Universidad El Turabo

Programa Ahora

Damaries Ortiz Mendoza

1er taller

Definiciones

Agente de cambio-se caracteriza por que es quien tiene el valor de asumir un riesgo y de abrirse a nuevas ideas, es quien está insatisfecho con la realidad actual, es quien asume la responsabilidad donde otros crean excusas, es quien logra ver las posibilidades en una situación donde otros ven las limitaciones, es quien puede crear en otros la capacidad de soñar, es quien inspira a otros con la visión de lo que pueden aportar, es quien con su alma llega a la de otros, es quien logra la integración de mente, cuerpo y alma, es quien posee el poder de uno hecho muchos y de muchos hecho uno, es quien se interesa en los demás y con ello desarrolla las ideas, la energía y capacidad e otros, es quien tiene el deseo de sobresalir, es quien posee la habilidad de dejar el ego en aras de lo que es mejor para todos, es quien posee mucha valentía, es quien posee una mente y alma abiertas y es quien logra ver sus sueños hechos verdad.

Axiología-no sólo trata abordar los valores positivos, sino también los negativos, analizando los principios que permiten considerar que algo es o no valioso, y considerando los fundamentos de tal juicio. La investigación de una teoría de los valores ha encontrado una aplicación especial en la ética y en la estética, ámbitos donde el concepto de valor posee una relevancia específica.

Avaluó o Assessment-Avalúo es la traducción más cercana del concepto “Assessment”. El avalúo se pude llevar a cabo en diferentes áreas y niveles. Específicamente el avalúo del aprendizaje busca con herramientas sencillas evaluar a los estudiantes o recopilar información que le permita al profesor realizar los ajustes necesarios para mejorar el proceso de enseñanza/aprendizaje. El avalúo del aprendizaje le permite al profesor conocer mejor de qué forma aprenden sus estudiantes y reflexionar sobre las estrategias de enseñanza que utiliza en la sala de clases.

Competencias-las competencias son las capacidades con diferentes conocimientos, habilidades, pensamientos, carácter y valores de manera integral en las diferentes interacciones que tienen los seres humanos para la vida en el ámbito personal, social y laboral. Las competencias son los conocimientos, habilidades, y destrezas que desarrolla una persona para comprender, transformar y practicar en el mundo en el que se desenvuelve.

Control de calidad-son todos los mecanismos, acciones, herramientas realizadas para detectar la presencia de errores. La función del control de calidad existe primordialmente como una organización de [servicio](http://es.wikipedia.org/wiki/Servicio_(econom%C3%ADa)), para conocer las especificaciones establecidas por la ingeniería del [producto](http://es.wikipedia.org/wiki/Manufactura) y proporcionar asistencia al departamento de fabricación, para que la producción alcance estas especificaciones. Como tal, la función consiste en la recolección y análisis de grandes cantidades de datos que después se presentan a diferentes departamentos para iniciar una acción correctiva adecuada.

Diseñador-es un profesional que ejerce la Profesión del [diseño](http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o). Puede dedicarse o especializarse en una gran variedad de objetos o áreas del diseño. Los diseñadores son responsables del desarrollo proyectual de un objeto, [producto](http://es.wikipedia.org/wiki/Producto_(objeto)) o concepto.

Los diseñadores [trabajan[http://cdncache-a.akamaihd.net/items/it/img/arrow-10x10.png](http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1ador)](http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1ador) según un [proceso de diseño](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Proceso_de_dise%C3%B1o&action=edit&redlink=1) que comienza con la interpretación o detección de un problema o necesidad y culmina con la producción o construcción de la solución a este problema. En este proceso intervienen, entre muchas otras, habilidades que se relacionan con el manejo y conocimiento de las [ciencia](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencias), auxiliares del diseño la [tecnología](http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa), la [psicología](http://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa), la [forma](http://es.wikipedia.org/wiki/Morfolog%C3%ADa_(dise%C3%B1o)), la [ergonomía](http://es.wikipedia.org/wiki/Ergonom%C3%ADa), el [Lenguaje](http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje), la [comunicación visual](http://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n_visual), la [cultura general](http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura_general) y una gran capacidad [creativa](http://es.wikipedia.org/wiki/Creatividad).

Especialista en currículo-

Estrategia- un conjunto de actividades, en el entorno educativo, diseñadas para lograr de forma eficaz y eficiente la consecución de los objetivos educativos esperados; según el enfoque constructivista, esto consistirá en el desarrollo de competencias por parte de los estudiantes.

Enfoque humanista-Los humanistas se parecen más al psicoanálisis que al conductismo por la importancia concedida a los **motivadores internos de la conducta** pero difieren del pensamiento clásico analítico en su **confianza en la naturaleza positiva del hombre**. Los humanistas se encuentran en el mismo campo que el filósofo del siglo XVIII Rousseau, que creía que los hombres eran nobles salvajes que se desarrollan como seres humanos productivos, alegres y buenos a menos que experiencias desfavorables interfieran en su capacidad de manifestar su naturaleza más elevada. Esta idea es contraria a los psicoanalistas que consideran a la persona como cautivos que luchan por liberarse de las tendencias ocurras y peligrosas de los instintos y contrasta con las páginas en blanco de los conductistas.

Experimentación- método común de las [ciencias experimentales](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia_experimental) y las [tecnologías](http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa), consiste en el estudio de un fenómeno, reproducido generalmente en un [laboratorio](http://es.wikipedia.org/wiki/Laboratorio), en las condiciones particulares de estudio que interesan, eliminando o introduciendo aquellas variables que puedan influir en él. Se entiende por [variable o constantemente cambiante](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Variable_o_constantemente_cambiante&action=edit&redlink=1) a todo aquello que pueda causar cambios en los productos de un experimento y se distingue entre variable único, conjunto o microscópico.

