

GLOSARIO

APROPIACIÓN SOCIAL DE LOS PRODUCTOS: grado en que la sociedad recibe y adopta los productos que les son ofrecidos, percibiéndolos como propios y no ajenos a ellos [12].

BARRERA PARA EL APRENDIZAJE Y LA PARTICIPACIÓN: hace referencia a las dificultades que experimentan los estudiantes para acceder, aprender y participar en la institución educativa, y que surgen de la interacción entre los estudiantes y sus contextos [6].

CEGUERA: en términos genéricos es la ausencia total de visión o de simple percepción lumínica en uno o ambos ojos [18].

DISCAPACIDAD: es un término genérico que incluye deficiencias, limitaciones en la actividad y restricciones en la participación. Indica los aspectos negativos de la interacción entre un individuo (con una condición de salud) y sus factores contextuales (factores ambientales y personales) [15].

DISCAPACIDAD VISUAL (DV): término que engloba las condiciones de ceguera y deficiencia visual, en sus distintos grados de pérdida de la visión [18].

DISEÑO INCLUSIVO: el diseño de un producto o servicio que es accesible y usable por tantas personas como sea razonablemente posible, sin necesidad de adaptaciones o diseño especializado [83].

DISEÑO PARTICIPATIVO: es una metodología de diseño que implementa técnicas que permiten al usuario tomar el papel de diseñador, lo que implica explorar, generar y evaluar, tomando conciencia de que la capacidad creadora es natural al ser humano. Las mismas técnicas llevan además a obtener un conocimiento más profundo de los usuarios, lo que se refleja en productos más acordes con ellos y una fuente potencial de innovación [11].

EDUCACIÓN: proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes [22].

EDUCACIÓN FORMAL: aquella que se imparte en establecimientos educativos aprobados, en una secuencia regular de ciclos lectivos, con sujeción a pautas curriculares progresivas, y conducente a grados y títulos [22].

EQUIPARACIÓN DE OPORTUNIDADES: conjunto de medidas orientadas a eliminar las barreras de acceso de orden físico, ambiental, social, educativo, económico y cultural que impidan a las personas con discapacidad el goce y disfrute de sus derechos [5].

HERRAMIENTA LÚDICA EDUCATIVA: cualquier instrumento, objeto o material empleado con fines educativos para la transmisión de contenidos académicos y cuyo uso produce goce y disfrute.

INCLUSIÓN EDUCATIVA: es la posibilidad de que todas las personas se formen y eduquen en la misma institución educativa de su sector y puedan gozar de todos los recursos que tiene ésta, sin que se le discrimine o limite su participación [6].

INVESTIGACIÓN PARTICIPATIVA: proceso de investigación que entiende la generación del conocimiento en términos de coproducción redefiniendo los roles de los investigadores y las comunidades y otorgando a estas últimas el poder de definir, analizar, representar, elegir, generar, poseer y actuar [11]

LÚDICA: encierra cualquier tipo de actividad cotidiana que implique actividades simbólicas e imaginarias como el juego, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor y el afecto, entre otras, las cuales tienen en común que se actúan sin una recompensa diferente a la gratitud y felicidad que se produce en el evento mismo [23]

MATERIAL TIFLOLÓGICO: todo material específico para las personas con DV, desde los materiales más sencillos y de fácil manejo (bajo nivel de especialización), hasta los materiales que por su especial complejidad requieren de un entrenamiento previo para su correcto manejo (alto nivel de especialización) [3].

NECESIDADES EDUCATIVAS: se refieren a los requerimientos para que los estudiantes accedan al aprendizaje para su desarrollo personal y socialización, posibilitando el cumplimiento de los principios, fines y objetivos de la educación. Son el producto de la interacción entre las características personales y de los entornos en los que se forma la persona. No son condiciones estáticas, ni predeterminadas antes de que la persona acceda al aprendizaje. Existen necesidades educativas comunes, individuales y especiales [48].

NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES: se refieren a aquellas necesidades educativas individuales que no pueden ser resueltas a través de los medios y los recursos metodológicos que habitualmente utiliza el docente para responder a las diferencias individuales de sus estudiantes y que requieren para ser atendidas de ajustes, recursos o medidas pedagógicas especiales o de carácter extraordinario, distintas a las que requieren comúnmente la mayoría de los estudiantes [48].

PERSONAS CON DISCAPACIDAD (PCD): aquellas que tengan deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que, al interactuar con diversas barreras, puedan impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás [4].

PRODUCTO DE APOYO: cualquier producto (incluyendo dispositivos, equipo, instrumentos, tecnología y software) fabricado especialmente o disponible en el mercado, para prevenir, compensar, controlar, mitigar o neutralizar deficiencias, limitaciones en la actividad y restricciones en la participación

TIFLÓLOGO: profesional del campo de la educación especial con énfasis en el trabajo con personas con DV.