

# Un 50% de los trabajos necesita habilidades tecnológicas, pero será el 77% en cinco años

El Congreso Nacional de Educación Steam de Zaragoza, que tendrá una segunda edición, suma 6.400 asistentes

ZARAGOZA. Habrá una segunda edición del I Congreso Nacional de Educación Steam, que se celebró la pasada semana en Zaragoza. Lo anunció ayer el consejero de Economía, Carlos Gimeno, al hacer balance de este evento que reunió en Etopia a 6.400 asistentes en total durante los tres días que duró: 4.795 de manera presencial y 1.597 a través de la difusión 'online' del Congreso.

«Era un estreno, una apuesta nueva que siempre viene acompañada de incertidumbre. Ver Etopia abarrotada de público es el mejor alimento para que este congreso se siga repitiendo, es lo más emocionante», expresó Gimeno agradeciendo a las 30 entidades colaboradoras haberlo hecho posible. El primer día, el pasado jueves, según los datos del registro, hubo 426 docentes, 1.247 alumnos, 403 visitantes de empresas e institucionales y 588 asistentes en familia. En la segunda jornada, el viernes, la asistencia alcanzó las 1.330 personas. Y el tercer día, enfocado a las familias, asistieron 1170 personas. De esta forma, la asistencia global fue de 811 docentes, 1.923 alumnos, 711 representantes institucionales y de empresas, y 1.350 de público familiar.



Una actividad en el Congreso Nacional Steam de Zaragoza. TONI GALÁN

Entre las sesiones con más público, estuvo la de la campeona olímpica de bádminton y Premio Princesa de Asturias de los Deportes 2024, Carolina Marín; el equipo de ciencia de 'El Hormiguero'; Jordi Cruz, presentador del icónico programa de televisión Art Attack; o el divulgador científico Doctor Fisión.

«Este Congreso ha cambiado la vida de muchos estudiantes», señaló el investigador Alberto Jiménez Shuhmacher, que ha elaborado un primer libro blanco con las conclusiones del I Congreso Steam. Entre ellas, que si hoy el 50% de los puestos de trabajo demandan habilidades tec-

nológicas, en los próximos cinco años serán el 77%.

De ahí, explicó, la importancia de llevar estas competencias a toda la comunidad educativa y a las empresas y hacerlo de un modo divertido y con ejemplos prácticos para que los jóvenes vean cómo aplicarlo. «Se propusieron en forma de 'hackathon'. Se simulaba un incendio que asolaba a Zaragoza y diferentes grupos tuvieron que hacer, utilizando diferentes competencias Steam, estrategias para mitigar el incendio y alertar a la población», detalló.

«Podremos seguir compartiendo capacidades Steam a través de la diversión», subrayó Gimeno,

con ponentes de primer nivel el año que viene. Ha habido en Etopia la posibilidad de poner en práctica desde «un sensor para que personas ciegas no se choquen con las paredes» o «manejar un robot que aprende por inteligencia artificial o conducir un coche sin salirse de los circuitos», abundó el investigador Jiménez Shuhmacher. Se refirió también a las palabras que destacó Carolina Marín de que con solo un 1% de IA usada en el deporte puede hacer que logres una medalla o no.

El investigador elogió algunos ejemplos prácticos excepcionales como los del Colegio Juan de Lanuza, el de Escolapias o el Instituto las Musas de Madrid. «Han mostrado cómo han ido transformando la mentalidad hasta convencer a todo el claustro y a la comunidad educativa de la necesidad de implementar estos talleres Steam», dijo.

## Importancia del bilingüismo

El I Congreso Nacional de Educación Steam celebrado en Zaragoza ha insistido en la necesidad de «que todas y cada una de las profesiones apliquen esta metodología. Tanto Amazon Web Services como Microsoft, que están llegando, necesitarán científicos, tecnólogos, pero también quienes les lleven la contabilidad tendrán que dominar las herramientas digitales y también hablar inglés».

M. LL.