

2024

Diseño curricular

Nivel primario
Ciudad de Buenos Aires

● Glosario

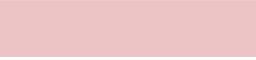
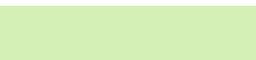
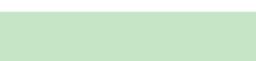
Buenos Aires
aprende

Ministerio de Educación



Buenos
Aires
Ciudad

Índice

	 Marco general	3
	 Lengua	5
	 Matemática	6
	 Conocimiento del Mundo	7
	 Ciencias Naturales	7
	 Ciencias Sociales	8
	 Educación Artística	
	Artes Visuales	9
	Música	10
	Teatro	11
	 Educación Física	12
	 Lenguas Adicionales	13
	 Tecnologías, Diseño y Programación	14
	 Educación Ambiental	15
	 Educación Digital	16
	 Educación Sexual Integral	17
	 Formación Ética y Ciudadana	18
	 Educación Alimentaria	19
	 Educación Financiera para la Vida	19
	 Movilidad Sustentable y Segura	20
	 Prevención de Consumos Problemáticos	21

Glosario

Marco general

accesibilidad. Conjunto de acciones que se realizan para posibilitar la participación de todas las personas. Para que los niños, adolescentes, jóvenes y adultos con discapacidad puedan gozar de sus derechos, es necesario que se procure la accesibilidad (consagrada en el art. 9 de la Convención de Personas con Discapacidad), ya que posibilita el acceso a otros derechos. Para que esto sea posible, es necesario trabajar para minimizar o eliminar las barreras que impiden a todos acceder y participar.

En cualquier ámbito que se analice la accesibilidad, se encuentran diferentes grados y distintas formas de resolución. Muchas situaciones pueden resolverse generando modificaciones sencillas; en otras eso no es posible y se requerirá de otros actores para resolverlas (lo que requerirá ser incluido en una planificación). En todos los casos, es una buena práctica involucrar en las mejores soluciones a las personas que requieran accesibilidad, por ejemplo a aquellas con discapacidad y a sus familias.

Es importante que las comunidades educativas, con los apoyos correspondientes, cuiden de impulsar la máxima accesibilidad, en las diferentes aristas. Hacer que el contexto sea accesible no quiere decir que se renuncie a la exigencia, sino que lo que sea comprensible, posibilite el aprendizaje y la convivencia, y también que contenga un grado de exigencia que plantee un desafío al alumnado. Se trata de un contexto que demande a cada estudiante que active al máximo su potencial, ofreciendo diversas oportunidades para descubrir talentos y desarrollar competencias.

Así, accesibilidad es un elemento y a la vez un indicador de cómo las instituciones se preparan y piensan en todos sus alumnos y en los demás actores que participan de la vida escolar. Abarca una diversidad de dimensiones, como la cognitiva, la arquitectónica, la pedagógica y la comunicacional, entre otras.

apoyos. Prácticas culturales que constituyen la base de nuestras redes sociales. Todas las personas necesitan apoyo de otras en algún momento, o incluso a lo largo de toda su vida, para participar en la sociedad y vivir con dignidad. Ser receptores de apoyo y prestar apoyo a otras personas son dos funciones que todos compartimos como parte de nuestra experiencia humana. El apoyo implica cualquier estrategia que, con respeto y equidad, permite a cada persona potenciar su autonomía visibilizando la interdependencia humana. Estos apoyos requieren ser analizados en contexto; algunos podrán retirarse a medida que no se requieran, y otros deberán adecuarse debido a la interacción entre el contexto y la persona que lo solicite.

Muchos apoyos pueden darse de manera colaborativa en el ámbito natural en que se realizan las tareas, y otros necesitarán de un abordaje específico. En todos los casos resulta fundamental evaluar el tipo de apoyo que puede necesitar el estudiante.

Los apoyos pueden ser:

- Comunicacionales: aspiran a posibilitar que las formas de comunicación de todos los estudiantes sean consideradas en los procesos de enseñanza e interacción. Deben tenerse en cuenta el Braille, la Lengua de Señas Argentina y los sistemas de comunicación aumentativo-alternativos (SAACs).
- Materiales: consiste en configurar materiales y los entornos de aprendizaje, incluyendo las Tics y la tecnología asistiva.

- Humanos: abarcan a todo el conjunto de personas que forman parte de la comunidad escolar y que pueden verse involucrados en la planificación y el desarrollo de las clases en aulas inclusivas. Pueden incluirse recursos de la sociedad civil, equipos externos, así como maestros de apoyo y acompañantes personales no docentes, entre otros.
- Didácticos: involucran las estrategias y decisiones de enseñanza que apuntan a incluir a todos los estudiantes en las propuestas pedagógicas.

barreras. Aquello que obstaculiza el sentido de pertenencia, la participación y los aprendizajes de los estudiantes en la escuela. En este sentido, una barrera se convierte en aquello que menoscaba el desarrollo personal y el goce del ejercicio de los derechos humanos. Las barreras no son limitaciones de la persona, sino del contexto. En este sentido la discapacidad se produce cuando las personas encuentran restringida su participación por el contexto.

Las barreras pueden ser :

- De acceso físico: son obstáculos que impiden o dificultan la realización de una determinada tarea o actividad.
- A la comunicación: son obstáculos que puedan surgir durante el proceso de interacción comunicativa. Ejemplo: un docente cuyo estudiante usa pictogramas para comunicarse y se niega a usarlos.
- Didácticas: son obstáculos metodológicos que se presentan en las propuestas de enseñanza. Ejemplo: no se consideran los saberes previos de los estudiantes en cada propuesta didáctica, no se utilizan apoyos en el desarrollo de las actividades, se desconocen los ritmos y estilos de aprendizaje, entre otros.
- Sociales/actitudinales: actitudes negativas, sobreprotectoras, estigmatizantes, de los docentes, de los demás estudiantes, de las familias; carencias en la información, capacitación; falta de conocimiento de los procesos inclusivos, entre otras.

corresponsabilidad. Trabajo conjunto, colaborativo y comprometido que realizan los diferentes actores del sistema educativo (inter- e intrainstitucionales) para derribar o minimizar las barreras y ofrecer los apoyos necesarios para que todos puedan aprender.

Proyecto Pedagógico Individual para la Inclusión (PPI). Instrumento destinado a garantizar el aprendizaje y la participación plena de todos los estudiantes. Se rige por la Resolución 3822/16 y está acompañado por un documento de orientaciones.

Es una propuesta curricular personalizada que se realiza antes de visibilizar barreras al aprendizaje y la participación; al ser una propuesta personalizada tiene en cuenta los puntos de partida de los aprendizajes de los estudiantes para diseñar recorridos equitativos y desafiantes que impulsen y promuevan el desarrollo. En este sentido, es una propuesta personalizada pero no aislada de la propuesta pedagógica general.

Cada vez que se requiera implementar configuraciones de apoyo para el acceso al aprendizaje de un alumno, con o sin discapacidad, con dificultades específicas del aprendizaje o con altas capacidades, podrá utilizarse este instrumento.

sistemas aumentativos y alternativos de comunicación (saacs). Formas de expresión diferentes del lenguaje hablado que tienen como objetivo aumentar el nivel de comprensión y expresión (aumentativo) o compensar (alternativo) las dificultades de comunicación que presentan algunas personas en esta área. La comunicación aumentativa y alternativa incluye diversos sistemas de símbolos, tanto gráficos (fotografías, dibujos, pictogramas, palabras o letras) como gestuales (mímica, gestos o signos manuales). Representan códigos (verbales y no verbales), expresados a través de canales no vocales (gestos, signos, símbolos gráficos) que pueden requerir, o no, soportes físicos o digitales.

