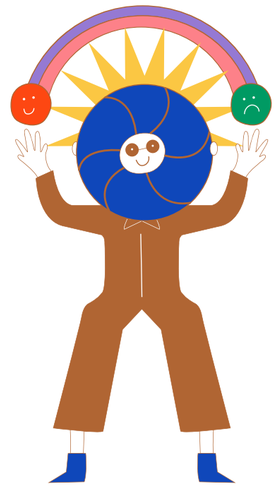
LA TECNOLOGÍA

Créditos: Dirección General: Susana Chávez Dirección Educativa: Laura Bordes
Dirección de Socialización y Relaciones Públicas: Kaliope Demerutis

Museo Cabañas · Cultura · Jalisco

COLECCIÓN DE HOJAS DE EXPLORACIÓN
Un proyecto educativo de Rosa María Quezada y Laura Bordes para el Museo Cabañas, 2023.
Diseño editorial e ilustración por Andrea Bárcenas. Material gratuito, con fines pedagógicos.

NEM



6° de primaria:

- Planteamiento de preguntas o problemas que motiven la reflexión de los destinatarios sobre el tema abordado.
- Expresión de un punto de vista sobre el tema, que sugiera o enuncie explícitamente una respuesta a los cuestionamientos.
- Presentación de información para mostrar las implicaciones del problema o las interrogantes planteadas, cuestionar los puntos de vista con los que no están de acuerdo y, principalmente, argumentar y sustentar la postura que promueven.

Aprendizajes clave 1° secundaria:

- Conocer qué es una tecnología y su impacto en la sociedad.
- Reconocer la importancia de las necesidades y los intereses de los grupos sociales para la creación y el uso de técnicas en diferentes contextos sociales e históricos.
- Identificar la función de las herramientas, máquinas e instrumentos en el desarrollo de procesos técnicos.

Aprendizajes clave 3° secundaria:

- Evalúa sistemas tecnológicos, tomando en cuenta los factores técnicos, económicos, culturales, sociales y naturales.

ANTES DE SALIR DE LA ESCUELA

Objetivo particular: dimensionar críticamente la influencia de la tecnología en nuestras vidas.

Contesta verdadero o falso según tu opinión, y responde las preguntas.

La tecnología nos ayuda a tener una mejor calidad de vida.	✓	✗
Sin la tecnología viviríamos a nivel de los animales.		
Los que saben construir cosas son los que dominan el mundo.		
¿Cuál es el invento más importante que ha hecho la humanidad? ¿Por qué?		
¿El lenguaje es una tecnología? Sí, no, ¿por qué?		

Menciona algo que haya construido mejor la naturaleza que el hombre.

Escribe tres diferentes tecnologías que conozcas.

LA TECNOLOGÍA

YA EN EL MUSEO

Al acercarnos

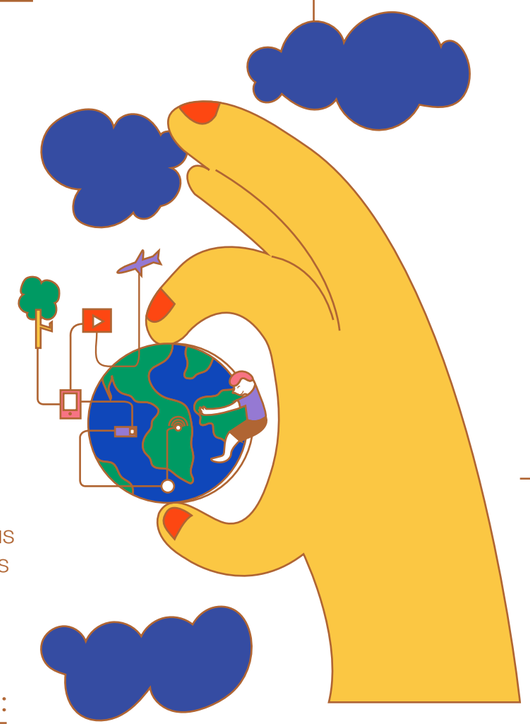
Comentar:

Hablar sobre el término "tecnología": conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico. Conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto.

Busquemos tecnología en:

1) La arquitectura de la Capilla Mayor: la construcción de la bóveda.

2) Busquemos las distintas tecnologías que pintó Orozco alrededor de esa bóveda. ¿A cuáles harán referencia: a las europeas, a las americanas, o a las dos? ¿Cómo se combinan esas técnicas actualmente? ¿Podrían dar un ejemplo cercano del uso de esas tecnologías?



Durante la visita, observa y reflexiona:

Orozco utilizó todo el círculo alrededor del "Hombre de fuego" para pintar diversas tecnologías que sostienen a este ser, incluyendo algunos oficios del arte. ¿Cuáles reconoces?

¡Dato curioso! Orozco pintó en medio de estas tecnologías a Ícaro en picada, envuelto en llamas, ¿será que nos alerta sobre la importancia del uso moderado o equilibrado de las tecnologías? Investiga el mito de Ícaro y relaciona éste a una reflexión sobre el uso de las tecnologías.

"La rueda", uno de los murales más simples, seguramente tiene escondido un mensaje más allá de lo evidente, pues Orozco no pintó nada de manera inocente. Esa rueda al mismo tiempo resplandece porque es uno de los inventos más importantes que el hombre ha realizado, y también atropella varias cosas (¿y personas?) a su paso. Si la rueda representa la tecnología europea, ¿Por encima de qué está pasando? Esta sumisión de las tecnologías americanas, ¿es todavía vigente? ¿Podrías dar un ejemplo?

Comparemos los murales del Museo Cabañas con otras obras que hablan de tecnología. En ellas se ve una cierta inclinación a pensar que ella nos fortalece. Sin embargo, en otro trabajo de Orozco se muestra el lado oscuro de los avances, que llevan a la muerte y destrucción. Tal vez el rumbo que se le dé a estos avances se encuentre en manos de quien la usa, y no en ella misma.

"Avión sobre tren"
Natalia Sergeevna Goncharova, 1913.

"Bombardero en picado y tanque"
J.C. Orozco, 1940.

AL REGRESO

Actividades propuestas:

1) Para tener más elementos para tomar partido en el debate de la bondad o maldad de las tecnologías, realicen una encuesta sobre alguna tecnología en especial entre los miembros de su comunidad. No necesita tener muchas preguntas, y los encuestados no deben pasar de diez (para que los porcentajes salgan exactos y fácilmente).

Algunas posibles preguntas podrían ser:

¿Cómo le ha cambiado la vida?
¿Qué inventos considera que urge que se desarrollen?
¿Qué opina sobre el progreso?
¿En qué medida es benéfico y en qué medida es perjudicial para el ser?
¿Cómo serían nuestras vidas sin luz eléctrica, computadoras, automóviles?
¿Cuáles tecnologías americanas necesitarían ser reivindicadas o revaloradas?

Graficar, analizar e interpretar las respuestas.

2) Observa alguna problemática, desperfecto o falla en su colonia, en su escuela o en su casa. O alguna situación puntual que presente alguna complicación.

Piensa si algún invento o tecnología podría ayudar a solucionarlo.

Anota tres ideas de posibles soluciones.

Elabora un dibujo donde diseñes una tecnología para resolver esa situación.

3) Para generar reflexiones y debate puedes analizar el mural "La industrialización del campo" de Marion Greenwood de 1936 y compararlo con alguna noticia actual sobre la problemática del campo, por ejemplo sobre los monocultivos de Monsanto.