

Presentación del Área de Tecnología a partir del enfoque asumido por los referentes de la actual gestión de la Comisión Curricular

La Tecnología es parte de la cultura, del conocimiento humano, y la escuela, por lo tanto, debe reproducirlo. En Mendoza, tanto en el Nivel Inicial como el 1º Ciclo de la EGB se integra al área de Conocimiento del Ambiente junto a Ciencias Sociales y Ciencias Naturales, y aparece como espacio curricular propio desde el 2º Ciclo de la EGB.

Los referentes de Tecnología de la Comisión Curricular adherimos a una concepción de la Ciencia con mayor énfasis en la dinámica de la misma, recurriendo a consideraciones históricas y evolutivas y en el contexto de descubrimiento (paradigmas de Kuhn –con su visión post-positivista-, Feyereband, entre otros). Del mismo modo nos basamos en una filosofía humanista de la Tecnología –influida por autores como Mumford o Ellul- que hace una crítica cultural de nuestra era tecnológica, apelando a una movilización ética para impedir que los auténticos valores humanos queden “sofocados” en el camino.

Existen efectos adversos generados por los avances tecnológicos, como los problemas ambientales y sociales y le corresponde también a la escuela generar una profunda reflexión sobre ello.

Concebimos a la Tecnología como un tipo de respuesta del hombre a los problemas que se le han ido planteando, y que se encuentra ligada a determinadas culturas, en determinados momentos de la historia y en espacios geográficos determinados, que contribuyeron a mejorar su calidad de vida, interrogando la realidad desde un nuevo enfoque ¿De qué se trata? ¿Qué pretendemos solucionar? ¿Cómo podemos modificar esta situación? ¿Cómo lo mejoramos?

Es un fenómeno social ligado a la historia del ser humano. Debe estar al servicio del hombre, en tanto permite atender sus necesidades, demandas y oportunidades.

Está ligada al saber hacer y al saber usar; se aprende mejor operando con ella y no sólo leyendo o recibiendo la observación de cómo debe hacerse o de cómo otros lo hacen. Así mismo, compartimos con Font (1966) su opinión de que “...El objetivo de la Tecnología no es sólo la adquisición de destrezas manuales, por lo tanto serán negativas aquellas situaciones en las que las actividades se reduzcan a la repetición de ejercicios prácticos sin más finalidad que la adquisición de destrezas o la reproducción de modelos...”

La Tecnología estudia los productos tecnológicos –bienes, procesos y servicios, artefactuales o intangibles- en tanto y en cuanto son el resultado de un proceso de producción y del pensamiento humano (reflexión). Por lo tanto, requiere un clima de exploración, diálogo y confrontación de resultados.

Si hacemos un revisión de la práctica educativa, lo que aparece como nuevo, implícitamente se trabaja en el aula, pero quizás no se visualiza el enfoque desde el punto de vista de la Tecnología, -que si bien es transversal a todas las áreas, tiene contenidos propios- y es desde esta perspectiva que podemos reflexionar sobre la compleja relación entre técnica, sociedad, naturaleza y conocimiento.

La Tecnología, a través de uno de sus procedimientos, el proyecto tecnológico, estimula el desarrollo de competencias cognitivas, a partir de la búsqueda de información utilizando formas no tradicionales, el procesamiento de la información, la representación de las ideas, la reflexión sobre lo que existe y lo que es capaz de producir el hombre, la argumentación, entre otras.

Decimos entonces que el conocimiento tecnológico implica:

- ✓ Conocimiento de la realidad
- ✓ Transmisión cultural
- ✓ Capacidad de intervención

Las actividades que plantearemos deberán presentar contextos estimulantes para la libre exploración y el descubrimiento, de manera de permitirle al alumno ampliar su capacidad de participación activa y responsable. Esta perspectiva involucra visualizar temas como el transporte, la vivienda, la alimentación, la diversión, desde una lógica diferente a la descriptiva: es percibir los temas como tecnológicos, es la búsqueda de alternativas, es descubrir en cada problema una oportunidad, es ensayar estrategias de resolución de situaciones, valiéndose de recursos.

Nos situamos frente a la realidad e identificamos un problema; buceamos en los conocimientos previos alternativas para enfrentarlo; recolectamos datos y todo tipo de información pertinente; generamos posibles soluciones y elegimos una. Esta es llevada a la práctica y evaluada, iniciando nuevamente el proceso en busca de optimizar la solución; y lo podemos concretar de diferentes formas: a través de la construcción de un artefacto, o por medio de la creación de un artificio. El primero es un producto tecnológico tangible y el segundo implica un proceso de gestión –intangible-. Son productos que resultan como solución a una necesidad o como respuesta a un intento por resolver una situación, que aparece como oportuna.

Es en base a esta visión de la Tecnología –enfoque ciencia, tecnología y sociedad- que elaboramos los documentos destinados a docentes de la Jurisdicción, que detallamos a continuación:

1. Documento para docentes (Actualización docente - Tecnología en el aula: un desafío para docentes inquietos de Nivel Inicial, EGB1 y 2- Junio 2004)
2. Aportes para construir secuencias didácticas en Tecnología – EGB2
3. Aportes para construir secuencias didácticas en Tecnología – EGB3
4. Aportes para la construcción de globales. Tecnología para la EGB completa. (2004)
5. Diseño del Taller de Ciencias y Tecnología (Descriptor del espacio curricular para 9º año. Abril 2005)
6. Documento para docentes. (Las Tecnologías de la Información y su relación con Lengua - Proyecto Asistencia Técnica. Junio 2005).
7. Versión preliminar “Núcleos de Aprendizaje Prioritarios para el Nivel Inicial, EGB1 y 2”. Propuesta abierta al debate, presentada en diciembre del 2005 a las autoridades del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación para su consideración.
8. Aportes del área para el tratamiento de los núcleos sustantivos en EGB3 (Marzo 2006)
9. Documento para Supervisores. Aportes del área para la construcción de aprendizajes a partir de los NAP. (Julio 2006)