

Técnica

Técnica (do grego τέχνη, *téchne*, 'arte, técnica, ofício': portanto, a técnica confundia-se com a arte, tendo sido separada desta ao longo dos tempos) é o procedimento ou o conjunto de procedimentos que têm, como objetivo, obter um determinado resultado, seja no campo da ciência, da tecnologia, das artes ou em outra atividade qualquer.

1 Descrição

Estes procedimentos não excluem a criatividade como fator importante da técnica. A técnica não é privativa do ser humano, pois também se manifesta na atividade de todo ser vivo e responde a uma necessidade de sobrevivência. No animal, a técnica é característica de cada espécie. No ser humano, a técnica surge de sua relação com o meio e se caracteriza por ser consciente, reflexiva, inventiva e fundamentalmente individual. O indivíduo a aprende e a faz progredir: entretanto, não são apenas os humanos que são capazes de construir, com a imaginação, algo que podem concretizar na realidade.^{[1][2]}

A técnica responde ao interesse e à vontade do homem de transformar seu ambiente, buscando novas e melhores formas de satisfazer suas necessidades ou desejos. Esta atividade humana e seu produto resultante é o que chamamos técnica e tecnologia, segundo o caso. A técnica também pode ser passada de geração para geração. Como exemplo, temos os povos Incas (particularmente em Macchu Picchu), que construíram terraços na cordilheira dos Andes para sua agricultura. Estes terraços são dotados de curvas de nível para a proteção das encostas e de seus cultivos, curvas estas hoje utilizadas pela agricultura no mundo inteiro.



Gravura ilustrando a técnica mawashi geri do caratê

2 Ver também

- Habilidade
- Tecnologia

3 Referências

- [1] Current Biology, Volume 19, Issue 5, R190-R191, 10 March 2009
- [2] Nature Reviews Neuroscience 4, 685-691 (August 2003) | doi:10.1038/nrn1180

4 Fontes dos textos e imagens, contribuidores e licenças

4.1 Texto

- **Técnica** *Fonte:* <https://pt.wikipedia.org/wiki/T%C3%A9cnica?oldid=47162394> *Contribuidores:* Rui Silva, Gaf.arq, Lusitana, Glum, Reartur, OS2Warp, Escarbot, Belanidia, JAnDbot, Idioma-bot, SieBot, Lechatjaune, Teles, Amats, Heiligenfeld, LeoBot, MystBot, Masili, Salebot, ArthurBot, Xqbot, Manecoinox, Ufim, BenzolBot, Marcos Elias de Oliveira Júnior, KamikazeBot, Érico Tachizawa, Aleph Bot, EmausBot, Stuckkey, Mateus95860, MerlIwBot, Geração futuro, PauloEduardo, Aesgareth, J. A. S. Ferreira, DARIO SEVERI, Zoldyick, Kkrolzinha, Alaiyo, Rpez, Legobot, O revolucionário aliado, Joaquim filosofia, Fabiana Sporh Godk e Anónimo: 30

4.2 Imagens

- **Ficheiro:Commons-logo.svg** *Fonte:* <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4a/Commons-logo.svg> *Licença:* Public domain *Contribuidores:* This version created by Pumbaa, using a proper partial circle and SVG geometry features. (Former versions used to be slightly warped.) *Artista original:* SVG version was created by User:Grunt and cleaned up by 3247, based on the earlier PNG version, created by Reidab.
- **Ficheiro:MaeWashiGeri.jpg** *Fonte:* <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6b/MaeWashiGeri.jpg> *Licença:* Copyrighted free use *Contribuidores:* gezeichnet *Artista original:* Regine Becker
- **Ficheiro:NoFonti.svg** *Fonte:* <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b5/NoFonti.svg> *Licença:* CC BY-SA 2.5 *Contribuidores:* Image:Emblem-important.svg *Artista original:* RaminusFalcon

4.3 Licença

- Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0