**GLOSARIO DE PEDAGOGIA MILITAR**

**Blogs**

Es un [sitio web](http://es.wikipedia.org/wiki/Sitio_web) en el que uno o varios autores publican cronológicamente [textos](http://es.wikipedia.org/wiki/Texto) o [artículos](http://es.wikipedia.org/wiki/Art%C3%ADculo), apareciendo primero el más reciente, y donde el [autor](http://es.wikipedia.org/wiki/Autor) conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente, suele ser habitual que los propios lectores participen activamente a través de los comentarios. Un blog puede servir para publicar ideas propias y opiniones de terceros sobre diversos temas. Habitualmente, en cada artículo de un blog, los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor darles respuesta, de forma que es posible establecer un diálogo. No obstante, es necesario precisar que ésta es una opción que depende de la decisión que tome al respecto el autor del blog, pues las herramientas permiten diseñar blogs en los cuales no todos los internautas o incluso ninguno- puedan participar agregando comentarios. El uso o tema de cada blog es particular, los hay de tipo: [periodístico](http://es.wikipedia.org/wiki/Periodismo), empresarial o corporativo, [tecnológico](http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADa), educativo (edu blogs), [políticos](http://es.wikipedia.org/wiki/Pol%C3%ADticos), personales (variados contenidos de todo tipo) entre otros. wikipedia.org/wiki/**Blog.**

El aporte de la autora es que a través de los blogs se recibe información y se puede hacer aportaciones a los compañeros de clases e incluso del profesor, estableciendo un amplio dialogo, abierto y muy enriquecedor, el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, que sirve como herramienta sencilla de la alfabetización digital. La construcción y el mantenimiento de los blogs, la cual se canaliza y es observado por el profesor, contribuyendo al logro de algunas de las capacidades que se exponen en los blogs. Además de suponer un soplo de aire fresco en la relaciones de socialización entre profesor y estudiantes, porque se realiza en un espacio más abierto e informal que el aula. Se aprende a exponer los pensamientos, defenderlos, justificarlos y enriquecerlo, tolerando la opinión de los demás y participando en actividades grupales.

**Infografía**

La infografía es una representación visual de los propios textos; en la que intervienen descripciones, narraciones o interpretaciones, presentadas de manera gráfica normalmente figurativa, que pueden o no coincidir con grafismos abstractos y/o sonidos. La infografía nació como un medio de transmitir información gráficamente. El término también se ha popularizado para referirse a todas aquellas [imágenes generadas por computadora](http://es.wikipedia.org/wiki/Imagen_generada_por_computadora). Más específicamente suele hacer referencia a la creación de imágenes que tratan de imitar el mundo tridimensional mediante el cálculo del comportamiento de la luz, los volúmenes, la atmósfera, las sombras, las texturas, la cámara, el movimiento y oros. Estas técnicas basadas en complejos cálculos matemáticos, pueden tratar de conseguir imágenes reales o no, en cuyo caso se habla de [fotorrealismo](http://es.wikipedia.org/wiki/Fotorrealismo), se basa en poner una imagen en el centro y en sus costados información con imágenes.

La Infografía es una combinación de imágenes sintéticas, explicativas y fáciles de entender y textos con el fin de comunicar información de manera visual para facilitar su transmisión. Además de las ilustraciones, podemos ayudar más al lector a través de gráficos que puedan entenderse e interpretarse instantáneamente. Aunque los cuadros gráficos tienen una existencia que data de muchísimos años atrás, las infografías (del inglés informational graphics) han revolucionado el diseño, especialmente el periodístico y editorial. De acuerdo con Richard Curtis, director de fotografía y diseño de dicho diario, "la gente lee los gráficos primeros; algunas veces es la única cosa que leen". Las [infografías](http://www.akoranga.org/documentacion/2011/11/uso-de-las-infografias-en-educacion/es.wikipedia.org/wiki/Infograf%C3%ADa), aunque no son nada nuevo, están ganando mucha popularidad en todos los medios y también son una manera muy interesante de trabajar didácticamente cualquier tema, ya que además de las competencias transversales de gestión de la información, alfabetización digital, la investigación, el espíritu crítico y la construcción de conocimiento, podemos trabajar cualquier temática y hacerlo de forma transversal en diferentes asignaturas. Hay muchos datos abiertos sobre aspectos de geografía, sociología, medio ambiente, tendencias, etc. a nivel mundial, que se pueden interpretar desde las matemáticas, la lengua, ciencias sociales, ciencias naturales, y hasta dónde nos llegue la imaginación. [*Wikipedia*](http://www.akoranga.org/documentacion/2011/11/uso-de-las-infografias-en-educacion/es.wikipedia.org/wiki/Infograf%C3%ADa) Francés Balague (2011). Uso de las infografía en la educación

