

Glossari

Accessibilitat

Grau en el qual totes les persones poden utilitzar un objecte, visitar un lloc o accedir a un servei, independentment de les seves capacitats tècniques o físiques. En informàtica, l'accessibilitat inclou ajudes com les tipografies d'alt contrast o de mida gran, magnificadors de pantalla, lectors i revisors de pantalla, programes de reconeixement de veu, teclats adaptats, i altres dispositius apuntadors i d'entrada d'informació.

L'accessibilitat aplicada al contingut d'Internet es denomina accessibilitat web. El World Wide Web Consortium és l'organisme que ha desenvolupat directrius o pautes específiques per permetre i assegurar aquest tipus d'accessibilitat.

Aplicació de cura de continguts

Aplicació digital que permet filtrar l'abundant informació disponible en la xarxa, reunir-la, etiquetar-la i emmagatzemar-la, sota un interès determinat.

Aquest tipus d'aplicacions fomenta, d'una banda, una actitud crítica a l'hora de prendre decisions sobre la rellevància de la informació i, de l'altra, com a lector, facilita l'accés a informació prèviament seleccionada.

Entre les aplicacions existents podem trobar Scoop.it! (<http://www.scoop.it>) i paper.li (<http://paper.li>).

Aplicació genèrica

Són les aplicacions d'ús extens i susceptibles d'usos diversos, com per exemple el processador de textos.

Aplicació específica

En contraposició a les aplicacions genèriques, són les aplicacions destinades a un ús molt concret i precís com, per exemple, una aplicació per construir una línia del temps.

Blog

Diari digital, generalment personal i ordenat cronològicament, amb la possibilitat de ser públic o privat.

En cada article o entrada d'un blog, els lectors poden escriure comentaris (si l'autor ho permet) i aquest, al seu torn, donar-los resposta.

Algunes de les plataformes que permeten la creació de blogs són: XTECBlocs (<http://blocs.xtec.cat>), WordPress (<http://ca.wordpress.com>), Blogger (<http://www.blogger.com>).

Cerca booleana i operadors lògics

La cerca booleana porta el nom del matemàtic britànic George Boole (1815-1864), que va formular les lleis fonamentals de les operacions lògiques que regeixen els raonaments. La naturalesa binària de l'anomenada lògica booleana (veritat/falsedat), la fa adequada al sistema binari emprat en els ordinadors i ha esdevingut la base per a molts motors i sistemes de cerca.

La cerca booleana es basa en tres operadors lògics: AND, OR i NOT, que corresponen al català I, O i NO.

AND: amb aquest operador es troben els resultats que contenen tots els termes utilitzats en la cerca. Exemple: *escoles AND Girona*; amb aquesta cerca trobarem totes les *escoles de Girona*. És la intersecció de dos conjunts.

OR: amb aquest operador es troben els resultats que contenen qualsevol o tots els termes utilitzats en la cerca. Exemple: *escoles OR Girona*; amb aquesta cerca trobarem informació del terme *escoles* i del terme *Girona*, sense que obligatòriament hi hagi cap lligam entre els dos termes. És la unió de dos conjunts.

NOT: amb aquest operador s'exclouen els resultats que segueixen l'operador. Exemple: *escoles NOT Girona*; amb aquesta cerca trobarem informació del terme *escoles* que no incloguin el terme *Girona*. És la diferència del segon conjunt en relació amb el primer.