Lengua

conciencia fonológica. Habilidad metalingüística que permite reconocer que las palabras están formadas por sonidos (fonemas), y así poder aislarlos y manipularlos. Es uno de los precursores de la alfabetización, ya que el aprendizaje del principio alfabético se apoya sobre esta capacidad de reflexionar sobre las unidades sonoras de la palabra para relacionarlas con cada letra que las representa (correspondencias).

conversación literaria. Instancia posterior a la lectura, en la que se dialoga sobre ciertos aspectos relacionados con el texto literario: los efectos que produce en cada uno, las diferentes interpretaciones y la construcción de nuevos sentidos, con el doble propósito de avanzar en los saberes literarios y promover estrategias analíticas e interpretativas más profundas. Para ello, el docente planifica algunas claves de lectura para guiar el intercambio: la relación entre motivaciones, acciones y características de los personajes; el uso particular del lenguaje y los recursos literarios, entre otras.

discurso. Como actividad lingüística, es una práctica social, una forma de interacción entre las personas. Pone en juego la lengua como materia prima y brinda a quienes se expresan un repertorio de elecciones (fónicas, gráficas, morfosintácticas y léxicas) condicionadas por el contexto, el propósito comunicativo y las características de los destinatarios. En todos los ámbitos de la vida social, emergen formas discursivas que, a su vez, posibilitan estas interacciones.

escritura colaborativa y escritura guiada por el docente. Escritura de textos andamiada por el docente. El docente guía la interacción y la redacción del texto y los niños colaboran aportando ideas, redactando partes y revisando. Cuando los estudiantes han desarrollado mayor autonomía, el docente andamia el proceso de planificación de la escritura; luego los alumnos realizan el proceso de textualización y transcriben el texto ellos mismos. Posteriormente, el docente guía el proceso de revisión del texto.

estrategias lectoras. Acciones que realiza un lector para comprender lo que lee y alcanzar el objetivo de lectura propuesto en una situación determinada. Entre las estrategias más consensuadas, se incluyen: plantearse objetivos de lectura, recuperar conocimientos previos, formular predicciones, realizar inferencias, extraer la idea principal, resumir, supervisar la propia comprensión.

inferencia. Una de las habilidades cognitivas necesarias para comprender textos. Consiste en reponer información implícita vinculando la que está presente en el texto con los conocimientos previos, o relacionando distintas partes del texto entre sí; no hace referencia a anticipar información que no se conoce o a “adivinar” de qué se va a tratar un texto antes de leer.

itinerario o recorrido de lectura. Serie de textos literarios y no literarios reunidos por un criterio común: un género o subgénero, un autor, una temática, etcétera. La lectura en torno a un itinerario responde al desarrollo de intereses y preferencias de los lectores y a su formación literaria. En la escuela, el criterio de selección es establecido previamente a partir de un objetivo didáctico. Como parte del recorrido, se planifican los modos en que esos textos pueden leerse y de qué maneras circularán en el aula.

lectura guiada por el docente. Instancias de lectura dialógica en las que el docente guía la comprensión del texto que lee en voz alta a través del diálogo durante la lectura y la interacción posterior con toda la clase. La expresión “seguimiento de la lectura” reemplaza a la expresión “lectura a través del docente”, de modo de poner el foco en que es el docente quien lee y los alumnos quienes escuchan.

modelado / andamiaje docente. Conjunto de intervenciones que realiza un docente, en formato verbal y no verbal, para ayudar a los alumnos a realizar una determinada tarea. El modelado alude a la acción que realiza un docente al mostrar cómo se resuelve una tarea, haciéndola primero a la vista de todos y explicitando los mecanismos. El andamiaje es el apoyo que funciona dentro de la “zona de desarrollo próximo” de un niño, es decir, el ámbito de las tareas que el niño está en condiciones de realizar con la ayuda de un adulto experto.

multimodal. Un texto se considera multimodal cuando combina imágenes fijas y en movimiento, sonido, música, lenguaje verbal oral y escrito. Algunos ejemplos son los videocuentos, audiolibros, *podcasts*, entre otros.

proceso de escritura de textos. Hace referencia al conjunto de procesos y subprocesos que forman parte de la composición del texto y que se desarrollan de manera recursiva: planificación, textualización, revisión y edición. La *planificación* supone generar o concebir ideas, organizarlas, es decir, darles un sentido en función de lo que se quiere escribir y para quién. La *textualización* consiste en poner en texto esas ideas respetando las convenciones de la lengua y las restricciones del lenguaje escrito. La *revisión* implica volver al texto para identificar problemas y realizar cambios o reformulaciones. La *edición* supone tomar diversas decisiones sobre el texto producido para su publicación.

texto. Pieza de comunicación de carácter social; tiene unidad semántica y léxico-gramatical, y es producido por un individuo en forma consciente e intencionada en un contexto particular con el fin de satisfacer un propósito comunicativo. Posee rasgos que lo constituyen en una unidad de sentido particular en la que se plasma el propósito comunicativo así como un conjunto de contenidos temáticos. El texto se estructura a través de distintos modos de organizaciones textuales así como de selecciones léxicas y morfosintácticas.

Matemática

alfabetización matemática. Se refiere al conocimiento básico de la matemática necesario para que las personas aborden las situaciones matemáticas que se les presentan en la vida diaria. Incluye conocimientos acerca de los números, la medida, el espacio y las habilidades para resolver problemas matemáticos.

algoritmo intermedio. Es una estrategia que se constituye en un paso previo hacia el algoritmo convencional. Se apoya en estrategias personales y requiere considerar de manera explícita las propiedades de las operaciones y del sistema de numeración en que se basa.

cálculo mental. Es un cálculo reflexionado o pensado que no significa solamente hacer cálculos “con la mente”, sino que se caracteriza por la diversidad de estrategias: redondeo, descomposición aditiva y/o multiplicativa de números y uso de propiedades, entre otras.

cultura matemática. Cúmulo de conocimientos matemáticos y, además, de conocimiento social vinculado con la matemática: ideas, opiniones, creencias y prácticas de uso de la matemática.

quehaceres matemáticos. Prácticas matemáticas que promueven las tareas propuestas por el docente como hacer, comunicar y argumentar.

repertorio de cálculos. Colección de cálculos simples que se recuperan rápidamente de la memoria para resolver otros cálculos de mayor complejidad.

significados. Características que la noción a enseñar asume por las situaciones que permite resolver en diferentes contextos.

sistematización. Es el momento de la clase en el que se toma la decisión de relevar lo aprendido junto a los estudiantes para extraer conclusiones a partir de un intercambio o de un proceso de trabajo.

tarea matemática. Conjunto de actividades matemáticas (formulación, representación, resolución y/o comunicación de problemas matemáticos) que el docente plantea a los estudiantes para el desarrollo de la comprensión del contenido matemático.

variable didáctica. Son elementos de una situación que, gestionados por el docente, provocan cambios en los procedimientos de los estudiantes y redundan en nuevos aprendizajes.

Conocimiento del Mundo

área natural protegida. Territorio comprendido dentro de límites geográficos definidos, afectado a protección legal y especialmente consagrado a la conservación y el mantenimiento de la diversidad biológica y de los recursos naturales y culturales asociados.

espacio público. Lugar en común en una sociedad, que las personas ocupan y en el cual circulan de manera continua a través de su vida cotidiana. Es un ámbito abierto, creado y diseñado por la sociedad para el ejercicio de la ciudadanía según diversas necesidades.

estrellas. Cuerpos astronómicos que emiten su propia luz, generada como consecuencia de reacciones nucleares en su interior. El Sol es la estrella más cercana a la Tierra, por lo que su gran luminosidad y la presencia del aire provocan que el cielo se vea celeste.

geopatrimonio. Conjunto de elementos de la geodiversidad con valor científico, cultural, educativo y turístico, que requiere ser conservado.

paisajes. Escenas que representan una realidad física observable compuesta por diversos elementos dinámicos. Son representaciones culturales, resultados de la intervención humana sobre la naturaleza.

patrimonio. Repertorio de objetos, seres o sitios que constituyen una expresión de la herencia colectiva o testimonio de la creación humana y la evolución de la naturaleza. Tiene un valor arqueológico, histórico, artístico, científico o técnico excepcional, que produce sentidos y significados diversos en cada momento histórico y en el presente.

salud. Estado de bienestar físico, mental y social de una persona. Proceso social complejo y dinámico en el que intervienen factores individuales y del contexto social, económico, cultural, educativo y político.