El aporte de autora, refiere que la infografía es una representación más visual que la propia de los textos, en la que intervienen descripciones, narraciones o interpretaciones, presentadas de manera gráfica normalmente figurativa, que pueden o no coincidir con grafismos abstractos y/o sonidos. Son tremendamente útiles y esenciales para representar la información que es complicada de entender a través del puro texto. Con un simple golpe de vista se puede entender hasta las cosas más complicadas, y además son más fáciles de asimilar y recordar. En esta era de la sobreabundancia de la información y la exigencia para la liberación de los datos públicos son muchas las posibilidades de visualización de esta información. Evidentemente requiere un importante trabajo previo de documentación, selección y gestión de los datos, y finalmente elegir un sistema claro y eficaz de mostrar y compartir esta información.

**Mapa conceptual**

Los mapas conceptuales son herramientas para la organización y representación del conocimiento**.** Tienen su origen en las teorías sobre la psicología del aprendizaje de David Ausubel enunciadas en los años 60. Los mapas conceptuales son el medio de visualización de conceptos y las relaciones jerárquicasentre ellos. La capacidad humana es muchos más notable para el recuerdo de conceptos que para los detalles concretos, se aprovecha esta capacidad humana de reconocer pautas en los conceptos para facilitar el aprendizaje y el recuerdo. Este instrumento educativo fue ideado por Joseph Novak en los años 70, como una forma de poner en práctica las teorías de David Ausubel sobre aprendizaje significativo, es por ello que en la construcción de mapas conceptuales se enfatiza la importancia para ser capaz de aprender nuevos conceptos en forma de proposiciones y es presentado como técnica, método o recurso. Un mapa conceptual es, por tanto, un recurso esquemático para representar un conjunto de significados conceptuales incluidos en una estructura de proposiciones que tiene por objeto representar las relaciones significativas entre los conceptos del contenido y del conocimiento del sujeto. Mapas conceptuales. Diseño de cursos en línea. Licdo Miguel E. Guerreo (2007).

La autora refiere que los mapas conceptuales son un medio didáctico el cual permite organizar la información, sintetizarla para exponer de una manera sencilla y ordenada, se puede trabajar con contenidos extensos y reduciendo sus características a lo más importante lo que permite facilitar el aprendizaje y el recuerdo de un tema al momento de estudiar una materia amplia y compleja. Los mapas mentales facilitan una rápida visualización de los contenidos de aprendizaje, favorecen el recuerdo y el aprendizaje de manera organizada y jerarquizada, permiten una rápida detección de los conceptos clave de un tema, así como de las relaciones entre los mismos, sirven como un modelo para que los estudiantes aprendan a elaborar mapas conceptúales de otros temas o contenidos de aprendizaje, permiten que los estudiantes puedan explorar sus conocimientos previos acerca de un nuevo tema, así como para la integración de la nueva información que ha aprendido.

