



**Nombre de alumnos: Nilce Yareth
Sánchez Pastrana**

**Nombre del profesor: Antonio Galera
Pérez**

**Nombre del trabajo: Mapa
Conceptual**

**Materia: Ciencias Tecnología
Sociedad Y Valores**

Grado: 3

Grupo: U

Pichucalco, Chiapas a 28 de Agosto de 2020.

Ciencia tecnología y sociedad

```
graph TD; A[Ciencia tecnología y sociedad] --> B[Thomas Smith estudió el Whirlwind project, desarrollado tras la II Guerra Mundial en el MIT para crear una computadora digital]; A --> C[La tecnología utiliza datos problemáticos diferentes a los de la ciencia: Walter Vincenti ha estudiado el diseño aeronáutico, mostrando que la ingeniería realiza aportaciones importantes a problemas de los que la ciencia no se ha ocupado]; B --> D[La dependencia de la tecnología de las habilidades técnicas: la distinción entre la técnica y la tecnología se realiza en función de la conexión de esta última con la ciencia (tanto en relación con el conocimiento como con la metodología, el uso de herramientas teóricas, etc.)]; C --> E[La especificidad del conocimiento tecnológico: aunque existen fuertes paralelismos entre las teorías científicas y las tecnológicas, los presupuestos subyacentes son diferentes. Según Layton, la tecnología, por su propia naturaleza, es menos abstracta e idealizada que la ciencia.]; D --> F[Habilidades técnicas. Las habilidades técnicas son "saber-cómo", que se adquieren por ensayo y por error y se transmiten por imitación. Se trata de un tipo de conocimiento que es en gran medida tácito y no discursivo. Las habilidades técnicas son conocimiento operacional, como opuesto a conocimiento representacional]; E --> G[Reglas tecnológicas. Las reglas tecnológicas son formulaciones lingüísticas para realizar un número finito de actos en un orden dado; representan teóricamente el saber tecnológico. Son normas que se caracterizan por estar fundamentadas científicamente, son fórmulas basadas en leyes capaces de dar razón de su efectividad, y que indican cómo debe uno proceder para conseguir un fin determinado.];
```

Thomas Smith estudió el Whirlwind project, desarrollado tras la II Guerra Mundial en el MIT para crear una computadora digital

La tecnología utiliza datos problemáticos diferentes a los de la ciencia: Walter Vincenti ha estudiado el diseño aeronáutico, mostrando que la ingeniería realiza aportaciones importantes a problemas de los que la ciencia no se ha ocupado

La dependencia de la tecnología de las habilidades técnicas: la distinción entre la técnica y la tecnología se realiza en función de la conexión de esta última con la ciencia (tanto en relación con el conocimiento como con la metodología, el uso de herramientas teóricas, etc.).

La especificidad del conocimiento tecnológico: aunque existen fuertes paralelismos entre las teorías científicas y las tecnológicas, los presupuestos subyacentes son diferentes. Según Layton, la tecnología, por su propia naturaleza, es menos abstracta e idealizada que la ciencia.

Habilidades técnicas. Las habilidades técnicas son "saber-cómo", que se adquieren por ensayo y por error y se transmiten por imitación. Se trata de un tipo de conocimiento que es en gran medida tácito y no discursivo. Las habilidades técnicas son conocimiento operacional, como opuesto a conocimiento representacional

Reglas tecnológicas. Las reglas tecnológicas son formulaciones lingüísticas para realizar un número finito de actos en un orden dado; representan teóricamente el saber tecnológico. Son normas que se caracterizan por estar fundamentadas científicamente, son fórmulas basadas en leyes capaces de dar razón de su efectividad, y que indican cómo debe uno proceder para conseguir un fin determinado.

