

En busca de un modelo educativo para los millennials mexicanos

Por: Claudia Karina Gómez Cancino. CONACYT. 26/08/2016

El Instituto de Innovación y Robótica Educativa (Inire) en Nayarit diseña un nuevo método educativo, basado en la robótica, que atienda a las necesidades y realidad de personas nacidas a partir de la expansión de Internet y las tecnologías de la información y comunicación (TIC), los llamados “nativos digitales” o “millennials”.

La directora del instituto, María de los Ángeles Solórzano Murillo, aclaró que el programa educativo que diseñan contempla la creación de ecosistemas de ciencia y tecnología —bajo criterios de rentabilidad y productividad—, con la finalidad de que existan más opciones para la generación y apropiación del conocimiento.

Para la Agencia Informativa Conacyt, Solórzano Murillo estableció que quienes nacieron a partir de los años 90 necesitan de entornos y ambientes de aprendizaje adecuados para la percepción del mundo que los rodea, inminentemente digitalizado, y por ello es indispensable modificar paradigmas, previendo el futuro.

busca recuadro 1 825 María de los Ángeles Solórzano Murillo. “Identificamos que el sistema educativo en México requiere de estudios e investigación formales y sistemáticos que nos ayuden a consolidar un nuevo paradigma educativo, que tenga que ver con una sociotecnopedagogía que sea adecuada para los nativos digitales de nuestro país”, explicó.

Mencionó que una vez concluido el proyecto, se ofrecerá principalmente a escuelas particulares, pero buscarán a las autoridades de educación pública para promoverlo en instituciones de este sector en el estado.

La titular del proyecto dijo que la idea es que el encuentro entre los niños y jóvenes con la robótica, les permita desarrollar el método científico, a partir de conocimientos como la programación; además de que se ubiquen en una nueva forma de pensamiento y adquieran habilidades que potenciarán en su entorno.

“La enseñanza de la robótica no es solo el armado de los prototipos, conlleva otras habilidades, cuando es usada a partir de plataformas comerciales, se puede caer en

el error de interactuar con un juguete más, aunque hay beneficios como el hecho de que aprenden a programar o hacer estructuras, pero no hay retos para interrelacionar conceptos, trazar una hipótesis y aplicar el método científico”, apuntó.

La investigación se lleva a cabo en la escuela Orbik, laboratorio experimental de la empresa Robótica, Innovación y Tecnologías S.A. de C.V. (RITSA), que cuenta con el Registro Nacional de Instituciones y Empresas Científicas y Tecnológicas (Reniecyt) 2014/20220.

Pantallas digitales vs. pizarrones

La muestra para la investigación, con la que se pretende conocer cuál es la situación actual de los entornos tecnológicos y su aprovechamiento en escuelas de nivel básico, fue de 74 niños y niñas de edad preescolar, primaria y secundaria, a quienes se impartió un curso de robótica pero manteniendo la didáctica particular de cada nivel educativo.

“Esta es una investigación cualitativa, que se ejecuta en las aulas en los ciclos escolares, se hacen análisis para trazar hipótesis y se detallan las secuencias didácticas y luego, a partir del cruce de información, se identifican las oportunidades y las debilidades de esas secuencias”, subrayó.

busca.recuadro2 825

Image not found for this placeholder
La titular del Inire afirmó que uno de los hallazgos recientes es que el sistema tradicional contempla cuestiones pedagógicas en el nivel preescolar, que deben preservarse, como el autodescubrimiento, la autodeterminación, la reflexión, generando experiencias constructivas en el niño, donde la construcción de un prototipo robótico pase a segundo lugar.

“En la etapa de primaria, los contenidos tienen mayor relevancia, aunque sean las mismas prácticas que en preescolar; en este nivel, los niños y niñas son mejores receptores de conceptos teóricos, pero ahí la parte medular es con los valores, la autorregulación”, determinó.

Asimismo, informó que con este estudio se ha identificado que existe una subutilización de tecnologías en las aulas donde se cuenta con equipo.

“Algunas escuelas cuentan con equipo y tecnologías, notamos una subutilización de ellas, por ejemplo, las pantallas digitales las usan para proyectar imágenes desde el cañón, no se percibe la utilidad de la tinta digital, tienen estos equipos y siguen usando los pizarrones, eso ya pasó a la historia, pero es necesaria la capacitación del docente y la creación de un paradigma sobre la robótica como un medio didáctico”, afirmó.

Para finalizar, admitió que la introducción de este sistema educativo podría ser compleja, ya que una de las limitantes es que no todas las escuelas públicas y privadas pueden acceder a las plataformas tecnológicas, debido al costo.

Fuente: <http://conacytprensa.mx/index.php/tecnologia/robotica/9798-en-busca-de-un-modelo-educativo-para-los-millennials-mexicanos>

Fotografía: diariopuntual

Fecha de creación

2016/08/26