**Moodle**

Es una aplicación web de tipo [Ambiente Educativo Virtual](http://es.wikipedia.org/wiki/Ambiente_Educativo_Virtual), un sistema de gestión de cursos, de [distribución libre](http://es.wikipedia.org/wiki/Software_libre), que ayuda a los educadores a crear comunidades de [aprendizaje en línea](http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_electr%C3%B3nico). Este tipo de plataformas tecnológicas también se conoce como [LCMS (Learning Content Management System)](http://es.wikipedia.org/wiki/LCMS). La versión más reciente es la 2.8. Fue creado por Martin Dougiamas, quien fue administrador de [WebCT](http://es.wikipedia.org/wiki/WebCT) en la [Universidad Tecnológica de Curtin](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Universidad_Tecnol%C3%B3gica_de_Curtin&action=edit&redlink=1). Basó su diseño en las ideas del [constructivismo](http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_%28pedagog%C3%ADa%29) en [pedagogía](http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa) que afirman que el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas, y en el [aprendizaje cooperativo](http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_cooperativo). Un [profesor](http://es.wikipedia.org/wiki/Profesor) que opera desde este punto de vista crea un ambiente centrado en el estudiante que le ayuda a construir ese conocimiento con base en sus habilidades y conocimientos propios en lugar de simplemente publicar y transmitir la información que se considera que los estudiantes deben conocer.

Estas herramientas son de gran utilidad en el ámbito educativo, ya que permiten a los profesores la gestión de cursos virtuales para sus alumnos ([educación a distancia](http://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_a_distancia), [educación en línea](http://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_en_l%C3%ADnea) o [e-learning](http://es.wikipedia.org/wiki/E-learning)), o la utilización de un espacio en línea que dé apoyo a la presencialidad ([aprendizaje semipresencial](http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_semipresencial), blended learning o b-learning). Una de las ventajas es que respaldan la interacción grupal, al mismo tiempo que permite la conversación privada entre los estudiantes. Este medio es ideal para llevar a cabo evaluaciones del curso; en este caso el docente prepara una serie de preguntas y las plantea durante la realización del encuentro con sus estudiantes. Todos los participantes responden y, al mismo tiempo, pueden hacer observaciones sobre los comentarios expresados por los demás compañeros. Diseño de cursos en línea. Licdo Miguel E. Guerreo (2007).

La autora expone que Moodle es una plataforma de aprendizaje, que se utiliza en la enseñanza a distancia y complementa la educación presencial. También es un software libre por lo que su utilización y redistribución es gratuita y su código es público, ofreciendo numerosas ventajas para todos aquellos profesores/as que quieran enriquecer su trabajo en el aula con el apoyo de un entorno virtual de aprendizaje, con diversas finalidades u objetivos. Además permite informar a nuestros estudiantes puntualmente sobre aspectos relacionados con el desenvolvimiento del curso. Para ello, la herramienta más versátil son los “foros”. La ventaja que proporcionan los foros es que cualquier información que se ponga en los mismos no sólo permanece en la web para poder ser consultada en cualquier momento por los alumnos. Esta aplicación es especialmente útil para informar a los estudiantes de cuestiones como los aspectos que van a ser tratados en cada clase y los materiales que deben trabajarse con carácter previo para preparar las mismas y/o ejercicios en  relación con los temas que se están viendo en clase, así como también sus diferentes calificaciones.

**Mundo virtual**

Un mundo virtual es un tipo de [comunidad virtual](http://es.wikipedia.org/wiki/Comunidad_virtual) en línea que simula un mundo o entorno artificial inspirado o no en la realidad, en el cual los usuarios pueden interactuar entre sí a través de personajes o avatares, y usar objetos o bienes virtuales. Requiere su instauración en un servidor que provea el servicio en línea de forma persistente, activa y disponible 24 horas al día y todos los días. A partir del 2014 se establecieron mundos virtuales de manera portable (en disco duro portable o una memoria tipo pendrive o USB). Toda vez que se intenta instaurar 'mundos', estos se configuran para que los usuarios (usualmente denominados Residentes) vivan e interactúen, generalmente en tiempo real. Los personajes, o avatares, son representados por gráficos en 2D, 2,5D o 3D según el mundo virtual y ello se soporta por medio de un [Motor de video juego](http://es.wikipedia.org/wiki/Motor_de_videojuego). Aparecieron mundos virtuales con fines profesionales de aprendizaje (simuladores de vuelo), de enseñanza (MMOLE) o en el entorno medical, pero en la actualidad está siendo llevado por las empresas de ocio electrónico, que ven en esta tecnología una nueva era para videojuegos. Aunque no son limitados en videojuegos, muchos de estos mundos virtuales son conocidos como videojuegos masivos en línea o MMO (Massively multiplayer online games). Grant, R., Bello, H., & Hoch D (2008).