Ciencias Naturales

bases de orientación. Es un instrumento que funciona como guía para la construcción de un texto en el que se explicita qué fines persigue, a quién estará dirigido, qué aspectos del modelo científico escolar serán útiles para su desarrollo, etcétera. Su elaboración consensuada con los estudiantes favorece la identificación de lo que se pretende como proceso y producto.

ciclo de vida de los materiales. Abarca la extracción de materias primas, manipulación o fabricación de productos, su uso o consumo y la gestión de los residuos resultantes, lo que permite analizar el impacto ambiental del proceso. Además, al ponerlo en la perspectiva del tiempo geológico, explicita la diferencia entre el ritmo de consumo y el tiempo de regeneración de los elementos naturales.

ecorregiones. Son territorios definidos geográficamente cuyas condiciones geográficas, morfológicas y climáticas son relativamente uniformes. Argentina está conformada por 18 ecorregiones, lo que la convierte en uno de los países con mayor diversidad biogeográfica.

ecosistema antrópico. Son ambientes delimitados para su estudio que han sido profundamente modificados por la influencia y las actividades humanas, alterando tanto la composición biológica como los procesos ecológicos que ocurren en él.

movimiento diario del Sol y la Luna en el cielo. Desplazamiento que realizan de oriente a occidente cambiando sus lugares de salida y puesta de un día al otro al correrse hacia el norte o hacia el sur a lo largo del año. Este movimiento visto desde Buenos Aires se produce en un plano inclinado 35° hacia el norte.

movimiento propio de la Luna. Junto con su movimiento diario de oriente a occidente, la Luna posee un movimiento propio más lento en sentido contrario. En este sentido, es posible percibir cómo se desplaza unos 13° hacia el este cada día que pasa, si se la observa dos días seguidos a la misma hora.

topocéntrico. Sistema de referencia astronómico centrado en un punto de la superficie terrestre. Como la Tierra es esférica, este sistema permite describir los movimientos de los astros tal como se los observa desde la ubicación de cada observador. Su utilización didáctica permite explicar los fenómenos astronómicos cotidianos.

variable. Es un aspecto específico cuyo objeto de estudio es modificado o controlado deliberadamente por quienes realizan un experimento con el fin de observar cómo afecta los resultados obtenidos.

Ciencias Sociales

cosmovisiones. Son las creencias propias de cada pueblo para interpretar y comprender el mundo y su realidad social.

escala. Construcción social y analítica que implica cierta forma de mirar y estudiar el espacio. Supone una jerarquía espacial (local-global, nacional-regional, macro-micro, etc.) y a la vez integra sucesos ocurridos a lo largo del tiempo.

modelo agroexportador. Hace referencia a la preponderancia de una economía basada en la producción y venta de materias primas a otros países.

patrimonio. Conjunto de objetos, seres o sitios que constituyen una expresión de la herencia colectiva o testimonio de la creación humana y la evolución de la naturaleza. Tiene un valor arqueológico, histórico, artístico, científico o técnico excepcional, que produce sentidos y significados diversos en cada momento histórico y en el presente.

prácticas sociales. Se concibe como una unidad de estudio que permite acceder o abordar lo social.

revolución. En las ciencias sociales se refiere a un cambio súbito y profundo que implica la ruptura de un modelo anterior y el surgimiento de uno nuevo. Se puede hablar de diversas clases de revolución: social, política, cultural, científica, tecnológica.

territorio. Cualquier porción del planeta con la cual algo o alguien se identifica: se puede hablar del territorio de un individuo, de un conjunto de personas, de una institución o del espacio concreto sobre el cual ejerce soberanía un cierto Estado. Es el espacio concreto en el que tienen lugar las relaciones sociales.

Educación Artística. Artes Visuales

base epistémica-didáctica triangular. El basamento triangular de la Educación Artística tiene su antecedente en los aportes que hizo Elliot Eisner en 1972, al plantear que existen tres dominios del saber en artes: el dominio productivo, el crítico y el cultural. En 1991, Ana Mae Barbosa introdujo el término “abordaje triangular” para referirse a la producción, a la apreciación y a la contextualización de las obras de arte en la educación artística (Eisner, E. (1972) *Educación la visión artística*, Barbosa, A. M., (1991). *A imagem do ensino da arte: anos oitenta e novos tempos*).

cultura visual. Concepto que abarca todos los aspectos de la vida cotidiana que están mediados por imágenes y dispositivos donde se crean o circulan: fotografías, pinturas, objetos de diseño, intervenciones urbanas, publicidad, medios digitales, etcétera. La cultura visual incluye las obras de arte pero también rebasa esos límites, pues, en este paradigma, se asume que todas las imágenes influyen en cómo percibimos el mundo y construimos nuestra identidad.

disciplinas plásticas tradicionales / prácticas contemporáneas. En las disciplinas artísticas tradicionales la obra es posible a partir de la transformación de un material en manos del artista, con su intención estética. El dibujo, la pintura, la escultura y el grabado dejaron de ser las únicas vías para la creación visual a partir del desarrollo de la fotografía en el siglo XIX, y de la instalación de los objetos de fabricación seriada como posibles obras artísticas (generada por Marcel Duchamp, entre otros). A partir de ello, las instalaciones, las *performances*, las imágenes digitales (y otras prácticas contemporáneas) se suman a las artes plásticas tradicionales y conforman el vasto campo de las artes visuales.

elementos visuales / elementos del lenguaje visual. Los elementos visuales son las propiedades de todo aquello que es visible, y a la vez, son los que dan existencia visual a una idea. En este diseño curricular, se adopta la teoría de Wucius Wong según la cual estos elementos son la forma, el color, la textura y el espacio. El punto y la línea son para Wucius Wong también formas que, por su tamaño y longitud en relación con el campo visual, adquieren nombres específicos (un punto es una forma muy pequeña, una línea es una forma extremadamente alargada).

ex libris. Etiqueta o sello usado generalmente en la primera hoja en blanco o en el reverso de la tapa de un libro, para generar una marca de propiedad en el ejemplar. Frecuentemente, se realizaba mediante el grabado y utilizaba en sus inicios (siglo XV) una iconografía heráldica que fue transformándose a partir del siglo XVIII en motivos alegóricos y simbólicos.

experiencia estético-lúdica. El arte y el juego comparten al menos dos aspectos: 1) la posibilidad de simbolizar, haciendo, deshaciendo y rehaciendo una narración con un mismo grupo de elementos y en un mismo espacio (tal como sucede en el juego de construcciones con bloques), 2) la creación de sentidos extraordinarios, con sus propias reglas y validez, más allá de las finalidades habituales que tienen los tiempos, espacios, acciones y objetos cotidianamente.

fanzine. Producción editorial en la que el contenido, el diseño y la impresión son realizadas por sus autores. Se caracteriza por presentar historias o informaciones a través del lenguaje visual y/o del lenguaje verbal, y por ofrecer múltiples posibilidades de impresión y de encuadernación. El término es una contracción de las palabras *fan* y *magazine*, ya que en su origen, estas publicaciones eran “revistas creadas por fanáticos”, generalmente de algún género musical.

lenguaje estético-representativo. En el término *lenguaje* se afirma la existencia de ciertos elementos visuales y de la gramática con la cual se combinan. En la condición de *estético* se señala su índole perceptiva y sensitiva, así como las distintas sensaciones que puede provocar el crear o apreciar una imagen. En la condición de *representativo* no se asume que la imagen sea una

duplicación del mundo cotidiano observable, sino que en ella se representan inquietudes, intereses e ideas de quien la produce/observa.

múltiples ciclos de uso de materiales. Actualmente, los movimientos artísticos y científicos investigan y desarrollan producciones basadas en la lógica “circular” de los materiales y recursos. Vale decir, cada material puede ser pensado y utilizado en varios ciclos o etapas de uso al resituarlo o transformarlo en una nueva creación. Esta concepción hace que la histórica clasificación de los materiales entre “artísticos” y “descartables o de desecho” ya no se sostenga.

narrativa transmedia. Tipo de relato que se despliega en múltiples lenguajes, disciplinas y plataformas, posibilitando el desarrollo de “universos” temáticos en los que un conjunto de producciones continuas y múltiples se entrelazan para contar una historia, vivificar un personaje o presentar las múltiples facetas de un concepto. La narrativa transmedia puede tener su inicio en, por ejemplo, la producción escultórica de un personaje, y expandirse a la creación de un cortometraje, la edición de un fanzine, etcétera.

