



El Ministerio de Educación ha liderado una serie de proyectos con esta metodología.

CON "A" DE ARTES: Método STEAM impulsa la creatividad y la innovación en las aulas

Este enfoque educativo fomenta el desarrollo de habilidades interdisciplinarias que serán cada vez más necesarias para desenvolverse en la sociedad digital.

TRINIDAD VALENZUELA V.

Desde hace algunos años, un nuevo método ha venido incorporándose y afianzándose en el mundo de la educación. Ya no solo se habla de STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas, por su sigla en inglés), sino también de STEAM, con "A" de artes, un enfoque orientado al desarrollo de competencias del siglo XXI. La integración de las artes en el marco de las disciplinas científicas fomenta la creatividad y la innovación, permitiendo que los estudiantes apliquen el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

"En la educación profesional y universitaria, los cambios curriculares han fomentado la interdisciplinaria en áreas como inteligencia artificial, robótica, biotecnología y diseño digital. La inclusión del arte en estos programas ha sido esencial para abordar problemas tecnológicos desde perspectivas creativas e innovadoras", afirma Alejandra Canales, miembro de la mesa Desafíos Futuros de la Educación, de la Fundación Encuentros del Futuro (FEF), y directora de Innovación Educativa en HOLISTIK Consultores.

Claudia Jaña, miembro de la mesa Desafíos Futuros de la Educación y gerente de Educación KODEA, señala que en estos momentos está en discusión una actualización curricular que se implementará en 2026, por lo que "desde ya las instituciones educativas pueden desarrollar una estrategia que incorpore lo nuevo de la propues-

ta curricular: competencias digitales en contexto de IA, ciudadanía digital, colaboración, comunicación, pensamiento crítico, creatividad, sustentabilidad, etc."

OBSTÁCULOS

El Centro de Innovación del Ministerio de Educación ha liderado una serie de proyectos con enfoque STEAM, como "Protagonistas del Cambio", en el que se integran aprendizajes de diferentes asignaturas con desafíos del entorno, para encontrar soluciones de forma colaborativa.

"Entre los equipamientos tecnológicos que se utilizan se cuentan *tablets*, cámaras digitales, micrófonos de estudio, telón para superponer video digitalmente, microscopio-lupa digital e impresoras 3D, entre otros, para la creación de materiales y recursos audiovisuales que apoyen el desarrollo de los proyectos", detalla Martín Cáceres, director del centro.

Pero aplicar este método enfrenta obstáculos. Según Alejandra Canales, entre los principales retos están la necesidad de capacitar al profesorado y "la falta de infraestructura adecuada y de recursos didácticos. Muchas escuelas, especialmente en zonas rurales o de menores recursos, no cuentan con laboratorios equipados con tecnología suficiente para desarrollar proyectos que fomenten la creatividad y el pensamiento crítico", dice. Para superar esta limitación, añade, las instituciones han establecido alianzas con empresas y organizaciones no gubernamentales para obtener financiamiento y recursos.

La falta de infraestructura adecuada y de recursos didácticos son algunos de los desafíos que enfrenta el sistema chileno para implementar el enfoque STEAM.