La autora expone que la educación a distancia es una modalidad de estudio o proceso de formación independiente mediada por diversas tecnologías, con la finalidad de promover  el aprendizaje sin limitaciones de ubicación, ocupación o edad de los o las estudiantes. Es un estudio auto dirigido por el estudiante, quien debe planificar y organizar su tiempo, material didáctico y guía tutorial para responder a las exigencias del curso que sigue, sin restricciones físicas, económicas o sociales y con programaciones y cronogramas flexibles. En estos mundos virtuales es posible asignar escenarios en los que se representan entornos de [realidad virtual](http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_virtual), existe la posibilidad de conformar entornos con función para el [juego de roles](http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_roles), la representación de mundos espejo o la [Educación a distancia](http://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_a_distancia) otorgando cualidades que van más allá de la actividad lúdica o el juego. Esta modalidad de estudio se caracteriza, fundamentalmente, por la separación física de los profesores; el uso la tecnología de información y comunicación  (material impreso, material digitalizado, material audiovisual, recursos informáticos, otros materiales y medios), para la instrucción y la interacción entre profesores y estudiantes y estudiantes entre sí; la facilitación de estrategias de educación permanente y la igualdad de oportunidades de estudio a toda la población.

**TIC en la Educación**

La tecnología de información y comunicación es un concepto que tiene dos significados. El término tecnologías de la información se usa a menudo para referirse a cualquier forma de hacer [cómputo](http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3mputo), las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Se dispone de herramientas para llegar a los Objetivos de Desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua.

Las nuevas tecnologías de la información y comunicación son aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Es un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información, constituyen nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales. Algunos ejemplos de estas tecnologías son la pizarra digital, los blogs, el podcast, la web y las wikis. Con el avance de las TIC ha aparecido un nuevo perfil de educador caracterizado por su capacidad de aprender a aprender, es decir, de transformar la información en conocimiento útil y necesario. Ello requiere que la persona este capacitada para seleccionar la información útil y necesaria de la que no lo es, pero antes deben estar capacitados para realizar un uso adecuado de esta nueva tecnología (la computadora e internet). Guía de la Prof. Alicia Mariño (2015)

La autora expone que las tic en la educación son de suma importancia ya que en la actualidad vivimos en una sociedad que está inmersa en el desarrollo tecnológico, donde el avance de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han cambiado nuestra forma de vida, impactando en muchas áreas del conocimiento. En el área educativa, las tic han demostrado que pueden ser de gran apoyo tanto para los docentes, como para los estudiantes. La implementación de la tecnología en la educación puede verse sólo como una herramienta de apoyo, no viene a sustituir al maestro, sino pretende ayudarlo para que el estudiante tenga más elementos (visuales y auditivos) para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje. No es suficiente adquirir un conocimiento o dominar una técnica sino es necesario que el alumno sea capaz cognitivamente y sobre todo, en las otras capacidades: motrices, de equilibrio, de autonomía personal y de inserción social, lo cual implica el uso de conocimientos, habilidades y actitudes y deben contribuir al desarrollo de la personalidad en todos los ámbitos de la vida.

