

GLOSARIO

ACTIVIDADES: SEGÚN EL META SE DIVIDEN EN DOS: ACTIVIDADES DE CREACIÓN Y ACTIVIDADES DE RECREACIÓN.

ANDAMIAJE: PERMITE EXPLICAR LA FUNCIÓN TUTORIAL DE SOPORTE O ESTABLECIMIENTO DE PUENTES COGNITIVOS QUE CUBRE EL DOCENTE CON SUS ALUMNOS.

CAMPOS DISCIPLINARES: SE INSCRIBEN EN UN ARTICULADO CONCEPTUAL DE TRES CATEGORÍAS: MACRORETÍCULAS, MESORETÍCULAS Y MICRORETÍCULAS COMO COMPONENTES DE ORGANIZACIÓN DIDÁCTICA DE LOS CONTENIDOS DISCIPLINARES Y SUS CORRESPONDIENTES COMPETENCIAS, QUE GARANTIZAN LA SECUENCIA Y ORDENACIÓN DE LOS MISMOS, MEDIANTE EL PLANTEAMIENTO DE CASOS, ESCENARIOS Y PROBLEMAS.

CÉDULA: DIVISIÓN GENERAL DE LA ESTRUCTURA DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO.

COMPETENCIA: SON CAPACIDADES O DESEMPEÑOS QUE INTEGRAN CONOCIMIENTOS, HABILIDADES, Y ACTITUDES QUE LOS ESTUDIANTES PONEN EN JUEGO EN CONTEXTOS ESPECÍFICOS PARA UN PROPÓSITO DETERMINADO.

COMPETENCIAS DISCIPLINARES: SON LAS NOCIONES QUE EXPRESAN CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y ACTITUDES QUE CONSIDERAN LOS MÍNIMOS NECESARIOS DE CADA CAMPO DISCIPLINAR PARA QUE LOS ESTUDIANTES SE DESARROLLEN DE MANERA EFICAZ EN DIFERENTES CONTEXTOS Y SITUACIONES A LO LARGO DE LA VIDA.

COMPETENCIAS GENÉRICAS: ARTICULAN Y DAN IDENTIDAD A LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR CONSTITUYEN EL PERFIL DEL EGRESADO DEL SNB SON LAS QUE TODOS LOS BACHILLERES DEBEN ESTAR EN CAPACIDAD DE DESEMPEÑAR; LES PERMITEN COMPRENDER EL MUNDO E INFLUIR EN ÉL; LES CAPACITAN PARA

CONTINUAR APRENDIENDO DE FORMA AUTÓNOMA A LO LARGO DE SU VIDA Y PARA DESARROLLAR RELACIONES ARMÓNICAS CON QUIENES LES RODEAN.

CUADRANTES DIDÁCTICOS: ES LA ARQUITECTURA DIDÁCTICA PARA LA ADMINISTRACIÓN Y GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO.

DIDÁCTICA INTEGRAL: ES EL ARTE DE ENSEÑAR, DE IMPULSAR EL APRENDER A APRENDER Y DE REALIZAR UNA EVALUACIÓN INTEGRAL.

ESCENARIO DIDÁCTICO: ES LA UBICACIÓN ESPACIAL DE UN DESARROLLO COGNITIVO, EN DONDE SE REPRESENTA EL PROCESO DE ENSEÑAR, DE APRENDER Y DE EVALUAR A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS PREVIAMENTE PLANIFICADAS.

ESTRATEGIA: SON LOS PRINCIPIOS Y LAS RUTAS FUNDAMENTALES QUE ORIENTARÁN EL PROCESO ACADÉMICO PARA ALCANZAR LAS COMPETENCIAS PREVIAMENTE ESTABLECIDAS.

SE PUEDEN DISTINGUIR TRES TIPOS DE ESTRATEGIAS, DE CORTO, MEDIANO Y LARGO PLAZO SEGÚN EL HORIZONTE TEMPORAL. SU ADAPTACIÓN A ESQUEMAS DE PLANEACIÓN OBEDECE A LA NECESIDAD DE DIRIGIR LA ACTITUD ADECUADA DE LOS ALUMNOS EN SITUACIONES DIFERENTES Y HASTA OPUESTAS.

ESTRUCTURA RETICULAR: LA ESTRUCTURA RETICULAR DEL BACHILLERATO GENERAL SE INTEGRA DE 58 MATERIAS, COMPRENDE UNA CARGA HORARIA DE 37 HORAS/SEMANA/MES POR SEMESTRE, CON VALOR CURRICULAR. LOS ALUMNOS ESTUDIAN EN PROMEDIO UN TOTAL DE 8 HORAS DIARIAS.

