

La importancia de Impresión 3D en educación STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas)

¿Cuál es el impacto real de la experiencia educativa de un estudiante en sus resultados profesionales a futuro?

ESTADO DE MEXICO, ESTADO DE MÉXICO, MEXICO, June 14, 2022 /EINPresswire.com/ -- Ciudad de México, 14 de junio de 2022. Hoy en día el tipo de enseñanza didáctica, convencional y pausada en el salón de clases no es suficiente para ayudar a los estudiantes a desarrollar las habilidades necesarias para prosperar como futuros profesionistas. Un

informe del Instituto Mitchell en EE.UU, destacó que las escuelas que colaboran con socios tanto comunitarios como de la industria pueden ayudar a despertar la curiosidad de los estudiantes y exponerlos a profesiones nuevas que han surgido recientemente, principalmente en cuanto a la formación de competencias para las ocupaciones STEM (o CTIM, por ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas).

En la actualidad se busca que cada vez hayan más centros y actividades que brinden a los estudiantes oportunidades de adquirir experiencia en el mundo real antes de ingresar a la universidad y, más tarde, a la fuerza laboral. Los arquitectos dedican tiempo y recursos al diseño de planes para proyectos residenciales; los ingenieros aeroespaciales pueden experimentar maniobras de vuelo piloteando simuladores de aeronaves, y los aspirantes a científicos tienen la oportunidad de realizar investigaciones biológicas y químicas innovadoras en laboratorios experimentales.

Aunque el avance educativo en diversas ciudades del mundo ha sido positivo aún existe la necesidad de carreras STEM en diversas comunidades. ¿Qué ocurre con los cientos de miles de estudiantes que viven en comunidades y albergan un voraz apetito por la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas, pero no cuentan con los medios? Con demasiada frecuencia, estos estudiantes son víctimas de la inversión insuficiente en los recursos necesarios para el aprendizaje moderno, como tabletas, equipo nuevo de laboratorio y acceso a internet. La falta de acceso equitativo a recursos y oportunidades ha creado inmensos desiertos en la



Estudiantes

educación STEM. Esto, a su vez, ha reducido el potencial de logros académicos futuros y la cifra de trabajadores preparados. Esto, aunado a los estándares cada vez más altos que el mercado laboral exige a los posibles candidatos, las expectativas más elevadas para los postulantes a escuelas de posgrado y la creciente demanda de una fuerza de trabajo con conocimientos especializados capaz de resolver los problemas emergentes en el panorama mundial, da como resultado un conflicto que agrava la situación. Para resolver de un modo definitivo la desigualdad de acceso a las disciplinas STEM, es necesario que los programas educativos STEM ofrezcan actividades y aprendizajes prácticos, como lo es la impresión 3D, para despertar el interés de los estudiantes en las carreras.

El Space Adventure Camp en Ohio muestra a alumnos de quinto a séptimo grado las infinitas maravillas del espacio exterior mediante actividades prácticas, como el diseño de prototipos de cohetes y simulaciones de vuelo. En Florida, Experience Aviation ha fomentado las aptitudes de los estudiantes para la aviación y la ingeniería con la restauración de motores para aviones Cessna y la construcción de superautos y aviones que rompen todo tipo de récords.

Recientemente, el Departamento de Educación de Nevada asignó 4 millones de dólares a la iniciativa FIRST Nevada para ampliar los equipos de robótica en todo el estado. Con la incorporación de desafíos que involucran bloques de LEGO, programación informática y kits de robótica, el objetivo de FIRST Nevada es proporcionarles a los estudiantes las competencias tecnológicas necesarias para una vida cívica exitosa después de la educación media.

Una de las principales formas de apoyar a los alumnos es a través de la tecnología de impresión 3D, la cual ha impulsado el movimiento "maker" que se refiere a la formación de fabricantes a nivel global. Permitiendo que incluso estudiantes de secundaria, preparatoria y universidades contribuyeran a la producción de caretas para protección contra COVID-19.

Makers for Change o M4C, es una versión reinventada de Makers en la cual enseñan a alumnos de educación media y superior cómo imprimir en 3D, cortar con láser artículos escolares, juguetes y prótesis. M4C, apoya a escuelas, centros comunitarios y organizaciones locales en STEM a desarrollar espacios para fabricantes que tengan el mismo ancho de banda, las mismas oportunidades y los mismos recursos que tienen otras comunidades. Con el apoyo de la industria de impresión 3D y de organizaciones interesadas en el apoyo educativo como MakerBot, se puede demostrar a estudiantes cómo hacer realidad sus ideas y motivarlos a apasionarse por las disciplinas STEM.

Jonathan Gao, Director de proyectos en Makers 4 Change comentó "La intención detrás de inspirar a estudiantes a dedicarse a una carrera relacionada con las disciplinas STEM, es contribuir al desarrollo de una mayor diversidad entre los futuros agentes de cambio de nuestro país" agregó "Es por ello que para Makers 4 Change es un gran paso tener una asociación con el área de recursos educativos de impresión 3D de MakerBot, que nos impulsará a ampliar un mayor alcance a estudiantes interesados en educación STEM".

Acerca de MakerBot: MakerBot, una compañía de Stratasys, es líder mundial en la industria de la impresión en 3D. La compañía ayuda a formar a los innovadores de hoy, a las empresas y las instituciones de aprendizaje del futuro. Fundada en 2009 en Brooklyn, Nueva York, MakerBot se esfuerza por redefinir los estándares para la impresión 3D en cuanto a confiabilidad, accesibilidad, precisión y facilidad de uso. Gracias a esta dedicación, MakerBot tiene una de las bases instaladas más grandes de la industria y también opera Thingiverse, la comunidad de

impresión 3D más grande del mundo. MakerBot, MakerBot METHOD X, METHOD X, METHOD, MakerBot RapidRinse, MakerBot LABS y VECT son marcas comerciales o marcas registradas de MakerBot Industries, LLC. STRATASYS es una marca comercial de Stratasys, Inc. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. [facebook.com/MaKerBotLATAM/](https://www.facebook.com/MaKerBotLATAM/), twitter.com/MakerBot_LATAM.

Contacto de Prensa: Liliana Pérez 52948215 ext. 136 liliana@lizetteweber.com

Agencia de PR Lizette Weber

Agencia de PR Lizette Weber

[email us here](#)

This press release can be viewed online at: <https://www.einpresswire.com/article/576769703>

EIN Presswire's priority is source transparency. We do not allow opaque clients, and our editors try to be careful about weeding out false and misleading content. As a user, if you see something we have missed, please do bring it to our attention. Your help is welcome. EIN Presswire, Everyone's Internet News Presswire™, tries to define some of the boundaries that are reasonable in today's world. Please see our Editorial Guidelines for more information.

© 1995-2022 Newsmatics Inc. All Right Reserved.