Aprender para el futuro

Varios son los factores que van a modificar el futuro o que ya están modificando el presente.

1. Especialización vs. interdisciplinariedad: Los trabajos emergentes requieren una combinación de conocimientos en múltiples disciplinas.
2. La aceleración del cambio tecnológico hace que las disciplinas están en constante evolución, lo que demanda actualización continua de conocimientos. Una persona no puede dedicarse al arte sin saber de tecnologia, sin tener competencia digital y sin saber utilizar la IA como mínimo. Pero es que a una biológa le ocurre lo mismo. Pero resulta que los descubrimientos de la bióloga necesitan ser trasladados a la sociedad y para ello se necesita el medio de comunicación que más nos une como sociedad y crea nuestros imaginarios colectivos: la creación artistica (cine, documental, series, pintura, performance, música, literatura, comic, grafiti,...)
3. Nuevas oportunidades laborales: La digitalización, la intelignecia artificial, la realidad aumentada y virtual y la automatización han generado la necesidad de perfiles híbridos que integren ciencia, tecnología e innovación, creación, diseño, lenguaje.

Las nuevas profesiones requieren habilidades híbridas que combinen ciencia, tecnología (matemáticas e ingeniería) creatividad y resolución de problemas.

El futuro no está marcado por límites rígidos entre disciplinas, sino por la colaboración entre diferentes áreas del conocimiento. La interdisciplinariedad permite abordar problemas complejos desde múltiples enfoques impulsando la innovación y la creación.

La realidad profesional no está limitada a un solo campo de conocimiento, sino que requere de habilidades en diversas disciplinas. La capacidad de integrar diferentes enfoques es clave para la resolución de los desafíos del siglo XXI.

Algunos ejemplos profesionales:

- Neurociencia computacional: Combinación de biología, Tecnología, diseñointeligencia artificial y matemáticas .
- Ingeniería bioquímica: Fusión entre la medicina y la ingeniería para desarrollar dispositivos médicos y prótesis avanzadas.
- Realidad aumentada y virtual: Aplicación de la informática, el diseño, arte y la psicología en entornos inmersivos.
- Blockchain y fintech: Intersección entre matemáticas, criptografía y economía digital.

Copyright 2026

- Tecnología para la sostenibilidad:Integración de química, ingeniería ambiental y biotecnología para el desarrollo de soluciones ecológicas arte para la divulgación.

Y si este es el futuro (o presente) al él debe tener acceso todo el alumnado ¿Cómo hacer una educación STEAM equitativa, diversa y participativa? Afortunadamente ya hay especialistas que llevan años trabajando en esta línea. En la siguiente página vamo a a leer sobre el tema.

Revision #4
Created 2026-03-24 17:39:54 CET by Silvia Coscolin Sanchez
Updated 2026-03-25 13:40:29 CET by Silvia Coscolin Sanchez

Copyright 2026