

# Fluidez Tecnológica

MIT Media Lab

## Capacidad para *usar* la computadora

- Usando las características básicas del sistema operativo
- Usando los programas estándares (procesador de palabras, herramientas para dibujo, navegador, ...)
- Buscando/encontrando/evaluando información en Internet.

## Capacidad para aprender *nuevas formas* de usar el computador

- Aprendiendo nuevas características de un programa cuando sea necesario
- Aprendiendo nuevas herramientas y programas
- Sintiendo cómodos y seguros al aprender nuevas herramientas/programas
- Haciendo uso de múltiples herramientas/ programas en la elaboración de un proyecto
- Modificando y adaptando programas de acuerdo a sus necesidades
- usando una característica de un programa o un programa en formas que no son obvias

## Capacidad para *crear cosas* con el computador

- Creando imágenes, animaciones, canciones, videos, construcciones robóticas...
- Revisando sus creaciones
- "Depurando" sus creaciones cuando algo sale mal
- Entendiendo la gama de lo que es posible crear con una herramienta dada
- Modificando iterativamente y ampliando sus creaciones (y sus ideas)
- Escribiendo programas de computador para crear proyectos más expresivos
- Creando artefactos con más características e interacción más rica, a medida que pasa el tiempo

## Capacidad [ara crear cosas basadas en *sus propias ideas*

- Generando las ideas de lo que usted desea crear
- Desarrollando un proyecto de una inspiración inicial a un trabajo terminado
- Eligiendo herramienta/ programa que sea apropiado para lo que usted desea crear
- Incorporando más de sus sentimientos/ ideas en sus creaciones, a medida que pasa el tiempo

## Capacidad [ara usar tecnología para *contribuir* a la comunidad que lo rodea

- Compartiendo ideas y proyectos con otros en la comunidad
- Colaborando en proyectos con otros en la comunidad
- Modificando y extendiendo proyectos creados por otros en la comunidad
- Ayudando a otros a aprender las nuevas características, programas, e ideas
- Creando cosas que sean significativas a la comunidad alrededor

## Entendiendo *conceptos* relacionados con actividades tecnológicas

- Algunos ejemplos en el dominio de matemáticas /ciencia/ ingeniería:
  - Entendiendo perspectiva al crear imágenes
  - Entendiendo efectos de luz/ sombra en la imagen de 3 dimensiones o animaciones
  - Entendiendo el uso de sensores y retroalimentación en proyectos de robótica
  - Entendiendo matemáticas necesarias para coordinar objetos en animaciones
  - Entendiendo filtración al modificar imágenes gráficas
  - Entendiendo conceptos de tono, timbre, etc. al crear música
  - Entendiendo conceptos de programación tales como variables, condiciones, ...
- Haciendo uso de estos conceptos en otros contextos y situaciones
- Usando abordamientos sistemáticos/ científicos en el diseño y solución de problemas