Educación Artística. Música

densidad cronométrica. Cantidad de estímulos sonoros por unidad de tiempo dentro de una obra musical. A mayor densidad cronométrica, mayor será la dificultad en la articulación y respiración para el trabajo vocal.

do central. Aquel que se encuentra entre los pentagramas que forman el sistema de clave de sol y clave de fa en cuarta. Es, además, el que se encuentra en el centro del piano y corresponde al do₄, es decir a la cuarta octava audible, según el índice acústico científico (otro sistema, el franco-belga, lo denomina do₃).

instalación sonora. Forma ampliada de la instalación, ya que incluye el sonido y el tiempo. Suelen estar creadas para un lugar en especial, pero algunas pueden adaptarse a diferentes ámbitos. Los materiales sonoros que se utilizan pueden ser mecánicos o digitales, pero también se emplean instrumentos analógicos, partes de ellos, como cuerdas o parches, u objetos vibrantes ejecutados por músicos o por el mismo público en interacción directa con la obra.

melodías isorrítmicas. Refiere a dos o más melodías que suenan simultáneamente, con idéntico ritmo; puede tener un movimiento melódico paralelo o no. En la enseñanza del canto vocal a voces en la escuela primaria, las melodías isorrítmicas presentan mayor dificultad que otras formas polifónicas vocales, como melodía con ostinatos, melodías complementarias, *quodlibet* y canon.

metro. El “metro musical”, o “métrica”, es un elemento fundamental de la música que define la organización del tiempo en una composición. Consiste en la división regular del tiempo en unidades llamadas “compases”, que se caracterizan por un número específico de pulsos.

musicograma. Según Jos Wuytack, el musicograma es una notación gráfica de los eventos musicales en una obra determinada y constituye un apoyo a la actividad de audición. En el musicograma, la escritura musical convencional se reemplaza por símbolos más sencillos de comprender para los no músicos y resulta muy adecuado para el trabajo apreciativo en el nivel primario. Por el contrario, la *partitura analógica* está destinada a realizar la notación no convencional de aquello que se ejecutará, sea una secuencia autónoma y con sentido propio o intervenciones instrumentales sobre banda grabada de una obra musical.

obra performática / performance. Manifestación artística en la que el artista u otros participantes crean una obra, generalmente en vivo, con cierto componente de improvisación y con una concepción interdisciplinaria. Todas estas características la vuelven, en cierto modo, efímera.

pie. El pie métrico es una unidad rítmica dentro de la música que se utiliza para organizar los acentos en el tiempo. Se refiere a la combinación de tiempos fuertes y débiles que forman un patrón rítmico específico. Se compone de un grupo de tiempos que se agrupan en función de su acentuación. Por ejemplo, un pie de dos tiempos puede ser fuerte-débil (como en un compás de 2/4).

recorridos didácticos. Recorrido formado por más de dos proyectos que parten de obras musicales. Tienen como características el equilibrio entre los ejes de contenidos y la variedad en la selección de géneros y estilos. La organización de los proyectos a lo largo del recorrido didáctico debe tomar en consideración la progresión de las diferentes habilidades y destrezas musicales involucradas.

sonidos impulsivos, iterados y tenidos. Clasificación de los sonidos que tiene en cuenta su permanencia en el tiempo cuya definición requiere la comparación entre ellos. Los sonidos *impulsivos* no se sostienen en el tiempo y desaparecen al instante de haber sido producidos. Ejemplos de estos sonidos son el entrechoque de las claves y la pronunciación de consonantes explosivas, como la *c*. Los sonidos *iterados* son una serie de sonidos impulsivos ejecutados a gran velocidad y que se perciben como uno, por ejemplo, un redoble de tambor o una emisión vocal sostenida con *brrrrrr*. Los sonidos *tenidos* son el producto de una sola emisión y se mantienen en el tiempo mientras lo sostenga el ejecutante. Ejemplos de estos últimos son el sonido (no *frullato*) de la flauta, la emisión sostenida de la letra *s* y una tecla digitada en un teclado electrónico mientras el dedo la oprima. El compositor y teórico Pierre Schaeffer introduce esta nueva taxonomía para describir los sonidos en su libro “El tratado de los objetos musicales” publicado en 1966. En Argentina, Silvia Malbrán realizó estudios de investigación acerca de la audición y los diferentes tipos de sonidos.

tesitura. Para definir la tesitura se debe hablar en principio de extensión vocal, entendida como todos los sonidos (notas) posibles de realizar por la voz humana. El rango, en voces sanas, suele ser de dos octavas. La tesitura es una parte de la extensión vocal en la que los sonidos que se emiten pueden utilizarse musicalmente, dado que se tiene control tanto de la afinación como de la intensidad.

Educación Artística. Teatro

artes escénicas. Manifestaciones artísticas que incluyen al teatro, la danza, la música, y sus distintos géneros (teatro musical, de objetos, títeres, ballet, ópera, recitales, circo, etc.). Se caracterizan por el aquí y ahora en el encuentro no mediatizado entre cuerpos presentes, ya sea en salas de espectáculos o espacios de carácter público, urbanísticos, no convencionales.

didascalias. Pautas e instrucciones que acompañan al texto dramático, relativas a la acción o movimiento de los personajes, la entonación de las palabras, detalles sobre la escenografía, la iluminación, entre otros aspectos que propenden a la correcta interpretación de la obra.

estructura dramática. Método de análisis que creó Konstantín Stanislavski, sobre el cual teorizó Raúl Serrano. Una estructura es una construcción analítica que establece relaciones necesarias entre sus partes. La estructura dramática sirve de soporte al hacer teatral, lo organiza y facilita su abordaje. Los elementos que la constituyen son: sujeto, conflicto, acción, entorno (espacio y tiempo) y texto.

experiencias escénicas. Experiencias que desafían convenciones teatrales y exploran nuevas formas de interacción y participación. Incluyen *happenings*, *performances*, instalaciones, obras de recorrido, *flashmobs*, entre otras. Incluso espectáculos deportivos, desfiles, carnavales,

protestas y géneros digitales presentan una dimensión “espectacular” que las artes escénicas utilizan para innovar y crear.

exploración háptica / percepción háptica. Proceso de usar el sentido del tacto para identificar las cualidades de los objetos, del espacio, o del propio cuerpo, tales como su forma, su textura y su temperatura. También se la considera de manera más amplia como conjunto de sensaciones no visuales que experimenta un individuo al interactuar con algo.

improvisación. Exploración teatral en acción. Privilegia el azar, la sorpresa y la generación en tiempo real de lo que acontece. Permite a los alumnos descubrir sentidos no anticipados, desarrollar su creatividad, adaptarse y proponer. Se improvisa para conocer y experimentar de forma activa los elementos del lenguaje teatral y de la construcción escénica.

juego de ficción o juego del “como si”. Juego simbólico-dramático en el que se transforma imaginariamente el espacio, el tiempo y el sujeto a través de la acción. El juego expresivo es subjetivo y tiene sentido para quienes conocen sus consignas. Si se organiza según determinadas convenciones, compartidas por un grupo, se denomina juego dramático, y si se desarrolla con público, deviene juego teatral.

múltiples ciclos de uso de los materiales. Actualmente los movimientos artísticos y científicos investigan y desarrollan producciones basadas en la lógica “circular” de los materiales y recursos. Vale decir, cada material puede ser pensado y utilizado en varios ciclos o etapas de uso al resituarlo o transformarlo en una nueva creación. Esta concepción hace que la histórica clasificación de los materiales entre “artísticos” y “descartables o de desecho” ya no se sostenga.