Codi QR	<p>Sistema per registrar informació que consisteix en una matriu de punts, similar al codi de barres. Aquesta informació ha d'estar allotjada a Internet.</p> <p>Per accedir a la informació que conté el codi QR és necessari un dispositiu mòbil on s'hagi instal·lat una aplicació per a la lectura del codi.</p>
Competència digital	<p>Capacitat d'aplicar coneixements i habilitats per resoldre situacions en diferents entorns de la realitat (laboral, educatiu, comunicatiu, lleure i altres) emprant dispositius digitals.</p> <p>Les competències digitals comporten l'ús responsable, segur i crític de les tecnologies de la societat de la informació i d'Internet per obtenir, avaluar, emmagatzemar, produir, presentar i intercanviar informació, així com comunicar-se i participar en xarxes col·laboratives.</p>
Creative Commons	<p>Tipus de llicències, basades en els drets d'autoria, que permeten autoritzar determinats usos d'una obra de la qual una persona és autora.</p> <p>L'autor o autora pot donar llibertat perquè la seva obra sigui reproduïda sempre que se'n reconegui l'autoria, establint-ne restriccions sobre l'ús comercial i la possibilitat de fer-ne obres derivades o no.</p>
Dossier personal d'aprenentatge (portafolis digital)	<p>L'article 89 de la Llei d'educació de Catalunya estableix: "El dossier personal d'aprenentatge emmagatzema en suport digital i fa accessibles, d'acord amb el que el Departament estableixi per reglament, els documents i els objectes digitals que resulten de la producció intel·lectual de cada alumne o alumna durant el procés d'aprenentatge, des del darrer cicle de l'educació primària fins als ensenyaments postobligatoris. El contingut del dossier pot servir d'evidència en el procés d'avaluació." Serveix per a la gestió (classificació i organització) de la informació personal.</p>
Entorn personal d'aprenentatge (EPA o EPdA) PLE en anglès	<p>L'EPA és, en el context escolar i en el nivell d'educació bàsica, un entorn on s'inclou el recull d'evidències d'aprenentatge que constitueix el dossier personal d'aprenentatge (portafolis digital) i la selecció de les aplicacions i eines digitals que l'alumne utilitza de forma habitual per cercar informació, construir coneixement o comunicar-se a la xarxa. Els elements que cal integrar en l'entorn personal d'aprenentatge són aplicacions, fonts d'informació, recursos, estratègies de gestió del temps i eines de comunicació. Els suports digitals per a l'entorn personal d'aprenentatge poden ser webs, blogs, wikis, etc.</p>
Entorn virtual d'aprenentatge (EVA o EVdA)	<p>És un espai virtual que reuneix diverses aplicacions que faciliten l'organització dels continguts digitals, la gestió de l'aprenentatge i la comunicació. També s'anomena plataforma educativa.</p>
Etiqueta	<p>Paraula clau per organitzar continguts digitals i que permet accedir ràpidament als continguts que han estat classificats prèviament.</p> <p>Una altra acepció d'aquesta paraula és el conjunt de regles de convivència i normes de conducta que han de seguir els usuaris d'Internet.</p>
Geolocalització	<p>Procés d'incorporar informació sobre la situació geogràfica a imatges, vídeos, arxius d'àudio, etc.</p> <p>Hi ha diferents aplicacions que permeten, a més d'ubicar situacions, descriure el lloc on s'ha enregistrat una fotografia o un arxiu d'àudio, planificar recorreguts, establir límits, mesurar distàncies, veure una determinada porció de terra amb visió satèl·lit...</p> <p>Algunes de les aplicacions que permeten geolocalitzar són: Google maps (https://maps.google.com), Google earth (http://www.google.com/earth/index.html), Woices (http://woices.com) o Panoramio (http://www.panoramio.com).</p> <p>Hi ha activitats basades en la geolocalització com ara la geocerca (<i>geocaching</i>, en anglès).</p>

Identitat digital	<p>Conjunt de dades a l'entorn d'una persona o comunitat generades a partir de la seva presència a Internet (perfils que gestiona el mateix usuari, participació en espais diversos i difusió que en poden fer tercers).</p> <p>La identitat digital està relacionada amb temes de visibilitat, de reputació i de gestió de la privacitat de dades.</p>
Inclusió digital	<p>És el terme utilitzat dins la Unió Europea per anomenar les polítiques relacionades amb la consecució d'una societat de la informació inclusiva.</p> <p>La inclusió digital preveu estratègies per reparar la fractura digital i facilitar l'accés a les tecnologies de la informació i la comunicació a tota la societat, incloent-hi les persones en desavantatge per raons diferents, com ara l'educació, l'edat, el gènere, les discapacitats, l'origen ètnic o el lloc de residència (àrees rurals o regions remotes).</p>
Infografia	<p>Eina que ajuda els estudiants a crear representacions visuals de conceptes i fets. Dos exemples amb moltes plantilles disponibles són Easel.ly (http://easel.ly/) i Pictochart (http://pictochart.com/).</p>
Línia del temps (línia cronològica)	<p>Aplicació que permet fer gràfics que representin una línia cronològica d'esdeveniments amb la possibilitat d'integrar elements multimèdia que els il·lustrin, com ara vídeos, enllaços, imatges, etc.</p> <p>Algunes aplicacions que trobem a Internet per realitzar línies del temps poden ser Dipity (http://www.dipity.com) o Timetoast (http://www.timetoast.com).</p>
Mapa conceptual	<p>Els mapes conceptuals tenen el seu origen en el constructivisme, que sosté que l'aprenentatge significatiu ocorre quan una persona vincula nous conceptes a altres que ja té.</p> <p>Tècnicament un mapa conceptual és una xarxa de conceptes. En aquesta xarxa, els nodes representen els conceptes i els enllaços indiquen les relacions entre els conceptes.</p> <p>Algunes aplicacions per fer mapes conceptuals són: Popplet (https://popplet.com/), Bubbl.us (https://bubbl.us), Glify (http://www.glify.com).</p>
Marcador social	<p>És una aplicació on l'usuari emmagatzema i organitza mitjançant etiquetes els recursos de la xarxa que són del seu interès. Aquest recull es pot fer de forma privada o bé pública per compartir-lo amb altres usuaris (etiquetatge social).</p> <p>Hi ha diverses aplicacions de marcadors socials. Alguns exemples són: Delicious (https://delicious.com) i Diigo (https://www.diigo.com).</p>
Manera pautada	<p>S'entén que una tasca es realitza de manera pautada quan s'ha realitzat amb ajuda externa, com és l'ús d'un tutorial.</p>
Metacercador	<p>Són sistemes de cerca que actuen sobre diferents cercadors de forma simultània i presenten la totalitat de respostes obtingudes. És per això que s'utilitzen per a les cerques en les quals és interessant obtenir el màxim de recursos disponibles en la xarxa.</p>
Mural digital	<p>És una aplicació que permet crear un tauler de notes. En aquest tauler qualsevol persona que en conegui l'enllaç pot deixar-hi un missatge, una fotografia, un vídeo, un enllaç, etc.</p> <p>Aquesta aplicació pot afavorir el treball en equip a l'aula com a pàgina col·laborativa i també es pot utilitzar com a arxiu personal. És molt útil per recollir opinions i comentaris, per fer pluges d'idees...</p> <p>Una aplicació que permet realitzar murals digitals és Padlet (http://padlet.com).</p>
Operador lògic	<p>Vegeu 'cerca booleana'.</p>