**Web:**

Una página web, página electrónica o ciberpágina, es un [documento](http://es.wikipedia.org/wiki/Documento) o información electrónica capaz de contener texto, [sonido](http://es.wikipedia.org/wiki/Sonido), [vídeo](http://es.wikipedia.org/wiki/V%C3%ADdeo), programas, enlaces, imágenes, y muchas otras cosas, adaptada para la llamada [World Wide Web](http://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web), y que puede ser accedida mediante un [navegador](http://es.wikipedia.org/wiki/Navegador_web). Esta información se encuentra generalmente en formato [HTML](http://es.wikipedia.org/wiki/HTML) o [XHTML](http://es.wikipedia.org/wiki/XHTML), y puede proporcionar navegación (acceso) a otras páginas web mediante [enlaces](http://es.wikipedia.org/wiki/Hiperv%C3%ADnculo) de [hipertexto](http://es.wikipedia.org/wiki/Hipertexto). Las páginas web frecuentemente también incluyen otros recursos como ser [hojas de estilo en cascada](http://es.wikipedia.org/wiki/Hojas_de_estilo_en_cascada), [guiones](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Script_del_lado_del_cliente&action=edit&redlink=1) (*scripts*), [imágenes digitales](http://es.wikipedia.org/wiki/Imagen_digital), entre otros. Las páginas web pueden estar almacenadas en un equipo local o un [servidor web](http://es.wikipedia.org/wiki/Servidor_web) remoto. El servidor web puede restringir el acceso únicamente a redes privadas, por ejemplo, en una [intranet](http://es.wikipedia.org/wiki/Intranet) corporativa, o puede publicar las páginas en la World Wide Web. El acceso a las páginas web es realizado mediante una transferencia desde [servidores](http://es.wikipedia.org/wiki/Servidor), utilizando el [protocolo de transferencia de hipertexto](http://es.wikipedia.org/wiki/Protocolo_de_transferencia_de_hipertexto) (HTTP).

La autora se refiere que en la actualidad la visión se puede ver, es que el docente tiene que tener ética y amor por enseñar, de una forma natural crear a los alumnos un aprendizaje significativo, ello se enseña de una forma creándoles valores tanto de paz, igualdad, socialidad, honestidad, sinceridad, dignidad, respeto y responsabilidad; ya que esto predomina en sociedad actual. La misión de un docente es formar estudiantes para la moral; es importante empezar a nivel familiar crear bases sólidas con valores y principios donde la conducta que sus hijos tomaran por toda su vida, en el núcleo familiar debe haber responsabilidad tantos de los padres como de los hijos. La educación ha venido evolucionando a través del tiempo y la utilización de las herramientas web y de nuevas tecnologías ha contribuido a mejorar la calidad de la educación. Hoy en día se emplean los medios como el computador que juega un papel importante en la educación, en efecto, las herramientas web siendo ampliamente tratado en casi todos los niveles y modalidades educativas; a nivel social y personal hay una creciente demanda para aprender acerca de las herramientas web por los beneficios personales y sociales que esto conlleva.

**Wiki:**

Es un concepto que se utiliza en el ámbito de [Internet](http://definicion.de/internet/) para referirse a las [páginas web](http://definicion.de/pagina-web/) cuyos contenidos pueden ser editados por múltiples usuarios a través de cualquier [navegador](http://definicion.de/navegador). Dichas páginas, por lo tanto, se desarrollan a partir de la colaboración de los internautas, quienes pueden agregar, modificar o eliminar información, puede ser editado por varios usuarios. Los usuarios de una wiki pueden así crear, editar, borrar o modificar el contenido de una página web, de una forma interactiva, fácil y rápida; dichas facilidades hacen de una wiki una herramienta efectiva para la escritura colaborativa. El formato wiki es muy útil para la difusión de conocimientos y el trabajo en equipo. Es habitual que los wikis incluyan un historial de cambios: de esta forma es posible regresar a un estado anterior y corroborar quién concretó cada cambio en la información. http://definicion.de/wiki

La autora refiere que una de las grandes ventajas de un wiki es la facilidad para crear páginas de forma instantánea, sin necesidad de preocuparse por el diseño y otras cuestiones relacionadas con la estética y la organización de la información. Muchos wikis crean hipervínculos y páginas de manera automática cuando el usuario escribe una palabra o frase de cierta forma (en mayúsculas y sin espacio, entre dos corchetes.). Permite a los usuarios interactuar y fomentar el intercambio de conocimiento ya que estos pueden libremente subir información y editar la existente. La difusión de este tipo de plataformas ha venido en aumento en los últimos años y es de fácil acceso a todo el público ya que son de carácter gratuito, tanto crearlas como involucrarse en alguna existente. Un claro ejemplo del éxito de una wiki es la conocida Wikipedia, una enciclopedia escrita por cientos de voluntarios y que se ha convertido en una página de consulta rápida por excelencia. Ha sido el resultado de la interacción de muchas personas, y por tanto de la transmisión de información, y su nivel de calidad es relativamente bueno.