Educación Física

cultura corporal. Conjunto de saberes que ponen al cuerpo en un lugar de privilegio. Las prácticas corporales forman el objeto de enseñanza de la Educación Física a partir de las cuales la asignatura posibilita a los estudiantes conocimiento, apropiación, recreación y transformación de esta parcela de cultura.

prácticas corporales. Expresiones sociales e históricas diversas de la cultura corporal, que no devienen de ninguna naturaleza humana y cuya complejidad implica la necesidad de constituirse en saberes para la enseñanza en las clases de Educación Física. Así, asumen un objetivo pedagógico inclusivo, participativo, colaborativo, coeducativo y de disfrute.

prácticas corporales acuáticas. Prácticas corporales que pretenden ayudar a conocer las características de este medio con el fin de utilizarlo como vehículo para el desarrollo de la dimensión corporal. Los aprendizajes en este medio facilitarán la paulatina adaptación corporal, incorporando acciones motrices complejas y habilitando la resolución de situaciones problemáticas en forma individual y grupal.

prácticas corporales deportivas. Prácticas corporales integrantes de la cultura corporal. Incluyen en el ámbito escolar la enseñanza de juegos deportivos y minideportes, a través de los cuales se plantean situaciones con la intención de facilitar la aproximación a los deportes, favoreciendo la comprensión y resolución de situaciones técnicas, tácticas y estratégicas. Es posible enseñarlas desde una perspectiva inclusiva y sin distinción de géneros.

prácticas corporales en el medio natural. Salidas diarias y campamentos con y sin pernoctadas, en contacto con los recursos naturales, que permiten enseñar a los estudiantes técnicas y saberes campamentales para que puedan desempeñarse adecuada y respetuosamente en el medio, logrando mayor autonomía y disfrute.

prácticas corporales expresivas. Conjunto de prácticas asociadas con la gimnasia expresiva, la danza y la expresión corporal, que involucra la comunicación corporal, el ritmo y el movimiento expresivo. Estos saberes corporales se manifiestan en gestos, posturas, fluctuaciones tónicas, movimientos y actitudes.

prácticas corporales gímnicas. Campo de saberes corporales y motrices que incluyen el desarrollo singular y estimulan la creatividad (es decir, no solo se reducen a la ejecución técnica), asegurando la accesibilidad, los ajustes y los apoyos que el estudiantado requiera, buscando trascender los paradigmas más tradicionales y haciendo foco en una formación corporal integral.

prácticas corporales lúdicas. Como contenidos a enseñar, los juegos son un territorio de ficción que comprende un tiempo y un espacio determinado, con acuerdos de participación y con una tensión que lo sostiene. Al dar lugar a estas prácticas con estructuras, rasgos y saberes propios, se pone en escena y se enriquecen las matrices lúdicas de los sujetos y, por lo tanto, su capacidad de simbolización.

Lenguas Adicionales

accesible. En el contexto del presente documento, el término se refiere a información que es fácil de encontrar (por ejemplo, porque se encuentra en el mismo párrafo o en la misma oración).

esferas discursivas. Contextos sociales y culturales de uso de la lengua en los que circulan textos cuyas características estables permiten clasificarlos en géneros textuales. Las esferas discursivas como la cotidiana, escolar, publicitaria, digital, por ejemplo, se organizan siempre en relación con las diversas actividades humanas.

explícito. En el contexto del presente documento, el término se refiere a información que no requiere interpretación.

géneros textuales. Caracterización de los textos a partir de sus elementos lingüísticos y estructurales y sus rasgos funcionales específicos materializados en una esfera discursiva particular. Algunos ejemplos de géneros textuales son agendas, afiches, blogs, cuentos, fábulas, canciones, entre otros.

recursos fonético-fonológicos. Conjunto de habilidades y conocimientos empleados para reconocer, reproducir y expresarse en una lengua, utilizando reglas y patrones que rigen la pronunciación, la acentuación y la entonación, y que contribuyen a la construcción de sentido.

recursos paralingüísticos. Aspectos no verbales que permiten la transmisión de emociones, intenciones y actitudes que complementan o modifican el significado literal de las palabras. Algunos ejemplos son el tono de voz, el volumen, la entonación, la velocidad del habla, los silencios y los susurros, los gestos, entre otros.

recursos pragmático-discursivos. Conjunto de habilidades y conocimientos utilizados para lograr determinados propósitos en un discurso. Esto incluye la elección de palabras, la organización del discurso (marcadores y conectores), la entonación y el énfasis que contribuyen a la construcción del texto en contextos específicos.

reflexión metalingüística. Capacidad de analizar y reflexionar sobre el propio lenguaje, mediante el análisis de sus estructuras, reglas y usos, con el propósito de comprender su funcionamiento e implicaciones en la comunicación. Esta reflexión permite una comprensión más profunda y consciente del lenguaje.

sencillo. En el marco del presente documento, el término se refiere a palabras y expresiones de la lengua que resulten accesibles dentro de un contexto conocido o familiar.

simple. En el contexto del presente documento, el término se refiere a frases o palabras que no están compuestas por otras palabras de la lengua, o que no incluyen subordinadas.

tipos textuales. Constructo teórico definido por las propiedades intrínsecas de un texto. A diferencia de los géneros, las tipologías no son textos empíricos, sino maneras en las que se organiza su contenido. Algunos ejemplos de tipologías textuales son la narración, la descripción, la argumentación, etcétera.

Tecnologías, Diseño y Programación

algoritmo. Conjunto ordenado de pasos o instrucciones bien definidas que describe cómo resolver un problema o llevar a cabo una tarea específica. Estos pasos deben ser precisos, finitos y realizables, lo que significa que deben poder ejecutarse en un número finito y deben conducir a un resultado claro. Los algoritmos son utilizados en diversas áreas para automatizar procesos y resolver problemas de manera eficiente.

diseño. Actividad intencional de creación de cualquier objeto. Esta actividad va desde la imaginación, la concepción de una idea, hasta llegar a un prototipo o prueba de concepto de algo que existe y funciona por primera vez. Para su realización es necesario tomar una serie de decisiones de tipo técnico y otras basadas en la evaluación en base a distintos criterios no técnicos (económicos, ecológicos, estéticos, éticos, políticos).

enfoque *maker*. Enfoque que busca dar especial relevancia a la experiencia del hacer. Es un modo de acceder a la solución de problemas desde el pensamiento técnico, desarrollar la autonomía, compartir con los pares las soluciones posibles y aprender de otros. De este modo, promueve el aprendizaje a partir de la experimentación colaborativa en el diseño y solución de problemas.

entorno. Espacio social común dentro del cual nos desarrollamos y que propone una serie de condiciones y factores que determinan las características de nuestras relaciones y de los objetos que son parte de él. Un entorno tecnológico “en línea” queda definido por un tipo de tecnologías (TIC) que estructuran tipos de relación social y posibilitan el diseño de objetos propios de dicho entorno.

