

RISEI ACADEMIC JOURNAL es de publicación continua, distribución online <https://revista.risei.org/index.php/raj> y es editada por Ediciones RISEI.

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional.
¡Esta es una Licencia de Cultura Libre!

Datos del autor:

1. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

R.: 13/06/21
A.: 05/10/21
P.: 12/12/21

<https://revista.risei.org>

La innovación como herramienta para la formación y desarrollo de investigadores millennials.

Nicolas Uribe Romero¹
Karen Viviana Florez Maldonado¹
Liliana Astrid Lozano Moreno¹
Jeraldin Malagón Combita¹

RESUMEN

Según la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (1997), la investigación y el desarrollo son elementos importantes para desarrollar proyectos innovadores, por tal razón, el presente trabajo escrito, busca establecer herramientas aplicables a la formación de investigadores, en especial a aquellos que hacen parte de la generación millennials. El tipo de investigación utilizada fue el descriptivo, puesto que se pretende describir una situación determinada, como proponen los autores Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio (2004) “describir fenómenos, situaciones, contextos y sucesos; esto es, detallar cómo son y se manifiestan” (p.92)., su enfoque fue cualitativo, según lo expuesto por Herrera (2020). Adicionalmente, mediante un método inductivo, en la investigación fueron empleados algunos instrumentos como las entrevistas a personas referentes: pertenecientes a la generación objeto de estudio y la consulta en bases de datos especializadas. Análisis que permitieron conocer las siguientes herramientas de investigación, Google Scholar, Mendeley, Scopus, Scimago Scielo, Arxiv, entre otras, las cuales, en su mayoría son digitales, sin obviar, que algunas personas consideran que la manera tradicional de investigar no debe ser abolida; aquellas herramientas propuestas sirven para generar nuevo conocimiento y mantener motivados a los jóvenes a realizar proyectos de investigación que les permita trabajar en equipo y ser objeto de reconocimientos y premios especiales, mediante la utilización de los recursos disponibles en la red; así mismo, se propone el objetivo de que los jóvenes alcanzados con el proyecto, logren ejercer el rol de multiplicadores en la sociedad donde se encuentren, fomentando el arte de investigar, mediante sus ejemplos de vida. De igual manera, un gran número de los jóvenes entrevistados consideran que la innovación es esencial para el desarrollo, tanto de la sociedad, como de la humanidad y la economía.

RISEI ACADEMIC JOURNAL es de publicación continua, distribución online <https://revista.risei.org/index.php/raj> y es editada por Ediciones RISEI.

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional.
¡Esta es una Licencia de Cultura Libre!

PALABRAS CLAVE:

Investigación, innovación científica, pedagogía, estrategia de desarrollo, tecnología.

Innovation as a tool for the training and development of millennial investigators.

ABSTRACT

According to the Organization for Economic Cooperation and Development (1997), research and development are important elements to develop innovative projects, for this reason, this written work seeks to establish applicable tools to the training of researchers, especially those who are part of the millennial generation. The type of research used was descriptive, since it is intended to describe a specific situation, as proposed by the authors Hernández Sampieri, Fernández Collado and Baptista Lucio (2004) “to describe phenomena, situations, contexts and events; that is, to describe how they are and are manifested” (p.92). According to what Herrera (2020) exposed, his approach was qualitative. In addition, through an inductive method, some instruments were used in the research, such as interviews with referents: belonging to the generation under study and consultation in specialized databases. Analysis that allowed knowing the following research tools, Google Scholar, Mendeley, Scopus, Scimago Scielo, Arxiv, among others, which, for the most part, are digital, without forgetting that some people consider that the traditional way of research should not be abolished; The proposed tools are used to generate new knowledge and keep young people motivated to be part of research projects that allow them to work as a team and be objects of special recognitions and awards, by using the resources available on the Internet; Likewise, the proposed objective was that the young people involved in the project, achieve the role of multipliers in the society where they are, promoting the art of research, through their life examples. Nevertheless, many young people interviewed consider that innovation is essential for the development of society, humanity and the economy.

KEYWORDS

Investigation, scientific innovation, pedagogy, development strategy, technology.