Pla TAC	<p>El Pla TAC de centre és un instrument per formalitzar la governança de la tecnologia en el marc de l'autonomia de centre i del projecte educatiu.</p> <p>En el Pla TAC es recullen les característiques actuals del centre en relació amb les TAC, se'n defineixen els objectius i s'hi planifiquen les actuacions futures.</p>
Pòster digital	<p>És una aplicació que permet simular un pòster analògic i que, atès el seu suport, permet incorporar elements digitals com ara vídeos, arxius d'àudio, enllaços, etc.</p> <p>Glogster (http://www.glogster.com) és una de les aplicacions més utilitzades per a la creació de pòsters digitals.</p>
Presentacions	<p>Les presentacions digitals, a més dels formats tradicionals, també es poden fer en línia. Algunes eines en línia que es poden compartir i amb les quals es pot treballar col·laborativament són Prezi (https://prezi.com/) o Powtoon (http://www.powtoon.com/home/g/es/).</p>
Propietat intel·lectual	<p>Conjunt de drets que corresponen a l'autor/a i a altres titulars (artistes, productors, organismes de radiodifusió...) respecte de les obres i prestacions, fruit de la seva creació (vegeu 'Creative Commons').</p>
Repositori	<p>Sistema informàtic on s'emmagatzema la informació d'una organització amb la finalitat que els seus membres la puguin compartir.</p>
Rúbrica	<p>La rúbrica és un instrument d'avaluació d'una proposta d'aprenentatge complexa a partir d'una taula de doble entrada on s'hi poden identificar tres característiques:</p> <ol style="list-style-type: none"> els criteris de realització de l'activitat, els criteris d'assoliment de les activitats, les descripcions de cada nivell d'assoliment en funció dels criteris establerts. <p>La rúbrica permet emmarcar l'activitat i com a instrument d'avaluació compartit, permet l'autoregulació de l'estudiant a l'hora de realitzar la tasca.</p>
Tecnologies per a l'aprenentatge i el coneixement (TAC)	<p>Aquest terme s'aplica a les tecnologies de la informació i la comunicació centrades en l'educació. Es tracta de posar les tecnologies al servei d'una millora en els processos d'ensenyament i aprenentatge, d'avaluació i d'organització que, de forma quotidiana, es desenvolupen al centre educatiu, a l'aula i a l'entorn.</p> <p>Podem entendre les TAC, doncs, com a l'aprenentatge mediat per les tecnologies de la informació i la comunicació (vegeu 'pla TAC').</p>
Web 2.0	<p>Aquest concepte apareix per primer cop el 2005 com a evolució del web, on els usuaris passen de ser subjectes passius a agents actius quant a l'elaboració i publicació de continguts, materials, opinions, etc.</p>
Wiki	<p>És un lloc web col·laboratiu, que pot ser editat des del navegador pels usuaris, que poden, d'aquesta manera, crear, modificar, enllaçar i esborrar el contingut d'una pàgina web, de forma interactiva, fàcil i ràpida. Un dels wikis més coneguts és la Viquipèdia.</p>
Xat	<p>Comunicació simultània entre diverses persones a través d'Internet.</p>