



De pequeños inventores a futuros ingenieros

La Escuela Técnica Superior de Ingeniería y Diseño Industrial (ETSIDI) de la Universidad Politécnica de Madrid utiliza Nintendo Labo como parte de su estrategia para hacer frente a la crisis vocacional de carreras STEAM, fomentando el interés de los niños por las ingenierías.

Madrid, 7 de diciembre de 2018 -. Dicen los expertos que “cabrían” muchos más ingenieros en este siglo XXI y que la economía iría mucho mejor si contáramos con ellos. Sin embargo, a nivel internacional, nos encontramos ante una crisis de vocaciones en las carreras STEAM (aquellas que se enmarcan dentro de las disciplinas de ciencia, tecnología, ingeniería, arquitectura y matemáticas), que pierden cada vez más alumnos. Esto es especialmente sorprendente en España, donde precisamente estas carreras cuentan con una altísima demanda en el mercado laboral. Ante este problema, las escuelas de ingenieros se han puesto a trabajar.

En Madrid, y a pesar de ser una de las más demandadas y contar prácticamente con pleno empleo entre sus egresados, la Escuela Técnica Superior de Ingeniería y Diseño Industrial (ETSIDI), ha introducido a los niños en las aulas de la universidad en una serie de talleres para pequeños inventores con un videojuego, Nintendo Labo, incluido actualmente en la lista de los 50 mejores inventos de 2018 según la revista Time. En palabras del subdirector de la Escuela, Francisco Santos: “Si todos estamos de acuerdo de que todo lo que ocurre en el presente depende de lo que hicimos en el pasado, es obvio deducir que lo que queremos que pase en el futuro depende de nuestras decisiones actuales”.

Aunque a nivel global existe una crisis de las vocaciones STEAM (con excepciones en función de la universidad, título o país), en España existe una altísima demanda de personas cualificadas en estos campos. Según Adecco, líder mundial en la gestión de recursos humanos, **un 40,5% del total de ofertas de empleo demandan universitarios y, de ellos, el 57,42% de las ofertas universitarias requieren a ingenieros.**

En ETSIDI lo saben y no dejan de buscar fórmulas de atraer nuevos talentos hacia sus carreras. Según Francisco Santos, “No queremos que ningún niño con posibilidades de desarrollar con gran talento sus capacidades en el ámbito tecnológico, deje pasar la oportunidad de conocer nuestras profesiones por efecto de la influencia que pueda tener en sus vocaciones la difusión de falsos estereotipos. Nos gustaría que nuestro éxito como escuela se extendiera al de todos los ámbitos de la ingeniería, gracias a estos pequeños genios”.

Dentro de sus programas divulgativos, a principios del mes de noviembre la escuela puso en marcha el Aula Nintendo Labo, con el foco puesto en divulgar la Ingeniería mediante el desarrollo de actividades relacionadas con las diferentes disciplinas que imparte. En este Aula Nintendo Labo se invita a alumnos de primaria de colegios madrileños (de entre 7 y 11 años) a conocer en profundidad las carreras impartidas en ETSIDI a través de una visita guiada a las distintas áreas de la escuela, seguida de una sesión práctica en la que los más pequeños se ponen “manos a la obra” poniendo en práctica conocimientos básicos de creación de objetos con Nintendo Labo. Hasta ahora, más de 500 niños de primaria (53% niños, 47% niñas), han ido pasando por ETSIDI, que continuará con las visitas durante el resto del curso escolar.



¿Un videojuego para enseñar qué son las ingenierías? Aunque suene raro, tiene todo el sentido del mundo. Al fin y al cabo, Nintendo Labo, una mezcla de videojuego y juguete no solo es una herramienta ideal para que entiendan las enormes posibilidades que ofrece el convertirse en ingeniero en el futuro, sino que es una obra de ingeniería y diseño industrial en sí mismo. En el *Aula Nintendo Labo*, los niños han podido adentrarse en el mundo de la Ingeniería creando su propio juguete, jugando con él y descubriendo cómo ellos mismos podían programar, acercándose a ciertos conocimientos de robótica.

