

Glosario

Este glosario reúne una selección de términos clave relacionados con el área de Tecnología. Su propósito es facilitar la comprensión de conceptos esenciales que contribuyen al aprendizaje y enseñanza en esta asignatura, abordando aspectos de innovación, procesos tecnológicos, impacto social, sustentabilidad y habilidades digitales, entre otros.

Cada término está acompañado de una definición breve y precisa, lo que permitirá tanto a estudiantes como a docentes familiarizarse con el vocabulario propio de la tecnología aplicada en el ámbito educativo y comprender mejor los desafíos y oportunidades que plantea el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje.

1. ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos): Estrategia en la que los estudiantes adquieren conocimientos mediante proyectos.
2. Aula invertida: Estrategia donde el estudiante estudia contenidos antes de la clase.
3. Criterios de evaluación: Parámetros usados para analizar tecnologías.
4. Colaboración digital: Cooperación en entornos virtuales.
5. Comunicación digital: Interacción a través de medios electrónicos.
6. Comunicación efectiva: Transmisión de información de manera clara y adecuada.
7. Dificultades de aprendizaje: Obstáculos en la adquisición de conocimientos.
8. Didáctica: Técnicas de enseñanza adaptadas a la asignatura.
9. Diseño de soluciones: Creación de propuestas para resolver problemas específicos.
10. Eficiencia: Optimización en el uso de recursos en soluciones tecnológicas.
11. Eficiencia energética: Uso óptimo de energía en procesos tecnológicos.
12. Empleabilidad: Posibilidades de empleo derivadas de habilidades tecnológicas.
13. Enseñanza-aprendizaje: Proceso pedagógico para transmitir y adquirir conocimientos.
14. Ética en tecnología: Principios morales en el desarrollo y uso de tecnologías.
15. Estética: Atributos visuales y de diseño que complementan la tecnología.
16. Estrategias metodológicas: Métodos utilizados para facilitar el aprendizaje.
17. Evaluación formativa: Retroalimentación constante para mejorar el aprendizaje.

18. Evaluación de soluciones: Análisis de efectividad y adecuación de una tecnología.
19. Funcionalidad: Característica que permite el uso adecuado de una tecnología.
20. Fuentes confiables: Recursos de información verificados y precisos.
21. Gamificación: Uso de elementos de juego en contextos de aprendizaje.
22. Herramientas digitales: Instrumentos informáticos para realizar tareas tecnológicas.
23. Impacto social: Efectos de la tecnología en la sociedad.
24. Indicadores de evaluación: Señales del logro en el aprendizaje.
25. Innovación tecnológica: Desarrollo de ideas o procesos nuevos en la tecnología.
26. Instrumentos de control: Herramientas para monitorear el desarrollo de servicios tecnológicos.
27. Interacción pedagógica: Forma en la que el docente y los estudiantes se comunican para facilitar el aprendizaje.
28. Medio ambiente: Entorno natural afectado por desarrollos tecnológicos.
29. Metodología de proyectos: Estrategia que utiliza proyectos como base de aprendizaje.
30. Necesidades humanas: Requerimientos que pueden satisfacerse mediante tecnologías.
31. Normas de seguridad: Reglas que aseguran un ambiente seguro en el uso de tecnología.
32. Objetivo de aprendizaje: Meta específica de conocimientos y habilidades.
33. Productividad digital: Eficiencia y efectividad en el uso de herramientas tecnológicas.
34. Protección de datos: Salvaguarda de la información personal en entornos digitales.
35. Proceso tecnológico: Secuencia para desarrollar una solución, incluye diseño y fabricación.
36. Recursos naturales: Materiales provenientes de la naturaleza utilizados en tecnología.
37. Recursos didácticos: Materiales y herramientas para facilitar el aprendizaje.
38. Retroalimentación: Comentarios constructivos para mejorar el rendimiento.
39. Seguridad: Medidas que protegen a los usuarios en el uso de tecnologías.

40. Sistemas tecnológicos: Conjuntos de elementos interrelacionados que funcionan como un todo para cumplir un objetivo.
41. Solución tecnológica: Respuesta a problemas mediante objetos o sistemas creados.
42. Sostenibilidad: Capacidad de mantener procesos tecnológicos sin agotar recursos futuros.
43. Sustentabilidad: Uso responsable de recursos en procesos tecnológicos.
44. TIC (Tecnologías de Información y Comunicación): Tecnologías utilizadas en comunicación y procesamiento de información.
45. Trabajo colaborativo: Esfuerzo conjunto entre personas para alcanzar objetivos comunes.
46. Uso de herramientas TIC: Aprovechamiento de la tecnología en los procesos de aprendizaje.
47. Ventajas tecnológicas: Beneficios obtenidos mediante el uso adecuado de tecnologías.
48. Adaptación tecnológica: Modificación de tecnologías para mejorar su rendimiento en contextos específicos.
49. Ambiente de aprendizaje: Espacio físico o virtual en el que ocurre la enseñanza y el aprendizaje.
50. Autonomía: Capacidad del estudiante para gestionar su propio aprendizaje.
51. Cambio tecnológico: Transformación de procesos mediante innovaciones.
52. Comunicación asincrónica: Interacción diferida en el tiempo, por ejemplo, correos electrónicos.
53. Competencias digitales: Habilidades para manejar tecnologías en el ámbito educativo y laboral.
54. Creatividad tecnológica: Capacidad para generar ideas innovadoras en tecnología.
55. Desarrollo sustentable: Proceso de crecimiento que tiene en cuenta el bienestar ambiental y social.
56. Digitalización educativa: Integración de tecnología en la enseñanza.
57. Evaluación sumativa: Proceso de evaluación que determina el nivel de aprendizaje alcanzado al final de una unidad.

58. Habilidades blandas: Competencias interpersonales importantes en el ámbito tecnológico.

59. Inclusión digital: Acceso de todos a las tecnologías de información y comunicación.

60. Responsabilidad social: Compromiso de desarrollar tecnologías que no perjudiquen a la sociedad.