

Glosario de términos

- Actitud:** es la disposición que se tiene para hacer las cosas.
- Afectivo:** proceso conformado por los pensamientos que involucran sentimientos y percepciones sobre la realidad, que se despliegan en actitudes.
- Aprendizaje esperado:** indicador de desempeño en el diseño curricular por competencias desde el enfoque constructivista; se usa principalmente en la Reforma de Educación Secundaria.
- Cognitivo:** proceso de pensamiento, abarca los conocimientos y las habilidades de pensamiento.
- Competencia:** capacidad para desempeñarse en contextos diferenciados que conllevan distintos niveles de complejidad. Saber pensar para poder hacer.
- Conocimientos:** es la información que el sujeto obtiene del objeto, puede ser verbal, fáctica (de hechos), declarativa (que establece algo), procedimental (que define un proceso, los pasos a seguir para hacer algo). Se consigue gracias a una mediación en un contexto sociohistórico y cultural determinado.
- Desempeño:** comportamiento que resulta de un proceso cognitivo (conocimiento, pensamiento y emoción) y que, al tener una intención, logra una meta previamente especificada por el sujeto.

Destreza: es la automatización del conocimiento, se usa lo que se sabe de manera automática. Puede ser motriz o cognitiva. Motriz cuando se requiere movimiento para realizarla (manejar un carro). Cognitiva cuando se hace algo tan rápido que el sujeto ni siquiera se percata de que lo está haciendo (por ejemplo, leer).

Diseño curricular: proceso sistemático y reflexivo que nos permite traducir los principios de aprendizaje y de la instrucción en planes de trabajo, materiales, actividades, recursos de información y evaluación, tomando en cuenta las fuentes filosóficas, teleológicas (de fines), psicológicas, sociohistóricas, culturales, pedagógicas, y administrativo-financieras.

Elementos objetivos de una competencia: son las unidades identificables que integran una competencia. Existe un relativo grado de consenso sobre su necesidad para lograr el desarrollo de la misma: los conocimientos, habilidades de pensamiento, destrezas y actitudes.

Elementos subjetivos de una competencia: son las unidades no identificables que forman parte de una competencia y en las que no existen convenciones ni acuerdo sobre su pertenencia o no a ella, dependen del sujeto, tal sería el caso de la percepción, las creencias, los sentimientos, la intuición, etcétera.

Epistemología: rama de la filosofía que estudia cómo se produce el conocimiento. A lo largo de la historia se han ensayado diversas posiciones epistemológicas, entre otras: *a)* la racional, para la cual el conocimiento se produce por la razón, *b)* constructivista, considera que el sujeto construye el conocimiento, *c)* la innata, establece que el conocimiento es connatural a la persona, *d)* la empírica, precisa que el conocimiento se produce sólo por la experiencia.

Evaluación por competencias: proceso mediante el cual se realiza un balance objetivo, válido, confiable, integral, significativo, transparente, predictivo y que rinde cuentas de los logros obtenidos por los y las estudiantes en su aprendizaje, considerando el nivel de desempeño alcanzado y estableciendo los retos y obstáculos que se encuentran, con miras

a tomar decisiones y diseñar estrategias para que el estudiante mejore de manera continua.

Funciones ejecutivas: habilidades de pensamiento que regulan todo el proceso de ejecución de una persona; su desempeño desde que elige el estímulo, toma la decisión sobre el mismo, tiene la iniciativa, planea, ejecuta, evalúa su acción con respecto a éste y se anticipa a lo que sigue.

Habilidad de pensamiento: es un verbo mental, una acción cognitiva que lleva a cabo el sujeto con el conocimiento que se tiene para desarrollarlo.

Herramientas: son los medios externos que utilizamos para que una persona modifique su aprendizaje y con esto su comportamiento. Piénsese en cualquier material didáctico, como un ábaco, el cual modifica nuestra conducta, nos recuerda algo.

Indicador de desempeño: descriptor del proceso que se necesita efectuar; define lo que debe saber hacer una persona, paso por paso, para desarrollar la competencia. Esta última tiene varios indicadores de desempeño.

Instrumentos: son los medios que usamos para poder establecer la mediación entre una persona que sabe y otra que está adquiriendo el conocimiento o bien desarrollando la competencia. El lenguaje y la cultura son los instrumentos por excelencia.

Mediación: es la intervención que realiza una persona que sabe con otra que todavía no conoce utilizando como medios los instrumentos (la cultura, las tradiciones, las costumbres, los códigos de comunicación y el lenguaje), y las herramientas (materiales didácticos, recordatorios, etcétera). Es un proceso complejo de relación entre el sujeto que aprende y el docente.

Neuropsicología: es la ciencia que estudia la relación entre el cerebro y la conducta.

Nivel de desempeño: es un descriptor del resultado que se obtiene cuando se ejecuta una competencia, el grado de dificultad que alcanza una persona para resolver un problema

en un entorno determinado; implica poner en uso los conocimientos con habilidades de pensamiento en contextos diferenciados. Una cosa es saber poner las mayúsculas en nombres propios, y otra que en cualquier texto se sea capaz de corregirlo recurriendo a la regla sobre el uso de mayúsculas.

Nivel de dominio: es el grado de dificultad alcanzado en la adquisición o producción del conocimiento. Conocer algo no es lo mismo que analizarlo, los niveles de dominio son diferentes.

Objetivo: meta terminal que define conductas a conseguir como resultado de un estímulo. Es la respuesta que se obtiene.

Planeación por competencias: es un ejercicio de conciencia que considera todos los elementos objetivos para diseñar situaciones didácticas que desarrollen la competencia en nuestros alumnos/as. Establece qué se tiene que tomar en cuenta (competencias, indicadores de desempeño, conocimientos, habilidades de pensamiento, destrezas y actitudes, situación didáctica, secuencia didáctica e instrumentos de evaluación), para luego diseñar el escenario de aprendizaje que conduzca a los estudiantes a desarrollar su propio desempeño.

Proceso de internalización o proceso de apropiación: es el proceso mediante el cual el sujeto que aprende hace suyo gradualmente el contenido de un aprendizaje.

Propósito: lo que el maestro debe lograr en su quehacer educativo para conseguir que el estudiante construya su propio aprendizaje (gracias a una mediación). Es la intención del docente para generar los aprendizajes.

Psicomotriz: proceso motor que incluye la coordinación motora fina (acuerdo de ejecución entre la mano y el ojo), y la coordinación motora gruesa (acuerdo de ejecución entre las extremidades superiores e inferiores para realizar movimientos).

Secuencia didáctica: es la serie de actividades que, articuladas entre sí en una situación didáctica, desarrollan la competencia del estudiante. Se caracterizan porque tienen un principio y un fin, son antecedentes con consecuentes.

Situación didáctica: es el escenario de aprendizaje, la excusa o conjunto de actividades que, articuladas entre sí, propician que los y las estudiantes desarrollen la competencia. En dicha situación se lleva a cabo una interacción entre todos los y las participantes, incluido el docente, quien además supervisa que se adquieran los contenidos dispuestos. Cuenta con una secuencia didáctica, es decir, con una serie de actividades para resolver el conflicto cognitivo que se presenta en cada situación.

Teleología: rama de la filosofía que estudia los fines de las cosas, para qué se hace algo, por ejemplo: el fin de la educación o el fin del servicio militar.