pensamiento computacional. Enfoque para resolver problemas y diseñar sistemas que combinan conceptos y técnicas de informática con habilidades de pensamiento crítico y lógico. Se basa en principios fundamentales como descomposición de problemas, reconocimiento de patrones, abstracción y diseño de algoritmos. Implica pensar de manera estructurada y lógica, y puede aplicarse a una amplia gama de problemas.

plataforma. Cualquier sistema operativo que permita la construcción de módulos sobre él. En informática es un concepto que permite reconocer una capa “inferior” sobre la que se construyen, por ejemplo, aplicaciones. Puede contar con una capa física y otra lógica (como internet). Buena parte de la lógica de la comunicación y sus efectos se encuentran en esa capa o nivel “inferior”, y son aprovechados por las aplicaciones y sus interfaces en una capa “superior”.

programa. Resultado de la programación (acción de programar). Conjunto de instrucciones escritas en un lenguaje de programación específico que le indica a una computadora cómo llevar a cabo una tarea o resolver un problema. Estas instrucciones pueden incluir operaciones matemáticas, manipulación de datos, toma de decisiones, bucles y otras operaciones para controlar la ejecución del programa.

robótica. Conjunto de saberes y técnicas para diseñar y construir robots. Estas habilidades se relacionan con la mecánica, el control, la informática, asociadas al diseño. El resultado suele ser un artefacto capaz de realizar algunas tareas específicas y, según la complejidad del *software* de control, puede ser más o menos flexible e incluso tomar decisiones basadas en algoritmos de inteligencia artificial.

servicios. Procedimientos y actividades orientadas a terceros; por ejemplo, caminos, puertos o redes de telecomunicaciones. Todos los servicios requieren un soporte material para su funcionamiento (una capa o nivel físico). Esta capa muchas veces tiene grandes infraestructuras como ocurre con la aviación o internet. A partir de ellas y sus prestaciones es posible la creación de determinado tipo de servicios.

tecnificación. Proceso de complejidad creciente de un linaje tecnológico, de una línea de tecnologías parecidas en su origen o derivación. Muestra operaciones técnicas con funciones delegadas, e incluso se integra hasta perder de vista la delegación directa evidente. Usualmente representa rasgos estrictamente técnicos. Un ejemplo habitual de tecnificación es el pasaje de procesos manuales a procesos automatizados y robotizados.

Educación Ambiental

ambiente. Sistema dinámico y complejo resultante de la interacción entre los sistemas naturales y socioculturales.¹

bienes comunes. Reconocimiento de que los bienes naturales no tienen un valor como meros “recursos”, sino por la función vital que cumplen para las propias comunidades, y de prácticas que buscan “comunalizar” y desarrollar formas de gestión colaborativa.²

conflictos ambientales. Problemas ligados al acceso y control de los bienes naturales y del territorio que suponen, por parte de los actores enfrentados, intereses y valores divergentes en torno de los mismos.³

derecho a un ambiente sano. Se establece en el art. N° 41 de la Constitución Nacional y consiste en proteger la naturaleza el ambiente, no solamente por su relación con una utilidad para el ser humano o por los efectos que su degradación podría causar en otros derechos de las personas, sino por su importancia para todos los seres vivos que habitan el planeta, merecedores por igual de protección. Insta a que las sociedades logren satisfacer sus necesidades presentes y realizar sus actividades productivas sin comprometer a las generaciones futuras.⁴

desarrollo sostenible. Concepto que implica cómo debemos vivir hoy si queremos un futuro mejor, ocupándonos de las necesidades presentes sin comprometer las oportunidades de las generaciones futuras de cumplir con las suyas. La supervivencia de nuestras sociedades y de nuestro planeta común pasa por un mundo más sostenible.⁵

¹ Priotto, G. (2009). *Educación Ambiental: Aportes políticos y pedagógicos en el campo de la construcción de la Educación Ambiental*. Buenos Aires: Secretaría de Ambiente y Desarrollo Sustentable.

² Adaptación de: Merlinsky, G. [et al.] (2018). *Defender lo común. Qué podemos aprender de los conflictos ambientales (1a ed.)*. Universidad de Buenos Aires. Instituto de Investigaciones Gino Germani.

³ Guillaume, F. (2003). Aporte a una sociología del conflicto socio-ambiental. FLACSO.

⁴ Adaptación de:

• Artículo 41 de la Constitución Nacional Argentina (1994) (<https://bit.ly/3UdEj1j>).

• Colección de dictámenes sobre derechos humanos. El derecho a un medio ambiente sano (<https://bit.ly/4dRschk>).

⁵ Portal del sitio web de la Organización de las Naciones Unidas (<https://bit.ly/3zQVpvd>).

educación ambiental. Proceso educativo permanente, con contenidos temáticos específicos y transversales, cuyo propósito general es la formación de la conciencia ambiental que impulsa y articula procesos educativos integrales, los cuales brindan conocimientos, saberes, actitudes, valores y prácticas orientados a la formación ciudadana y al ejercicio del derecho a un ambiente sano, digno y diverso.⁶

gestión ambiental. Conjunto de acciones, administración y manejo de todas las actividades humanas que influyen sobre el ambiente, mediante un conjunto de pautas, técnicas y mecanismos que aseguren la puesta en práctica de una política ambiental racional y sostenida. Por ejemplo, la gestión integral de los residuos.⁷

problemas ambientales. Alteraciones en el equilibrio dinámico de un territorio resultado de la interacción entre una población humana y el subsistema natural que son percibidas de forma negativa por las sociedades. Los problemas ambientales son eminentemente sociales, en tanto reflejan la crítica relación entre sociedades y naturaleza y la crisis civilizatoria que pone de manifiesto fuertes problemas sociales vinculados con la pobreza, la salud y los modelos de desarrollo de las sociedades modernas.⁸

salud ambiental. Resultado de un proceso que integra factores de cuatro grandes componentes: biología, ambiente, estilos de vida y organización de la atención de la salud. Refiere a todos aquellos factores relacionados con la salud que son externos al cuerpo humano. Gran parte de los problemas sanitarios relacionados con factores ambientales son consecuencia directa de las acciones del ser humano sobre los ecosistemas y de la persistencia de desigualdades sociales en las condiciones de vida de la población.⁹

sustentabilidad. El reconocimiento de los límites y potenciales de la naturaleza y de la complejidad ambiental que requiere de una nueva comprensión del mundo para enfrentar los desafíos de la humanidad en el tercer milenio. El principio de sustentabilidad emerge en el contexto de la globalización como la marca de un límite y el signo que reorienta el proceso civilizatorio de la humanidad. Aparece como un criterio normativo para la reconstrucción. Propone encontrar nuevas formas de habitar el planeta Tierra problematizando sobre los valores sociales y las bases mismas de la producción.¹⁰

Educación Digital

alfabetizaciones múltiples. En un sentido contextual e histórico se piensa en las alfabetizaciones que puedan favorecer el desarrollo de las capacidades necesarias para apropiarse y participar, de manera activa y responsable, con los lenguajes digitales, la información en entornos digitales y los medios de comunicación masiva.

⁶ Ley de Educación Ambiental Integral N.º 27.621 (<https://bit.ly/4eMppay>).

⁷ Normas ISO (Organización Internacional de Normalización) 14.001:2015.

⁸ Adaptación de:

- Priotto, G. (2009). *Educación Ambiental: Aportes políticos y pedagógicos en el campo de la construcción de la Educación Ambiental*. Secretaría de Ambiente y Desarrollo Sustentable.
- Maya, A. (1996) El reto de la vida. Ecosistema y cultura. Una introducción al estudio del medio ambiente. Ecofondo. (Tomado de Priotto, G. (2009). *Educación Ambiental: Aportes políticos y pedagógicos en el campo de la construcción de la Educación Ambiental*. Secretaría de Ambiente y Desarrollo Sustentable)

⁹ Portal del sitio web del Ministerio de Salud de la República Argentina (<https://bit.ly/3Y7yTGn>).