JUEGOS DIDÁCTICOS: ES EL MÉTODO DE APRENDIZAJE BASADO EN UN TRABAJO LÚDICO QUE ABORDA DIFERENTES ASPECTOS DIDÁCTICOS COMO: MEMORIZACIÓN, CREACIÓN Y RAZONAMIENTO LÓGICO.

LÚDICO: SE REFIERE A TODO AQUELLO PROPIO O RELATIVO AL JUEGO, COMO UNA SALIDA CON AMIGOS, UNA DINÁMICA O UN JUEGO DE MESA, ENTRE OTROS.

MACRORETÍCULA: ES LA ESTRUCTURA GENERAL CON LA QUE SE DEFINE EL PROGRAMA DE ESTUDIOS, DANDO ORIGEN AL CAMPO DISCIPLINAR ESPECÍFICO CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS DE CADA CAMPO DISCIPLINAR.

MARCO CURRICULAR COMÚN: PERMITE ARTICULAR LOS PROGRAMAS DE DISTINTAS OPCIONES DE LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR EN EL PAÍS. COMPRENDE UNA SERIE DE DESEMPEÑOS TERMINALES EXPRESADOS COMO

COMPETENCIAS GENÉRICAS, COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS, COMPETENCIAS DISCIPLINARES EXTENDIDAS Y COMPETENCIAS PROFESIONALES.

MESORETÍCULA: ES LA ASIGNATURA QUE CONTIENE LAS COMPETENCIAS DISCIPLINARES BÁSICAS.

META: MODELO DE TRANSFORMACIÓN ACADÉMICA

METACOGNICIÓN: ES LA CAPACIDAD QUE TENEMOS DE AUTORREGULAR EL PROPIO APRENDIZAJE, ES DECIR DE PLANIFICAR QUÉ ESTRATEGIAS SE HAN DE UTILIZAR EN CADA SITUACIÓN, APLICARLAS, CONTROLAR EL PROCESO, EVALUARLO PARA DETECTAR POSIBLES FALLOS Y COMO CONSECUENCIA TRANSFERIR TODO ELLO A UNA NUEVA ACTUACIÓN.

MÉTODO DIDÁCTICO: EL CAMINO A SEGUIR.

MICRORETÍCULA: ES LA ESTRUCTURA GENERAL CON LA QUE SE DEFINE EL PROGRAMA DE ESTUDIOS, DANDO ORIGEN AL CAMPO DISCIPLINAR ESPECÍFICO CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS.

MODELO PSICOPEDAGÓGICO: PROPUESTA CIENTÍFICO-PEDAGÓGICA

ORGANIZADORES GRÁFICOS: SON LOS QUE DEPENDEN DE UNA ESTRUCTURA ESQUEMATIZADA PARA SINTETIZAR Y CONCEPTUALIZAR INFORMACIÓN TEXTUAL.

PEDAGOGÍA: CIENCIA DE LA EDUCACIÓN.

PHILIPS 66: ES LA TÉCNICA QUE PERMITE DINAMIZAR EL GRUPO CON BASE AL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD DE SÍNTESIS, AYUDA A DESINHIBIRSE ANTE LOS COMPAÑEROS; CONTRIBUYE A SUPERAR EL TEMOR DE APORTAR IDEAS, ACUERDOS, DECISIONES, SUGERENCIAS E INFORMACIÓN GENERAL.

PLAN DE ESTUDIOS: ESTABLECE LA NECESIDAD DE ACTUALIZAR LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO PARA ELEVAR LA PERTINENCIA Y RELEVANCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS ESTUDIANTES.

RIEMS: ES LA REFORMA INTEGRAL DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

RÚBRICA: ES UN INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN QUE TIENEN EL PROPÓSITO DE VALORAR LAS DIVERSAS FORMAS EN QUE EL ESTUDIANTE EJERCE EL ACTO DE PENSAR, CONOCER Y ACTUAR EN SU REALIDAD.

TÁCTICAS: EN TÉRMINOS GENERALES, ES UN MÉTODO EMPLEADO CON EL FIN DE TENER UN OBJETIVO.

TÉCNICA: PROCESO SISTÉMICO COMPROBADO CIENTÍFICAMENTE.

TIPOS DE NIVELES COGNITIVOS: MACRO, MESO Y MICRO.