El objetivo de esta aula-taller es que los niños puedan tener un primer acercamiento y una experiencia real de todo lo que ETSIDI les pueden enseñar en su futuro académico y laboral, aprendiendo mediante el juego. Una dinámica educativa para poner en práctica los conocimientos técnicos relacionados con el mundo de la Ingeniería a través de Nintendo Labo y despertar, sobre todo en las niñas, el interés por este tipo de carreras, lideradas por la Universidad Politécnica de Madrid, la mejor universidad española en el ámbito de la tecnología, de acuerdo con el ranking QS.



Y parece que tiene efecto. Según las encuestas realizadas a todos los asistentes antes del taller, el 85% de los niños y el 78% de las niñas sabían qué es un ingeniero, sin embargo, aunque el 99% de los niños y niñas encuestados afirma gustarle la tecnología, solamente la mitad (54%) podrían estar interesados en estudiar una carrera de Ingeniería. Y de estos, el 62% de los niños afirma querer hacerlo, frente a un 45% de las niñas.

Una percepción que cambia tras realizar la dinámica del aula Nintendo Labo, a partir de la cual los resultados son optimistas. Tras el acercamiento y aprendizaje de los principios de robótica mostrados por Nintendo Labo, los niños y niñas participantes han mostrado mucho más interés por la Ingeniería, aumentando **el porcentaje de interesados por estas carreras hasta un 74% (respecto al 54% inicial)**. Además, después de pasar por el Aula Nintendo Labo, el aumento proporcional de niñas que quieren estudiar una ingeniería es mucho mayor (un 25% más) que

en el caso de los niños (solamente un 16% más). **Si antes un 62% de niños ya estaba interesado en estudiar esta carrera, tras esta dinámica el porcentaje ascendió al 78%; y en el caso de las niñas, de un 45%, pasó a un 70%.**

Si analizamos los diferentes campos de Ingeniería, los más atractivos para los niños son la Electrónica, la Mecánica y la Industrial, dejando la Química muy por debajo. Un interés que coincide con la cantidad de inscripciones del curso actual en la rama de Ingeniería, donde la Mecánica y Electrónica tienen mucha más demanda que la Química o la Eléctrica. Así, según datos de ETSIDI, las inscripciones de mujeres en las diferentes áreas de ingeniería van en aumento. Al comparar los datos de 2011 con los de este año, se percibe que, en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto, por ejemplo, **el porcentaje de mujeres inscritas aumentó de un 48,3% a un 63,1%. Más mujeres que hombres.** En Ingeniería Electrónica Industrial y Automática, aunque los hombres siguen predominando claramente, el porcentaje de mujeres pasó de un 12% a un 20,5%; en Eléctrica, de un 18% a un 23%; y en la Mecánica, de un 4% a un 14%. En Ingeniería Química, aunque hay menos demanda, existe el mismo número de mujeres que de hombres.

A continuación, incluimos un vídeo con declaraciones de 3 de los niños que han participado, una de las profesoras (alumna de ETSIDI) que han impartido la sesión y, por último, de Francisco Santos Olalla, Subdirector de Asuntos Económicos y Planificación de ETSIDI.

Puedes descargar el vídeo [aquí](#). Para más información y contenidos de Nintendo Labo, puede acceder al ftp de prensa:

<ftp://213.27.212.227>

Usuario: prensanintendo

Password: CpcP13597

Carpeta: /02 NINTENDO SWITCH/Nintendo Labo/Etsidi

Sobre Nintendo

Pionera en la creación de entretenimiento interactivo, Nintendo Co., Ltd., con sede en Kioto (Japón), fabrica y distribuye hardware y software para su consola de sobremesa Nintendo Switch, y para las familias de consolas portátiles. Desde 1983, cuando lanzó la Nintendo Entertainment System (NES), Nintendo ha vendido más de 4.600 millones de videojuegos y más de 730 millones de unidades de hardware en todo el mundo, incluyendo las actuales consolas Nintendo Switch, New Nintendo 3DS y New Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL y Nintendo 2DS, así como Game Boy™, Game Boy Advance, Super NES™, Nintendo 64™, Nintendo GameCube™, Wii, Nintendo DS, Nintendo DSi, Nintendo DSi XL y Wii U. También ha creado personajes tan conocidos como Mario™, Donkey Kong™, Metroid™, Zelda™ y Pokémon™. Como empresa subsidiaria, Nintendo Ibérica, S.A., con sede en Madrid, actúa como sede central de operaciones de Nintendo en España y Portugal.

Contacto

Ana Maillo
Trescom Comunicación
Tlf: 91.411.58.68
ana.maillo@trescom.es