¹⁰ Adaptación de:

- Leff, E. (2010). *Saber Ambiental* (6a ed.), cap 1. Siglo XXI, Editores.
- García, D y Priotto, G. (2009). *Educación ambiental: aportes políticos y pedagógicos en la construcción del campo de la educación ambiental*. Secretaría de Ambiente y Desarrollo Sustentable de la Nación.
- "Manifiesto por la vida". Por una ética para la sustentabilidad. En Simposio sobre Ética y Desarrollo Sustentable, celebrado en Bogotá, Colombia, (2002).

ciudadanía digital. Conjunto de competencias para el ejercicio de derechos en entornos digitales.

En una sociedad atravesada por la tecnología digital, esto implica la posibilidad de participar cívicamente, comprendiendo el funcionamiento y los principios que rigen los entornos digitales para poder actuar en ellos de una manera ética y responsable.

codificación. Procedimiento para escribir mensajes (comandos) para que una computadora los procese y ejecute tareas. Permite crear software y aplicaciones que usamos en la vida cotidiana y para realizar diversas acciones (Por ejemplo, aplicaciones de celular, sitios web, videojuegos, redes sociales, robótica, etc.).

cultura digital. Conjunto de representaciones, valores y creencias que emergen de manera dinámica, a partir del advenimiento y la expansión de las tecnologías digitales, orientan la comprensión e interpretación del mundo e inciden en las prácticas sociales y en las experiencias.

educación digital. Campo de conocimiento emergente, transversal y en constante transformación, que promueve la planificación, el diseño y la implementación de propuestas de enseñanza mediadas por tecnologías y entornos digitales para favorecer experiencias de aprendizaje integrales. No se trata de tecnificar la educación, sino de pedagogizar las tecnologías para que encuentren su valor y su sentido educativo en el aula.

huella digital. Rastro que dejan las personas en internet a través del uso de dispositivos y de las interacciones que generan: datos de perfil, publicaciones propias y de otras personas, reacciones, búsquedas y otros registros de navegación.

inteligencia artificial. Disciplina científica que busca replicar procesos de inteligencia humana en las máquinas. Surge de la capacidad de las máquinas para ejecutar algoritmos, analizar y procesar datos, y tomar decisiones. Existen diversos tipos de inteligencia artificial: reactivas, predictivas y generativas.

medios digitales. Canales de comunicación digitales que permiten acceder, publicar y difundir mensajes a audiencias.

pensamiento computacional, programación y robótica. Proceso que permite formular, analizar y resolver problemas a través de conceptos y estrategias propias de la computación en múltiples entornos y situaciones. La programación y la robótica son medios potentes para apropiarse del pensamiento computacional mediante la creación de programas, artefactos robóticos o sistemas computacionales.

tecnologías digitales. Dispositivos, sistemas, programas, aplicaciones, sitios web, entornos y plataformas que permiten generar, almacenar y procesar información. Permiten automatizar y optimizar procesos, aumentar la productividad, agilizar la comunicación e interacción y procesar gran cantidad de datos.

Educación Sexual Integral

abuso sexual hacia niños y niñas. Cualquier clase de búsqueda y obtención de placer sexual por parte de una persona adulta utilizando a un niño, niña o adolescente menor de edad. No es necesario que exista relación física, se estipula como abuso también, cuando se utiliza al niño, niña o adolescente como objeto de estimulación sexual sin mediar contacto corporal.

consentimiento. Acuerdo explícito, válido y libre de manipulación entre las personas en un encuentro sexual de cualquier tipo. Ambas partes deben expresar activamente su conformidad. Si no hay consentimiento válido por ambas partes, o si una de las personas es menor de edad, se considera una situación abusiva.

género. Roles, características, pensamientos, actividades, que se espera de varones y mujeres, y se aprende en situaciones, interacciones y contextos.

grooming. Acoso por internet a niños o adolescentes por parte de una persona adulta que se considera dentro de los delitos sexuales. Esa persona suele utilizar un perfil falso para establecer un vínculo de confianza. Puede pedir fotos o videos sexuales que luego utiliza para extorsionar, o incluso es posible que se concrete un encuentro que puede derivar en abuso sexual o trata de personas.

identidad de género. Vivencia interna e individual del género tal como cada persona la siente, la cual puede coincidir o no con el sexo asignado al momento del nacimiento. Cuando coincide se trata de personas cis, cuando no coincide se trata de personas trans. Estas últimas pueden ser mujeres trans, varones trans, travestis, personas no binarias, etcétera.

lgbti+. Sigla que refiere a lesbianas, gays, bisexuales, trans, intersexuales. La “T” sintetiza la mención de las personas travestis, transgénero y transexuales. El símbolo “más” se utiliza para integrar a todos los colectivos que no son personas cis heterosexuales y que tampoco se identifican con las denominaciones anteriores.

orientación sexual. Dirección del deseo sexual. Atracción romántica, sexual y afectiva que sienten las personas. Éstas pueden identificarse como heterosexuales, lesbianas, gays, bisexuales, asexuales, entre otras.

sexo. Características biológicas y fisiológicas de la sexualidad: los genitales externos e internos, las gónadas, las hormonas y los cromosomas.

violencia por razones de género. Cualquier conducta (una agresión, un insulto, una actitud, un silencio o una falta de colaboración) que produzca un daño a la persona por el solo hecho de ser mujer o varón cis o persona LGBTI+. Puede afectar la vida, la dignidad, la integridad física, psicológica o sexual, entre otras cosas. Se puede desarrollar en distintos ámbitos, públicos o privados.

Formación Ética y Ciudadana

ciudadanía. Conjunto de personas que reúnen los atributos necesarios establecidos por el Estado para ser consideradas como ciudadanos. Tradicionalmente, la noción de ciudadanía se asocia a la vinculación política. La ciudadanía consiste en la titularidad y ejercicio de los derechos ciudadanos: civiles, políticos y sociales que están íntimamente relacionados con el sistema de gobierno y las estructura social y económica de un país.

democracia. Forma de gobierno que se caracteriza por la posibilidad de elegir representantes a través del voto. Supone un modo de vida particular, impregnado de un conjunto de valores que hacen a la convivencia armónica entre las personas y con el Estado. En la forma representativa, los ciudadanos no gobiernan directamente sino por medio de representantes. Esta es la forma establecida por nuestra Constitución.

derechos humanos. Conjunto de derechos fundamentales, que deben protegerse en el mundo entero, que les corresponden a todas las personas por el solo hecho de existir y permiten su desarrollo integral. La proclamación de la Asamblea General de las Naciones Unidas, el 10 de diciembre de 1948, dio entidad jurídica a este concepto, y los países firmantes se comprometieron a garantizar lo expresado en los artículos que la conforman.

jerarquía constitucional. Implica un principio teórico del derecho por el que se ubica a la constitución por encima de cualquier otro ordenamiento (constituciones provinciales, decretos, fallos judiciales, entre otros). De esta manera, se constituye la misma como ley suprema del Estado y también como fundamento del sistema jurídico. En el caso argentino, los instrumentos internacionales sobre derechos humanos ocupan la misma jerarquía que la Constitución Nacional.

república. Forma de organización política del Estado cuyos representantes son elegidos por sus ciudadanos directamente o a través de su parlamento por un tiempo determinado. Supone un marco normativo establecido para todos los ciudadanos, en el marco de la separación de los poderes públicos (ejecutivo, legislativo y judicial).

sufragio. Derecho público de naturaleza política y constitucional por el cual se eligen los cargos públicos mediante el voto. Se suele considerar que en un país democrático la legitimidad política de un gobierno deriva principalmente del sufragio.