Introducción

La presente investigación surge como respuesta a los cambios innovadores que deben sufrir las estrategias de formación para investigadores, con el fin de proponer herramientas modernas, que van dirigidas a una generación que creció junto con el desarrollo tecnológico, conocida como millennials. Es esencial para la investigación que las personas se interesen en ella, y gran parte de dicha motivación, se basa en que se cuente con las herramientas precisas.

De acuerdo con Medina (2016), los millennials hacen parte de una generación que les ha permitido adueñarse de aspectos culturales debido a la tecnología y ésta a su vez es la herramienta que les permite ampliar su conocimiento como investigadores. Por lo tanto, el estudio se fundamenta dentro del campo de investigación de las Ciencias Sociales, de la cual se deriva la línea de investigación denominada innovaciones en la formación de investigadores.

A través de las competencias que poseen los millennials, y aumento de capacidad de innovación por medio de las herramientas tecnológicas, ofimáticas, situación geográfica, dimensión social, organización, autoridad, liderazgo, comunicación, motivación y proyección laboral.

Teniendo en cuenta la percepción de los profesionales millenials se ha logrado evidenciar la importancia de una herramienta multidisciplinar, que permita la formación de investigadores utilizando la tecnología y la innovación de tal manera que permita tener acceso a diferentes áreas de formación e investigación, como respuesta a las necesidades acorde con la investigación.

Materiales y métodos

El tipo de investigación utilizada fue el descriptivo, debido a que se realizó una observación del comportamiento de los millennials y, a través de ello, se identificaron algunas herramientas que sirven de apoyo en la generación de conocimiento y motivación sobre la investigación, su enfoque fue cualitativo mediante un método inductivo, apoyada en algunos instrumentos como las entrevistas y las bases de datos especializadas. El principal referente es Joseph Schumpeter, quien afirma que la investigación es un factor importante en el desarrollo de la sociedad, por lo que se reconoce la relevancia de que los jóvenes se apasionen por ella.

En el proceso de aplicación de instrumentos, fueron realizadas diez (10) entrevistas a personas que además de pertenecer a la generación millennials, se encuentran inmersos en temas relacionados con la investigación, ya sea por su profesión o gusto personal. Las preguntas empleadas por el grupo de investigación fueron las siguientes:

- ¿Considera usted que la tecnología como herramienta de innovación servirá de insumo para esta generación en la formación de los investigadores? ¿Por qué?
- ¿Cree usted que dichos recursos logren aumentar el gusto por la investigación de la generación millenials? ¿Por qué?
- ¿Es necesario el manejo de herramientas digitales que promuevan e incentiven el nivel de innovación de las diferentes instituciones educativas, tanto públicas como privadas, para la formación de investigadores millenials? ¿Por qué?
- ¿Qué plataformas conoce usted que sean de utilidad para aplicarlas como herramientas de investigación? ¿Por qué?
- ¿Considera usted que la innovación es una propuesta de mejoramiento para una organización? ¿Por qué?

Cabe resaltar que cada pregunta se apoya en una sólida introducción que antecede y fortalece la idea expuesta; además, que el instrumento fue diseñado de forma semi-estructurada, con el fin de indagar mayor información a los entrevistados. Dichos datos recopilados fueron analizados mediante el software de investigación Atlas.ti.

Resultados y discusiones

A partir de la apropiación de resultados obtenidos por las entrevistas realizadas a diferentes colaboradores que se encuentran inmersos en sector de la investigación por sus ámbitos tanto laborales como educativos, se evidenció que la mayoría de los entrevistados están de acuerdo con el uso de la tecnología como una herramienta de innovación, mostrando como característica destacada, la importancia de la accesibilidad a la información a través de las diferentes plataformas digitales.

Respecto a la ayuda de la tecnología para aumentar el gusto por la investigación, se observó respuestas contradictorias, argumentando a favor del fomento de la tecnología como el factor de dinamismo y apalancamiento para fortalecer la curiosidad y el ingenio de los millennialls, aunque al mismo tiempo, puede desviar la “riqueza académica” existente en libros; explican que el aumento del gusto investigativo está encaminado en la pasión del saber y de descubrir aquello que genera misterio.

