los cuales permiten la identificación indirecta).



37. Delitos informáticos: las nuevas tecnologías en todas las esferas de la vida (economía, cultura, industria, ciencia, educación, información, comunicación etc.) La información personal que se guarda en el entorno digital, los delincuentes han ampliado su campo de acción y los delitos y amenazas a la seguridad se han incrementado exponencialmente.



38. Denegación de servicios: es un ataque a un sistema de computadores o red que causa que un servicio o recurso sea inaccesible a los usuarios legítimos. Normalmente provoca la pérdida de la conectividad de la red por el consumo de la transferencia de información (ancho de banda) de la red de la víctima.



39. Delito informático: Daños o modificaciones de programas o datos computarizados; entran tres formas de delitos: sabotaje informático (eliminar o modificar sin autorización funciones o datos de una computadora con el objeto de obstaculizar el funcionamiento) y acceso no autorizado a servicios y sistemas informáticos.



40. Derecho informático: no se dedica al estudio del uso de los aparatos informáticos como ayuda al Derecho, sino que constituye un conjunto de normas, aplicaciones, procesos, relaciones jurídicas que surgen como consecuencia de la aplicación y desarrollo de la informática. Es decir, que la informática en general desde este punto de vista es objeto regulado por el Derecho.



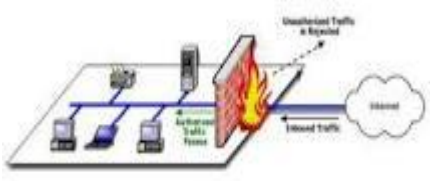
41. Desarrollo a la medida de software: es aquel que se diseña a medida del usuario, de la empresa y de su forma de trabajar. Es decir, busca complacer todas las necesidades y adaptarse lo mejor posible a lo que una empresa necesita.



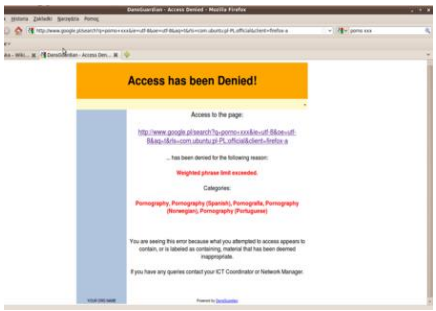
42. Documento electrónico: es un documento cuyo soporte material es un dispositivo electrónico o magnético, y en el que el contenido está codificado mediante algún tipo de código digital, que puede ser leído, interpretado, o reproducido mediante sus conocimientos sociales adquiridos por las redes informáticas que nos ayuda a abrir un documento electrónico.



43. Mecanismo informático: es una técnica o herramienta que se utiliza para fortalecer la confidencialidad, la integridad y/o la disponibilidad de un sistema informático. Existen muchos y variados mecanismos de seguridad informática.



44. Filtrado: se refiere a un programa diseñado para controlar qué contenido se permite mostrar, especialmente para restringir el acceso a ciertos materiales de la Web.



45. Firma digital: es un mecanismo criptográfico que permite al receptor de un mensaje firmado digitalmente identificar a la entidad originadora de dicho mensaje (autenticación de origen y no repudio), y confirmar que el mensaje no ha sido alterado desde que fue firmado por el originador.



46. Firma electrónica: la firma manuscrita, donde una persona acepta el contenido de un mensaje electrónico a través de cualquier medio electrónico válido. La firma electrónica a su vez puede tener diferentes técnicas para firmar un documento.



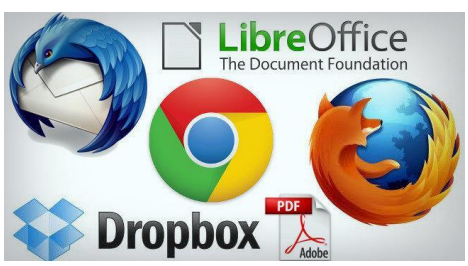
47. Firmware: soporte lógico inalterable es un programa informático que establece la lógica de más bajo nivel que controla los circuitos electrónicos de un dispositivo de cualquier tipo.



48. Fraude informático: se refiere al fraude realizado a través del uso de una computadora o del Internet. La ley federal define al fraude electrónico como el uso de una computadora con el objetivo de distorsionar datos para inducir a otra persona a que haga o deje de hacer algo que ocasiona una pérdida.



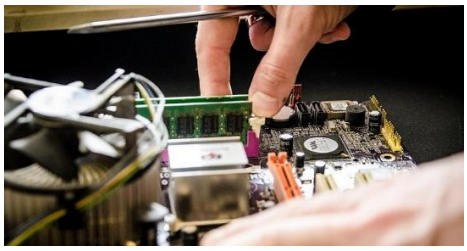
49. Freeware: es un software avanzado tanto en funcionalidades como en desarrollo del software y modelo de negocio. Des de 2008, Ahora apuesta por el software freeware. Esto se traduce en varios aspectos clave. Por un lado, trabaja bajo una serie de cláusulas pensadas para ofrecer la mayor protección a los clientes; por otro lado, el software de gestión no tiene coste alguno de licencias.



50. Hardware: Una computadora es un equipo electrónico que procesa gran cantidad de información en un tiempo muy corto. Para esto requiere de unas instrucciones (el software) que son realizadas por unos dispositivos o equipos (el hardware).



51. Mantenimiento: consiste básicamente en el cuidado preventivo y correctivo de los equipos informáticos de una empresa. Actualizaciones de hardware y software, revisión de espacio en disco, defragmentación, etc.



52. Monitoreo electrónico: sistema que constantemente monitoriza una red de computadoras en busca de componentes defectuosos o lentos, para luego informar a los administradores de redes mediante correo electrónico, mensáfono (pager) u otras alarmas.



53. Neutralidad tecnológica: es comúnmente definida como "la libertad de los individuos y las organizaciones de elegir la tecnología más apropiada y adecuada a sus necesidades y requerimientos para el desarrollo, adquisición, utilización o comercialización, sin dependencias de conocimiento implicadas como la información.