Educación Alimentaria

alimentación saludable. Alimentación que aporta todos los nutrientes esenciales y la energía que cada persona necesita para mantenerse sana. Debe ser variada y equilibrada para asegurar la incorporación y el aprovechamiento de todos los nutrientes.

comensalidad. Tipo de interacción que implica comer y beber juntos alrededor de una misma mesa. Es el espacio simbólico en el que un grupo social comparte y transmite sus valores y sentidos sociales, es decir, su identidad cultural.

gráfica de la alimentación diaria. Gráfica que ilustra el consumo de los diferentes grupos de alimentos que se deben distribuir a lo largo del día. Esta gráfica ha sido diseñada especialmente para nuestro país.

guías alimentarias para la población argentina (GAPA). Herramienta educativa y multiplicadora publicada por el Ministerio de Salud de la Nación, orientada a personas que cumplen con una tarea de replicación y/o de educación alimentaria. Estas guías pueden ser actualizadas y modificadas conforme lo realice la autoridad competente a lo largo de los años.

prácticas alimentarias sostenibles. Prácticas que buscan producir, distribuir y consumir alimentos minimizando el impacto ambiental, promoviendo la salud humana y asegurando la viabilidad económica de las comunidades. Incluyen el uso eficiente de recursos y de métodos agrícolas ecológicos, la reducción de desperdicios, y la preferencia por alimentos locales y de temporada. El objetivo es crear un sistema alimentario duradero para futuras generaciones.

seguridad alimentaria. Acceso físico, social y económico de todas las personas, y en todo momento, a alimentos suficientes, seguros y nutritivos para satisfacer las necesidades energéticas diarias y las preferencias alimentarias que permiten llevar una vida activa y sana.

Educación Financiera para la Vida

ahorro. Parte del ingreso que no se gasta en consumos habituales y se reserva para usos futuros. Es una práctica que permite alcanzar metas financieras, afrontar emergencias y promover estabilidad económica a largo plazo. Parte del supuesto de que los ingresos son mayores que los gastos, lo que permite obtener un saldo positivo.

cultura tributaria. Comprensión y actitud positiva hacia el cumplimiento de las obligaciones fiscales. Implica conocer la importancia de pagar impuestos para el desarrollo del país y la provisión de servicios públicos.

endeudamiento. Acto de contraer una deuda con la promesa de devolver el dinero recibido en el futuro, generalmente con intereses. El abordaje hace referencia a que esto sucede cuando los gastos son mayores que los ingresos, es decir que hay un saldo negativo. Es una herramienta financiera que puede ser útil para hacer frente a grandes gastos, pero debe ser manejada con responsabilidad para evitar problemas financieros.

gasto. Cantidad de dinero que se utiliza o se ha utilizado para adquirir bienes y servicios. Los gastos pueden ser necesarios, como los relacionados con la alimentación y la vivienda, o adicionales, como el entretenimiento y los lujos. También es posible clasificarlos entre gastos fijos (aquellos que ocurren con una frecuencia determinada en forma periódica) o esporádicos.

ingreso. Dinero que recibe una persona o familia. Puede provenir de diversas fuentes como salarios, subsidios o ventas de productos y servicios, entre otras.

medios digitales de pago. Herramientas electrónicas que permiten realizar transacciones económicas sin necesidad de usar dinero físico (en efectivo). Ejemplos comunes son las tarjetas de débito y crédito, las transferencias bancarias *online* y las billeteras virtuales. Estas últimas se refieren a aplicaciones o plataformas digitales que permiten a los usuarios almacenar, enviar y recibir dinero, así como realizar compras o pagar servicios. Pueden estar vinculadas a cuentas bancarias o tarjetas de crédito, y tienen funcionalidades muy similares a las de los bancos.

sistema financiero. Conjunto de instituciones, mercados y regulaciones que permiten la transferencia de dinero y otros activos financieros entre personas y organizaciones. Incluye bancos, cooperativas de crédito, bolsas de valores, billeteras virtuales y otros intermediarios financieros. Deben considerarse parte del sistema financiero a los usuarios de cuentas bancarias o plataformas digitales, así como a todas las entidades que facilitan dichas herramientas.

Movilidad Sustentable y Segura

crisis ambiental. Crisis social visible desde mediados del siglo XX, de la que emerge “lo ambiental” como nuevo campo de estudio que expresa la necesidad de abordar el ambiente desde diferentes cosmovisiones, disciplinas y saberes.¹¹

equidad. Concepto que supone la generación de oportunidades de acceso y control al transporte público seguro, conectando todos los espacios de la ciudad y teniendo en cuenta las necesidades heterogéneas de los usuarios. El primer paso para entender el problema del transporte como un asunto de inequidad, radica no solo en tener en cuenta los aspectos técnicos de la accesibilidad, sino en involucrar una serie de recursos comunes y de uso público en beneficio de un grupo de personas (Alatorre, 2004; Mesa & Machado, 2013).

medidas de adaptación. Se consideran medidas de adaptación a “las políticas, estrategias, acciones, programas y proyectos que puedan prevenir, atenuar o minimizar los daños o impactos asociados al cambio climático y explorar y aprovechar las nuevas oportunidades de los eventos climáticos” (Ley 27520/19).

medidas de mitigación. Se consideran medidas de mitigación a “las acciones orientadas a reducir las emisiones de gases de efecto invernadero responsables del cambio climático, así como medidas destinadas a potenciar, mantener, crear y mejorar sumideros de carbono” (Ley 27520/19).

¹¹ Ministerio de Educación de la Nación (2022). Documento Marco Educación Ambiental Integral, p. 17.

movilidad. Se trata del movimiento de personas y mercancías, sin la participación necesaria del motor.¹²

seguridad vial. Disciplina que tiene como objetivo fundamental la protección de la vida de las personas y los bienes que circulan por el entorno vial, reduciendo el riesgo de siniestralidad.¹³

Prevención de Consumos Problemáticos

consumo, consumismo y consumo problemático. La noción de consumo se entiende como un derecho ciudadano que debe ser garantizado por el Estado. El consumismo, en cambio, promueve la búsqueda de la satisfacción inmediata de los impulsos sin considerar las implicaciones personales y sociales, reforzando la idea de que *se es lo que se tiene*. El consumo problemático es todo aquel consumo no moderado que conlleva un riesgo y un daño para la salud integral y el entorno.

identidad e identificación grupal. La identidad es el conjunto de atributos que definen la categorización de un grupo y sus miembros, distinguiendo las características que promueven la unidad grupal y las excluyentes para lograr esa unión. La identificación es el proceso mediante el cual una persona percibe, asimila y acomoda las cualidades de socialización del grupo para integrarse a él.

responsabilidad ética. Es la asunción, por parte de cada individuo, de su responsabilidad personal frente a sus propios actos (lo singular) en el marco de una trama colectiva, más allá de los límites establecidos por el conjunto de reglas y normas morales que definen lo “bueno” y lo “malo” en un contexto social, institucional, cultural e histórico específico (lo universal).

sustancias psicoactivas (o psicotrópicas). Las sustancias psicotrópicas o psicoactivas son aquellas que actúan sobre el sistema nervioso central, modificando las percepciones y/o las conductas (Organización Mundial de la Salud, OMS).

uso, abuso y dependencia. El uso es el consumo esporádico y ocasional, que puede ser correcto o incorrecto (por ejemplo, tomar alcohol antes de conducir un vehículo o consumir tecnología digital en el momento del descanso u otra actividad impostergable). El abuso es consumir algo en exceso o con cierta periodicidad. La dependencia implica la sensación física y psíquica de no poder vivir sin un objeto o práctica de consumo, y utilizarlo de manera compulsiva.

¹² Sirito, A.; Zerbini C.; Galak, L. (2014). *Educación para la movilidad sustentable: niveles inicial, primario y secundario de las escuelas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires*, Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

¹³ Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2023). *Educación Vial. Educación para la movilidad sustentable y segura en la Ciudad de Buenos Aires*. (<https://bit.ly/4eLKqCo>).

