Entrevista a Luciano Azpiazu Decano del Colegio Oficial de Ingenieros Industriales de Bizkaia (COIIB)

«Las competencias STEAM garantizan la empleabilidad futura»

El Colegio Gaztelueta esta a la vanguardia a través del proyecto Greenpower Inspiring Engineers

El Colegio Gaztelueta ha incorporado el Proyecto Greenpower para desarrollar competencias STEAM de una forma pedagógicamente innovadora.

Dos de cada tres estudiantes realizarán durante su trayectoria profesional labores que actualmente no existen y que, en gran medida, estarán relacionadas con competencias STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas). El Colegio Gaztelueta ha sido pionero en la implantación de esta método a través del proyecto Greenpower Inspiring Engineers.

-Está aumentando la demanda de profesionales cualificados en competencias STEAM. ¿Se prevé que vaya a continuar esta tendencia en los próximos años?

-Los jóvenes que adquieran estas competencias estarán mejor posicionados de cara a los cambios disruptivos que se van a producir en los modelos de negocio y en el panorama del empleo en los próximos años. Podría pensarse que estos cambios tecnológicos sólo afectan a las empresas de base tecnológica como Google o Apple, pero debido al gran volumen de datos que se van a manejar, sectores básicos como la energía, la banca o la sanidad van a incorporar en sus plantillas talentos STEAM.

-Sin embargo, el número de estudiantes con vocaciones científico-tecnológicas no aumenta en la misma proporción. ¿Cómo lograr hacer más atractiva la ciencia para los jóvenes?

-Aun cuando todos hemos tenido dentro una cierta inquietud tecnológica infantil, no cabe duda que estas carreras las podemos considerar como 'huesos' ya que no se suele estar acostumbrado desde el Bachillerato a tener la capacidad de abstracción y sacrificio que luego se exige. No hay fórmulas sencillas para hacerlas atractivas, salvo la vocación, el ejemplo del entorno y del trabajo bien hecho y apreciado en el mundo.

Desde que nos levantamos convivimos con productos diseñados con ingeniería que nos hacen la vida más confortable como las cuchillas de afeitar, la tostadora, el calentador de agua o cualquier dispositivo de movilidad. Somos muy buenos técnicos pero no acertamos al vender la importancia de la ciencia y la tecnología.

-¿Qué le parece el proyecto Greenpower Inspiring Engineers que ha incorporado el Colegio Gaztelueta para potenciar las habilidades STEAM?

-Me parece fenomenal, oportuno y que servirá para ir mejorando las competencias que antes he citado. Greenpower Inspiring Engineers es un proyecto británico que propone a los escolares el diseño y la creación de vehículos eléctricos con los que podrán competir en carreras. Nació en Reino Unido a finales de la década de los 90 y, en la actualidad, aglutina a más de 8.000 estudiantes de más de 500 centros británicos. A este proyecto se han sumado ya equipos de países como Brasil, India, Irlanda y Estados Unidos. Gaztelueta, uno de los centros de referencia en innovación educativa, es la primera escuela de España que lo ha incorporado en su proyecto curricular.

-¿Cómo intuye que será el mercado laboral en el futuro?

-La Cuarta Revolución Industrial implicará un cambio extremadamente acelerado en el mundo laboral. Se producirá un desplazamiento de los empleos actuales hacia los que se deriven de los cambios tecnológicos, y a su vez, se espera que los cambios demográficos y sociales tengan un impacto muy fuerte en los modelos empresariales y estructuras organizacionales. Le doy algunos datos reveladores: el 65% de los estudiantes actuales desarrollarán trabajos o tareas que actualmente no existen; el 47% de los empleos de hoy se automatizará en las próximas dos décadas. En el año 2020, más del 50% del contenido de los títulos universitarios se volverán inútiles en tan sólo 5 años.

Las STEAM

es un acrónimo que corresponde a las iniciales de las palabras inglesas Science, Technology, Engineering, Arts and Maths. Se trata de un modelo de aprendizaje basado en la enseñanza de las 5 disciplinas de manera integrada en lugar de áreas de conocimiento separadas, con un enfoque interdisciplinar y aplicado.

El 65% de los estudiantes realizarán trabajos que ahora no existen