



Grupo de Tecnologías Educativas

Parque Tecnológico de Mérida

¿Qué es el Grupo de Tecnologías Educativas?

“uno de los retos planteados en el ámbito mundial es, precisamente, la cuestión acerca de la capacidad que cada sociedad genere para dominar las tecnologías. (...) la capacidad o falta de capacidad de las sociedades para dominar la tecnología estratégica de su época ha marcado su destino.”
(Violeta Núñez, 2002)

El GTE (Grupo de Tecnología Educativa) es el brazo educativo-social del Parque Tecnológico. Como tal, pretende ser un puente entre el conocimiento tecnológico y la sociedad, utilizando innovadoras herramientas didácticas, programas pedagógicos y experiencias de formación, diseñadas para hacer llegar al ciudadano común la cultura y el pensamiento tecnológico como parte intrínseca de su cotidianidad.

Partimos de que la tecnología no se queda en las producciones de modernos electrodomésticos, computadoras de memoria infinita o veloces automóviles de alto desempeño; sino que la misma está en cada acto que realizamos para resolver los problemas diarios, utilizando la creatividad, la percepción y la organización de ideas para leer y comprender nuestra realidad.

¿Cuáles son nuestras líneas de trabajo?

Nuestra directriz es buscar las formas de sistematizar el conocimiento con la finalidad de que el conjunto de la sociedad aprenda a aprovecharlos. Labor en la cual no estamos al final sino al principio de un largo proceso, un largo viaje.

Tomando en cuenta la afirmación de Jorge Wagensberg, “aferrarse con rigor a un plan de búsqueda de ideas es una anestesia para la intuición”, el GTE se enfoca, luego de una larga trayectoria de investigación, en la divulgación del pensamiento tecnológico. En el grupo, se presentan dos ejes estratégicos en los que el conocimiento y la acción van de la mano en una búsqueda que se inventa y se reconstruye continuamente.



Esos ejes estratégicos son:

- 1- Divulgando para el *Hacer*
- 2- Divulgando para el *Espíritu*

1- Divulgando para el *Hacer*

El GTE ha investigado y desarrollado en un lapso de una década, materiales y procesos que promueven una cultura tecnológica en niños y jóvenes, con una visión socio-cultural que se adapta a nuestra realidad y que han sido probados con excelentes resultados.

El principio de este eje estratégico: el uso de la tecnología y del conocimiento para el HACER y resolver problemas.

Se ha realizado:

- a- *Prototipos didácticos* de gran formato para ferias de retos y fiestas en bibliotecas.
- b- *Centros de Préstamos*: promotores que llevan experiencias y juegos de pequeño formato a las aulas.
- c- *Cuenta-Ciencias*: cuenta cuentos que animan a la lectura de revistas de divulgación de la ciencia y la tecnología.
- d- *Rebótica*: ferias de retos y de juegos alrededor de la ciencia y la tecnología en canchas deportivas.
- e- *Tabloteca*: desarrollo de juegos de mesa y otros, como lo son:
 - a. *Ecomisión*: Juego de mesa que fomenta el respeto y el equilibrio, el cuidado del bien común; incentiva el conocimiento de nuestra geografía y sus recursos;



- b. *Animaladas*: libro interactivo que invita a crear animales con la finalidad de incentivar la lectura en niños de manera divertida. Inspirado en la fauna venezolana.
- c. *Fracciones*: libro que apoya la tarea de enseñar y aprender fracciones utilizando estrategias lúdicas para ayudar a adultos y niños en esta tarea.

2- Divulgando para el *Espíritu*

Con la finalidad de ampliar el espectro de influencia de la experiencia del GTE, este eje estratégico intenta divulgar la cultura tecnológica como un estado del espíritu, una expresión del talento creador, una nueva forma de ver y comprender la realidad y los valores, a través de los medios de comunicación (radio, televisión y obras de teatro).

Creemos que estos medios forman parte del día a día del ciudadano común, por lo que incluir en ellos programas con contenidos científicos y tecnológicos, es una estrategia clave para acercarnos al logro de nuestras metas.

Se han desarrollado las siguientes experiencias:

- a- *El tequeño de oro*: concurso radial inter-institucional para jóvenes de la tercera etapa de Educación Básica y Ciclo Diversificado.
- b- *Los muchachos cuentan*: micros radiales con la participación de jóvenes adolescentes cuyos contenidos giran alrededor de la ciencia, la tecnología, la cultura y la historia.
- c- *¿Cómo?*: programa para televisión que explica cómo la tecnología está inmersa la mayoría de nuestros actos.
- d- *EnrumbaTEC*: giras intercolegiales de obras de teatro cuyo tema se desarrolla sobre la base del uso de la tecnología en lo cotidiano.
- e- *Tecnospots*: concurso bianual de guiones para spots de televisión sobre tecnología.

