

Madrid, 11 de junio de 2026 – Edelvives ha presentado de forma oficial la comunidad docente **STEAM Power**, una red activa que arranca su andadura con la participación de **26 profesores de toda España** y el claro objetivo de impulsar y acompañar a los profesionales que ya están transformando las aulas. Esta iniciativa nace para darles voz, herramientas y un espacio real de colaboración en la aplicación de la metodología STEAM. El evento de lanzamiento ha servido asimismo de marco para una tertulia multidisciplinar donde expertos del ámbito pedagógico, científico y empresarial han coincidido en que la verdadera transformación de la escuela actual no es un mero desafío técnico o normativo, sino un profundo cambio cultural que exige romper

el aislamiento de las asignaturas tradicionales y potenciar los entornos de colaboración en los centros.

La comunidad docente STEAM Power, impulsada por Edelvives, nace como una red activa orientada a fortalecer el vínculo entre centros y docentes referentes en innovación pedagógica. Con ella, la editorial busca dar protagonismo al profesorado como agente de cambio, crear una comunidad unida por una misma pasión, ofrecer formación exclusiva en metodologías activas y co-crear propuestas editoriales conectadas con la realidad.

Este grupo pionero disfrutará de encuentros presenciales y virtuales, formación en innovación y acceso prioritario a experiencias piloto. Su primer encuentro tuvo lugar en el Centro de Innovación de 3M en Madrid, núcleo del I+D de la multinacional en España, donde ingenieros, químicos y físicos investigan diariamente para aplicar la ciencia a la vida.

Durante la jornada, **Alejandro Cebrián**, director general de Edelvives España, remarcó el valor del proyecto: «Una comunidad real se construye hablando, escuchando, compartiendo experiencias, puntos de vista y abordando retos cotidianos. Nos reúne aquí un desafío compartido: repensar cómo impulsamos y acompañamos el talento desde los centros escolares. En Edelvives creemos que el aprendizaje competencial, la tecnología, la ciencia y las humanidades —bases de la educación STEAM— pueden conectarse de forma transversal para que el aula sea un espacio de innovación real».

La evolución de Go STEAM a Go Project

El nacimiento de esta comunidad coincide con la evolución de Go STEAM hacia la nueva plataforma **Go Project**, la propuesta de Edelvives a un contexto donde los centros necesitan demostrar que su alumnado desarrolla destrezas como la autonomía, el pensamiento crítico, la creatividad y el compromiso con el entorno.

Inma Fernández, responsable corporativa de venta consultiva, asesoramiento, formación e innovación pedagógica de Grupo Edelvives, detalló esta evolución: «Go Project no elimina nada de lo que ya funciona: mantiene intactas la robótica, la programación, la cultura *maker* y el aprendizaje basado en retos. Sin embargo, deja de estructurarse a través de proyectos sueltos para integrarse en un sistema con un diseño intencional organizado en tres ejes claros: la dimensión personal, la social y la de las ideas». La gran innovación metodológica de la plataforma se basa en una evaluación integrada que conecta las actividades directamente con el currículo y permite que los proyectos dejen de estar “suelos”, automatizando el análisis del progreso para reducir la carga administrativa del profesor. Este sistema se completa con un asistente virtual con IA contextual, que será de gran ayuda en la atención a la diversidad, ya que es capaz de comprender el proyecto en tiempo real para ofrecer alternativas multinivel adaptadas al ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

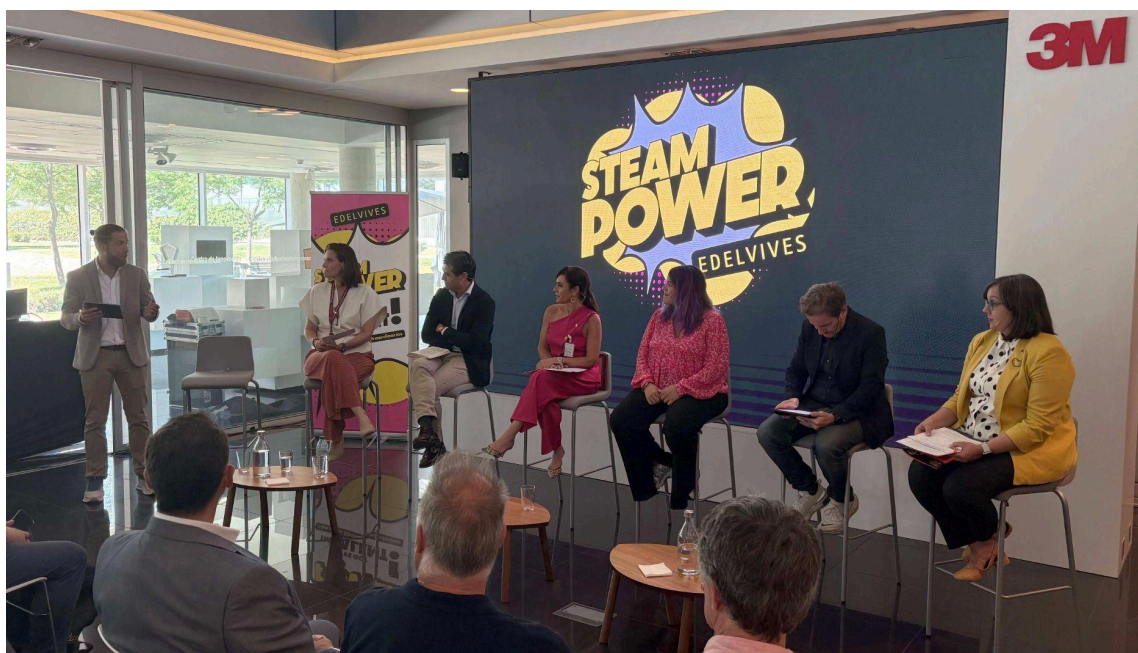
Tertulia STEAM

El encuentro acogió una tertulia multidisciplinar sobre el papel de la metodología STEAM en el sistema educativo actual. El debate comenzó analizando las demandas del mercado laboral y la

