

## GLOSARIO

---

**Apoyar.** tr. Favorecer, patrocinar, ayudar.

**Aprendizaje.** 1. m. Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa.  
2. m. Tiempo que en ello se emplea. 3. m. Psicol. Adquisición por la práctica de una conducta duradera.

**Autoevaluación.** f. Método que consiste en valorar uno mismo su propia capacidad, así como la calidad del trabajo realizado, en especial en el campo pedagógico.

**Cognitivo.** Perteneiente o relativo al conocimiento.

**Conductismo.** Teoría del aprendizaje que se focaliza solo en conductas objetivas observables, descartando las actividades mentales que ocurren por estos procesos.

**Constructivismo.** Corriente pedagógica que afirma que el conocimiento de todas las cosas es un proceso mental del individuo, que se desarrolla de manera interna conforme el individuo interactúa con su entorno.

**Deserializar.** Recrear un objeto a partir de un arreglo de bytes.

**Didáctica.** Técnica o arte de la enseñanza. Estudio de los métodos de enseñanza.

**Diseño.** Es la evaluación de las diferentes soluciones alternativas, así como las especificaciones detalladas de la solución final.

**Educación.** Formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual, moral y afectiva de las personas de acuerdo con la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen

**Enseñanza.** Transmisión de conocimientos, ideas, experiencias, habilidades o hábitos a una persona que no los tiene.

**Entregable.** Cualquier producto, artefacto, documento o afín a un proyecto que es entregado al cliente, ya sea parcial o final.

**Estimular.** tr. Avivar una actividad, operación o función. U. t. c. prnl.

**Evaluar.** 1. tr. Estimar, apreciar, calcular el valor de algo. 2. tr. Estimar los conocimientos, aptitudes y rendimiento de los alumnos.

**Fiabilidad.** Probabilidad de que un sistema, aparato o dispositivo cumpla una determinada función bajo ciertas condiciones durante un tiempo determinado.

**Funcional.** Se dice de todo aquello en cuyo diseño u organización se ha atendido, sobre todo, a la facilidad, utilidad y comodidad de su empleo.

**Funcionalidad.** Cualidad de funcional.

**Metodología.** Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.

**Métrica.** Medida cuantitativa del grado en que un sistema, componente o proceso posee un atributo dado (IEEE,1993). Incluye el método de medición.

**Muestra.** Parte o porción extraída de un conjunto por métodos que permiten considerarla como representativa de él.

**Multimedia.** Que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información.

**Pedagogía.** 1. f. Ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza. 2. f. En general, lo que enseña y educa por doctrina o ejemplos.

**Población.** *Sociol.* Conjunto de los individuos o cosas sometido a una evaluación estadística mediante muestreo.

**Prototipo.** Ejemplar original o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa.

**Reforzar.** tr. Animar, alentar, dar espíritu. U. t. c. prnl.

**Serializar.** Convertir un objeto en un array de bytes, ya sea para su posterior transmisión u almacenamiento.

**Simular.** Proceso de diseñar un modelo de un sistema real y llevar a término experiencias con él, con la finalidad de comprender el comportamiento del sistema o evaluar nuevas estrategias -dentro de los límites impuestos por un cierto criterio o un conjunto de ellos - para el funcionamiento del sistema.<sup>6</sup>

**Software.** Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.

**Usabilidad.** Medida en la cual un producto puede ser usado por usuarios específicos para conseguir objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado.

**Usuario.** Persona que utiliza o trabaja con algún objeto o que es destinataria de algún servicio público o privado, empresarial o profesional.

---

<sup>6</sup> Shannon, Robert;Johannes, James D. (1976). [«Systems simulation: the art and science»](#). *IEEE Transactions on Systems, Man and Cybernetics* **6**(10). pp. 723-724.