
Movimiento y diseño

Glosario

Aerodinámico: Capaz de moverse a través del aire con la mínima resistencia de aire posible.

Resistencia de aire: Fuerza de fricción sobre un vehículo mientras se mueve a través del aire.

Analizar: Estudiar algo separándolo en partes más simples.

Eje: Barra o árbol en el que gira la rueda.

Cianotipo: Plan detallado o dibujo que muestra cómo se diseña algo.

Clasificar: Agrupar cosas porque comparten una o más propiedades.

Conclusión: Decisión que se basa en observaciones o en un estudio de datos.

Constante: Condición que no se cambia en un experimento científico.

Experimento controlado: Investigación científica en la que una variable cambia y todas las demás permanecen igual.

Rentable: Capaz de producir los mejores resultados con menos dinero.

Datos: Información, tal como la reunida durante un experimento.

Arrastre: Fuerza que opone el movimiento hacia delante de un vehículo.

Dinámica: Parte de la física que trata sobre cómo se mueven las cosas y las fuerzas que cambian su movimiento.

Energía: Habilidad para realizar un trabajo o hacer que algo suceda.

Evidencia: Algo que ofrece una prueba.

Experimento: Procedimiento que se lleva a cabo para investigar una cuestión científica.

Fuerza: Empujar o jalar.

Fricción: Fuerza que resiste el movimiento entre dos objetos que se están tocando.

Gravedad: Fuerza de atracción entre dos masas. La intensidad de esta fuerza depende de la masa de cada objeto y de la distancia de una con la otra.

Hipótesis: Predicción sobre cómo trabaja algo o cómo dos variables están relacionadas.

Energía cinética: Energía asociada con el movimiento.

Leyes de Movimiento: Tres leyes, ideadas por Isaac Newton, que describen cómo se mueven los objetos con relación a las fuerzas que actúan sobre éstos.

Masa: Cantidad de materia que tiene un objeto.

Media: Promedio matemático de un número de mediciones.

Mediana: Valor medio de un número de mediciones.

Moda: Valor que ocurre con más frecuencia en una serie de mediciones.

Opinión: Expresión de cómo piensa o siente uno acerca de algo. Una opinión se basa en puntos de vista personales, no necesariamente en hechos.

Patrón: Arreglo repetido de formas, colores, números o demás cosas.

Energía potencial: Energía almacenada que puede ser liberada para ser otra forma de energía.

Prototipo: Diseño o modelo original.

Prueba recursiva: Repetir pruebas y revisar un producto; parte del proceso de diseño tecnológico.

Velocidad: Medida de qué tan rápido se mueve algo.

Diseño tecnológico: Proceso de diseñar y construir productos y sistemas para satisfacer las necesidades humanas.

Plantilla: Patrón, molde o forma establecida.

Tensión: Fuerza ejercida por un objeto estirado tal como un resorte.

Diagrama de tres vistas: Diagrama que muestra la vista superior, lateral y frontal.

Variable: Elemento en un experimento que puede cambiarse.

Peso: Medida de la fuerza de gravedad sobre un objeto.