

Editorial

Háptica

Una nueva propuesta

Háptica, estrictamente hablando significa todo aquello referido al contacto, especialmente cuando éste se usa de manera activa. La palabra no está incluida en el diccionario de la Real Academia Española y proviene del griego háptō (tocar, relativo al tacto). Sin embargo algunos teóricos como Herbert Read han extendido el significado de la palabra “háptica” de manera que con ella hacen alusión por exclusión a todo el conjunto de sensaciones no visuales y no auditivas que experimenta un individuo. La sensación del tacto es de las primeras que desarrollamos en el feto y su posterior evolución a medida que nos hacemos adultos depende mucho de otros sentidos tales como la visión.

La Estomatología y su orientación didáctica no es solo aportar conocimientos, y construir conocimientos, requiere una dimensión de reconstrucción y desarrollo de competencias psicomotrices, de ben tener una idea precisa de lo que una lesión o una superficie debe sentirse con un instrumento, la evolución de la estomatología en la dimensión docente apoya al estudiante en su formación y regulación de su crecimiento disciplinario, pero el sentido del tacto es desarrollado por el estudiante o aprendido por un método de ensayo error.

Es relevante la aparición de un hecho llamado Haptics que es posiblemente la respuesta a esta controversia de enseñanza, este concepto utilizado en otras ramas disciplinarias inicia su incursión en nuestra disciplina, permitiendo fortalecer los nuevos modelos de enseñanza bajo el modelo de simuladores, permitiendo esta inclusión recibir información sobre el procedimiento durante y después del tratamiento en el transcurso de las sesiones clínicas, permitiendo una evaluación objetiva de inmediato por parte del docente retroalimentando al estudiante en el momento del hecho.

El desarrollo del tacto con simuladores basado en sistemas dentales parece tener un prometedor futuro, permitiendo un aprendizaje significativo y la transformación del estudiante desde su propio paradigma de aprendizaje, permitiendo al estudiante hacerse cargo de su aprendizaje psicomotor, de terminando en tiempo real e inmediato sus debilidades y le hace responsable de manera autónoma de tomar medidas para mejorar bajo la supervisión guiada del docente que le acompaña en el proceso, en una plataforma controlada por el simulador.

Huitzil Muñoz Enrique E.