Innovación no se logra de manera mágica, advierte académico del MIT

Imparte conferencia en el CUCEA

Las necesidades de traslado y de esparcimiento, así como la adaptación al medio ambiente propiciaron la innovación, un proceso que implica juego y mutación de las tecnologías. No se logra de la noche a la mañana, de manera mágica, ni puede ejercerse presión para que una persona innove de un día para otro, afirmó Erdin Beshimov, académico de la Oficina de Enseñanza a Distancia, del Massachusetts Institute of Technology (MIT).

Beshimov impartió la conferencia “Innovación educativa y tecnológica para el aprendizaje” en el aula amplia número 4, del [Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas \(CUCEA\) de la UdeG](#) [1], organizada por la Coordinación General de Cooperación e Internacionalización (CGCI).

Un ejemplo es la patineta que deriva de patines sobre hielo creados en la prehistoria en Finlandia. Los primeros eran de huesos a manera de navajas. Su objetivo era que las personas pudieran deslizarse con cierta facilidad, y que no se cayeran. Posteriormente, para mayor estabilidad, los patines fueron fabricados en madera y luego con hierro, señaló el especialista.

Beshimov no descartó la necesidad de trasladarse de manera más rápida en este proceso evolutivo.

“La mutación de hueso a madera, a uno de hierro, y después a los de acero, así como a fibra óptica, demuestra cómo la gente modifica sus herramientas para mejorar su desempeño, como el traslado o el patinaje recreativo”, sostuvo.

La patineta deriva de esos patines y de las tablas de surf. La necesidad de esparcimiento provocó que fuera fabricada esta tabla con ruedas, para dar la sensación de que se deslizaban sobre el agua. Con el fin de evitar accidentes, le fueron colocadas ruedas más amplias.

Los patines y la patineta ocasionaron también que surgiera otro tipo de calzado que se adaptara a la utilización de esos objetos.

Beshimov señaló que todos los objetos que utilizamos fueron, en un tiempo, innovaciones, y sugirió que éstos podrían dar lugar a otras innovaciones.

Participó también como ponente Brian Subirana, profesor del MIT.

Al concluir dicha conferencia, dio inicio el *Bootcamp “Opportunity Identification Workshop”, Laboratorio de Innovación y Emprendimiento (LINE)*, en el que participan 55 estudiantes y 15 profesores de toda la Red UdeG.

El próximo viernes 10 de noviembre será la clausura y en la misma se presentarán los proyectos de innovación.

A T E N T A M E N T E

“Piensa y Trabaja”

Guadalajara, Jal., 8 de noviembre de 2017

Texto: Martha Eva Loera

Fotografía: Gustavo Alfonso

Etiquetas:

[Erdin Beshimov](#) [2]

URL Fuente: <https://comsoc.udg.mx/noticia/innovacion-no-se-logra-de-manera-magica-advierte-academico-del-mit>

Links

[1] <http://www.cucea.udg.mx/>

[2] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/erdin-beshimov>