

INICIATIVA DE SPENCE BHP Y FUNDACIÓN PAÍS DIGITAL:

## Nuevas salas STEAM ayudan a escolares nortinos a adoptar las habilidades del siglo XXI

Las aulas están equipadas con impresoras 3D, kits de robótica y conectividad a internet, entre otros. La iniciativa beneficiará a más de 300 estudiantes de la Región de Antofagasta. **CONSTANZA MENARES**

La transformación digital en la educación no solo ha impactado la forma en que se enseña en las escuelas, sino que también ha ido modificando los espacios físicos donde se realizan las clases.

Y es que, para que los escolares adopten las nuevas herramientas tecnológicas y las habilidades de siglo XXI, como la innovación, la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, ya no bastan las aulas tradicionales.

Pensando esto, Spence BHP y Fundación País Digital inauguraron un nuevo concepto de aula: las salas STEAM (sigla en inglés para Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemática). Estas se diferencian de los salones clásicos "por implementar un modelo de aprendizaje flexible y colaborativo, así como por su distribución espacial por zonas específicas que buscan fomentar un aprendizaje práctico e innovador", explica Catalina Araya, directora de Educación de la fundación.

La iniciativa, que beneficia a un total de

40 docentes y más de 300 alumnos de educación inicial, básica y media de las escuelas "Caracoles" y "Estación Baquedano" de Sierra Gorda, apoyará la transformación de esta localidad ubicada en la Región de Antofagasta.

"Las salas STEAM cuentan con zonas específicas: una interactiva para estimular la capacidad de análisis y debate; una creativa para fomentar la imaginación; una de fabricación para almacenar herramientas y permitir un uso seguro y ordenado, y otra de presentación para presentar proyectos", precisa Araya.

Asimismo, comenta la directora, su diseño es flexible, cuenta con mobiliario reorganizable para trabajar de manera grupal y están equipadas con impresoras 3D, kits de robótica y de otro tipo dependiendo del sello de cada establecimiento educacional.

Por ejemplo, añade Araya, "en la escuela Estación Baquedano entregamos un kit astronómico que incluye telescopios, mientras que en Caracoles se incorporaron kits relaciona-



Los laboratorios STEAM cuentan con zonas para desarrollar el pensamiento crítico y la creatividad, por ejemplo.

dos al medioambiente, reciclaje y minería".

Además, se habilitó conectividad a internet, un sistema de iluminación que permite una atmósfera adecuada de trabajo y señalética informativa sobre el uso y riesgos de cada área.

Denisse Maureira, directora de la Escuela Estación Baquedano, señala que "para nosotros la inauguración de este espacio STEAM es clave, ya que uno de nuestros pilares educacionales es el desarrollo de las habilidades del siglo XXI".

"Esto nace desde un trabajo constante con la minera y hoy, puntualmente, estamos viendo el área de educación para habilitar estas salas que vienen a generar un be-

neficio para nuestros estudiantes y avanzar en su futuro. Se trata de una iniciativa que reúne a distintas entidades para formar un trabajo que tiene como objetivo principal a los niños y niñas del territorio", afirma Deborah Paredes, alcaldesa de Sierra Gorda.

Sobre si la propuesta puede ser replicada en otros colegios del país, Araya comenta que sí porque "esta renovación se desarrolló bajo el modelo de innovación educativa MAS XXI, creado por Fundación País Digital, y también se encuentra enmarcada en el proyecto del Centro de Innovación del Ministerio de Educación para implementar aulas STEAM en los diferentes establecimientos educacionales de Chile.



Naciones Unidas estima que, de acá a 2030, alrededor de 300 millones de estudiantes carecerán de las habilidades básicas de aritmética y alfabetización necesarias para tener éxito en la vida.