

# Modelaje y Etnomatemáticas: puntos (in)comunes

María Salett Biembengut y Nelson Hein

## 1. Introducción

El impulso a la creación es inherente al ser humano. Una breve mirada a nuestro alrededor nos certifica de ello. Eso ocurre, en especial porque la naturaleza es pródiga en creaciones y la razón humana al buscar comprender y expresar una sensación provocada por una imagen, un sonido, o una manifestación cualquiera, procura relacionarla con algo conocido, efectuando deducciones, formando en la mente una imagen, una representación, o sea, un modelo.

Sea en pro de la supervivencia, confort y seguridad, sea en la tentativa de 'descifrar el desconocido', el ser humano, por toda su larga trayectoria, viene cada vez más, creando nuevas técnicas, nuevas economías, nuevas formas de representar alguna cosa. La historia humana muestra que todas las sociedades procuraron desarrollar una tecnología que permitiera explorar recursos naturales de su hábitat, lo que proporcionó la base para otros aspectos de la cultura.

Esa capacidad de modelar una cosa imaginada es que impulsó e impulsa el ser humano a creaciones cada vez más avanzadas y osadas. Como bien expresa MACHADO, "Actuamos sobre la realidad por medio de nuestras elecciones, buscando transformarla en el sentido de nuestras aspiraciones o conservarlas en aquello que nos parece caro" (2000:39).

La tecnología, las técnicas o los objetos que hoy tenemos derivaron de creaciones más simples. Aún lo que hoy nos parece simple, posiblemente ya fue bien menos simple cuando surgió, considerando las habilidades y el conocimiento requeridos. El valor de ese desarrollo está en las contribuciones y en las modificaciones concebidas por muchos creadores y actores humanos; cuya apropiación de conocimiento necesario sólo fue posible gracias al método de transmisión sea por la tradición artesanal, por la enseñanza por el precepto y ejemplo de los más viejos, por las obras dejadas, u otra forma de comunicación.

Considerando que las matemáticas están inseridas de alguna forma en todas las creaciones de la humanidad y que toda tecnología o un mismo objeto, por más simple que pueda parecer, tiene en su raíz una vivencia cultural y un abordaje de solución de algún problema de la realidad, en