Facilitador-es la persona que ayuda a un [grupo](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Grupo_de_trabaj&action=edit&redlink=1) a entender los objetivos comunes y contribuye a crear un plan para alcanzarlos sin tomar partido, utilizando herramientas que permitan al grupo alcanzar un consenso en los desacuerdos preexistentes o que surjan en el transcurso del mismo. Hay muchos tipos de facilitadores, en función del tipo de ámbito en el que se desarrollen las actividades de los grupos.

Filosofía-es el estudio de una variedad de problemas fundamentales acerca de cuestiones como la [existencia](http://es.wikipedia.org/wiki/Existencia), el [conocimiento](http://es.wikipedia.org/wiki/Conocimiento), la [verdad](http://es.wikipedia.org/wiki/Verdad), la [moral](http://es.wikipedia.org/wiki/Moral), la [belleza](http://es.wikipedia.org/wiki/Belleza), la [mente](http://es.wikipedia.org/wiki/Mente) y el [lenguaje](http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje).[[2]](http://es.wikipedia.org/wiki/Filosof%C3%ADa#cite_note-2) [[3]](http://es.wikipedia.org/wiki/Filosof%C3%ADa#cite_note-3) [[4]](http://es.wikipedia.org/wiki/Filosof%C3%ADa#cite_note-4) Al abordar estos problemas, la filosofía se distingue del [misticismo](http://es.wikipedia.org/wiki/Misticismo), el [esoterismo](http://es.wikipedia.org/wiki/Esoterismo), la [mitología](http://es.wikipedia.org/wiki/Mitolog%C3%ADa) y la [religión](http://es.wikipedia.org/wiki/Religi%C3%B3n) por su énfasis en los [argumentos](http://es.wikipedia.org/wiki/Argumento) [racionales](http://es.wikipedia.org/wiki/Racionalidad) por sobre los [argumentos de autoridad](http://es.wikipedia.org/wiki/Argumento_ad_verecundiam),[[5]](http://es.wikipedia.org/wiki/Filosof%C3%ADa#cite_note-5) y de la [ciencia](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia) porque generalmente lleva adelante sus investigaciones de una manera no [empírica](http://es.wikipedia.org/wiki/Empirismo),[[6]](http://es.wikipedia.org/wiki/Filosof%C3%ADa#cite_note-6) sea mediante el análisis conceptual,[[7]](http://es.wikipedia.org/wiki/Filosof%C3%ADa#cite_note-7) los [experimentos mentales](http://es.wikipedia.org/wiki/Experimentos_mentales),[[8]](http://es.wikipedia.org/wiki/Filosof%C3%ADa#cite_note-8) la [especulación](http://es.wikipedia.org/wiki/Especulaci%C3%B3n_(filosof%C3%ADa)) u otros métodos [a priori](http://es.wikipedia.org/wiki/A_priori), aunque sin desconocer la importancia de los datos empíricos.

Guía curricular-es un sistema multimedia para la formación de maestros en educación física desde el nivel preescolar hasta el grado noveno, y se constituye en una propuesta alternativa de cualificación y de transformación educativa en el área.

Metas-es el **fin hacia el que se dirigen las acciones o deseos**. De manera general, se identifica con los **objetivos** o **propósitos** que una persona o una organización se marca.

Método-es el procedimiento utilizado para llegar a un fin.

Modelo-la función del docente y los procesos de su formación y desarrollo profesional deben considerarse en relación con los diferentes modos de concebir la práctica educativa.

Objetivos-.en el sentido de [causa final](http://es.wikipedia.org/wiki/Causa), o sea relativo a los fines o propósitos de algún objeto o algún ser o alguna institución o alguna organización, o bien literalmente, a la doctrina filosófica de las causas finales, o bien a la atribución de una finalidad u objetivo a un proceso concreto o a una estructura institucional.

Piloto-

Planificación-es un proceso sistemático de desarrollo e implementación de [planes](http://es.wikipedia.org/wiki/Plan_estrat%C3%A9gico) para alcanzar propósitos u objetivos.

Retro-comunicación-cuando el emisor trasmite un mensaje, tiene la intención de obtener un comportamiento por parte del receptor; cuando éste se produce existe comunicación en sentido inverso. A esto es lo que llamamos Retro Comunicación o feed-back.

Revision-observacion hecha con cuidado y atención para corregir los errores.

Sistema-es un [objeto complejo](http://es.wikipedia.org/wiki/Conjunto) cuyos componentes se relacionan con al menos algún otro componente; puede ser [material](http://es.wikipedia.org/wiki/Materia) o [conceptual](http://es.wikipedia.org/wiki/Concepto).[] Todos los sistemas tienen composición, estructura y entorno, pero sólo los sistemas materiales tienen mecanismo, y sólo algunos sistemas materiales tienen [figura (forma)](http://es.wikipedia.org/wiki/Forma_(figura)).

Sistemático-que sigue o se ajusta a un sistema.

Sistémico-de la totalidad de un sistema o relativo a ella.

Técnicas de assesment-formas de avaluó.

Técnico de currículo-Persona que trabaja o diseña los currículos.

Tecnología educativa-es el resultado de las prácticas de diferentes concepciones y teorías educativas para la resolución de un amplio espectro de problemas y situaciones referidos a la enseñanza y el aprendizaje, apoyadas en las [TICs](http://es.wikipedia.org/wiki/TIC) (tecnologías de información y comunicación).