La mayoría de los entrevistados demostraron una aceptación hacia el manejo de las herramientas tecnológicas, pero estas, no son vistas esencialmente como el factor determinante para incentivar la innovación, ya que estas son percibidas como un medio para llegar a un conocimiento educativo facilitando enfoques diferenciales para aumentar el fortalecimiento investigativo.

Se hicieron varias recomendaciones de plataformas para la aplicación de herramientas de investigación, tales como: Alioverleaf, Gsuite, Teams, SM educamos, Taktaktak socrative, Padlet, quizzex, Google Académico, Isy web of knowledge, Acm digital library, Tensorflow, Springerlink, Overleaf, Arxiv, Radian.com, The Quantum Mechanics Visualisation Project, classroom. Las plataformas oficiales del estado como el DANE, PDF Scape, Paper HUB, Scielo, Sci-Hub, Redalyc, JSTOR, EBSCO, UpToDate, Saludem, Wolters, entre otras. siendo estas bases de datos, plataformas de reuniones virtuales o de actividades interactivas.

En general, se aceptó a la innovación como propuesta de mejoramiento dentro de la organización, vista desde un enfoque de apoyo para mejora de la productividad y resultados de crecimiento, entendiendo como mejoras, una serie de pasos o eslabones para la meta, y la innovación es el paso inicial para crear la propuesta de mejoramiento.

Conclusiones

La tecnología con su desarrollo se ha convertido en una herramienta fundamental de fácil acceso donde los millenials encuentran una fuente de investigación fomentada a partir de artículos y documentos; donde nos basamos en querer conocer más allá de lo que esté escrito, del saber el porqué de las cosas, y gracias a la era digital de la actualidad de la información y/o datos requeridos para una investigación que se encuentran desde cualquier lugar en el que nos encontremos.

La probabilidad de aumentar la avidez por la investigación usando herramientas digitales es potencial, basado en la era de tecnología en la que nos encontramos; cada vez más jóvenes se encuentran interesados en adquirir nuevos proyectos y retos.

Es importante presentar las herramientas anteriormente mencionadas, debido a que el mundo se desarrolla en medio de la tecnología, que aportan al avance e innovación permitiendo crear nuevos enfoques en torno a la investigación. Estas herramientas también permiten crear beneficios a las diferentes instituciones educativas ya que generan menos costos y mayores posibilidades para la investigación, generando un gusto y una participación activa de los estudiantes.

Las plataformas que se consideran de utilidad para aplicarlas como herramientas de investigación en innovación son: Google Académico, Tensortlow, Arxiv, Teams; estas son plataformas que nos permiten un aprendizaje más interactivo y atractivo para investigar, son confiables.

La innovación es fundamental para mantenerse en el tiempo porque si las organizaciones no innovan se estancan en un mundo desarrollado, cabe resaltar que es una oportunidad para avanzar, lo que no es sencillo, pero es una forma de desarrollo dentro de las organizaciones.

Referencias

- Cornejo, M. (2009). La Cultura de la Innovación. Informes Técnicos Ciemat. http://rdgroups.ciemat.es/documents/69177/122473/M_Cornejo_1169.pdf/8bd39959-686e-4c87-ab72-23eebee00aaa
- Medina, C. (2016). Los millennials su forma de vida y el streaming. <http://zaloamati.azc.uam.mx/ha>
- Mijangos, K. & Santillán, A. (2020). Construcción del conocimiento hacia la investigación: ciber-cultura mediatizada por memes. https://www.researchgate.net/profile/Karla_Mijangos/publication/341960055_Construccion_del_conocimiento_hacia_la_investigacion_ciber-cultura_mediatizada_por_memes/links/5edb0dcb45851529453bffbc/Construccion-del-conocimiento-hacia-la-investigacion-ciber-cultura-mediatizada-por-memes.pdf
- Mungaray, A. & Palacio, J. (2000). Schumpeter, la innovación y la política industrial. https://www.researchgate.net/profile/Alejandro_Mungaray-Lagarda/publication/318726044_Schumpeter_la_innovacion_y_la_politica_industrial/links/5993add4458515c0ce621a25/Schumpeter-la-innovacion-y-la-politica-industrial.pdf