irrupción de la inteligencia artificial. **Alejandro Cebrián**, director general de Edelvives España, destacó la responsabilidad de la editorial ante este escenario: «Educar hoy no consiste solo en adquirir contenidos, sino sobre todo en despertar la curiosidad y la actitud necesarias para comprender un mundo cambiante. La metodología STEAM es un vehículo excelente para que el alumnado desarrolle la capacidad para entender cómo funciona el mundo y aprenda rápido la complejidad».

Esta perspectiva coincide con la visión de la gran empresa. **Alicia Ortega**, Key Account Manager de Aerospace Business en 3M España, subrayó la evolución de los perfiles profesionales actuales: «En entornos tan cambiantes, las empresas ya no solo buscamos la excelencia académica, sino perfiles transversales capaces de integrarse en equipos multidisciplinares y diversos. La verdadera innovación no nace solo en el laboratorio, sino del respeto a ideas diferentes y de una formación integral que sume las humanidades y la oratoria al conocimiento científico-técnico, como hace la metodología STEAM».

Por su parte, la doctora en inteligencia artificial (IA) y divulgadora científica **Nerea Luis** apuntó que: «La inteligencia artificial está transformando el entorno laboral a una velocidad sin precedentes, obligándonos a formar a estudiantes para puestos de trabajo que hoy ni siquiera existen. En este escenario, el aprendizaje por competencias ya no es una opción, sino el único camino viable. Si no somos capaces de extrapolar de forma transversal el impacto de la IA a todas las áreas del conocimiento, dejaremos desprotegidas a las próximas generaciones ante un mercado que exigirá una enorme flexibilidad y habilidades muy transversales».



De izquierda a derecha: Fran Sáez, presentador del evento; Alicia Ortega, Alejandro Cebrián, Elisa Moreno, Nerea Luis, Carlos Magro y Arancha Pablos.

Aterrizaje curricular

Los expertos participantes en la tertulia abogaron por utilizar la metodología STEAM como una

palanca para simplificar la aplicación de la LOMLOE a través de una cultura colaborativa en los centros educativos. **Carlos Magro**, especialista en transformación educativa y presidente de la Asociación Educación Abierta, incidió en el espíritu transdisciplinar de la norma: «La LOMLOE, en su verdadero espíritu, nos ofrece la flexibilidad necesaria para romper el aislamiento de las asignaturas tradicionales a través de las competencias específicas, que unen las disciplinas con el perfil de salida. La metodología STEAM nos permite plantear proyectos basados en preguntas retadoras que movilizan saberes de forma conjunta. Ya no existe la obligación de abordar una lista rígida de contenidos inconexos».

Para dar viabilidad a esta estructura, **Arancha Pablos**, responsable del área de Servicios Educativos de Edelvives, expuso el enfoque desarrollado por la editorial: «Abordar el talento en el aula no debe suponer una carga extra para el docente, sino una herramienta para simplificar el perfil de salida de la LOMLOE. Hemos estructurado sus más de treinta descriptores en tres dimensiones fundamentales: la esencia intrapersonal, la relación social y la cultura de pensamiento. Nuestro objetivo es facilitar recursos que ordenen este proceso, permitiendo que cada estudiante desarrolle al máximo sus competencias de una forma manejable para el profesorado».

En esta línea, **Elisa Moreno**, educadora de ESO y Bachillerato en el Colegio FEC Nuestra Señora del Carmen de Zaragoza, defendió el valor de la ley como una hoja de ruta estable y con sentido: «La LOMLOE sitúa por primera vez el enfoque competencial en el centro del escenario escolar, recordando que sin saberes básicos no hay competencia posible. El perfil de salida que plantea la ley es transformador y constituye nuestra hoja de ruta pedagógica actual».

Cultura compartida

La estructura tradicional de las escuelas y la inercia de trabajar de forma estanca por departamentos se consolidaron en el debate como los grandes aspectos a evolucionar. Al analizar la importancia de transformar las dinámicas de equipo, los expertos señalaron que «el gran desafío de la escuela actual radica en superar la inercia de una cultura profesional tradicionalmente aislada por asignaturas. Es de suma importancia desarrollar la metodología STEAM a través de una cultura colaborativa que abrace la codocencia y el trabajo transversal entre departamentos».

Para que esta transición sea viable, **Carlos Magro** aportó una fórmula de gestión para los equipos directivos: «Para activar la transformación hacia el modelo STEAM debemos conjugar tres verbos esenciales: querer, saber y poder. El cambio requiere la motivación de la comunidad para querer asumirlo, la capacitación técnica para saber implementarlo —donde el papel de las editoriales es clave— y, fundamentalmente, la gestión del equipo directivo para flexibilizar tiempos, espacios y horarios de manera que los docentes puedan ponerlo en práctica».

Por su parte, **Elisa Moreno** remarcó la necesidad de vincular la evaluación con la confianza profesional y el rigor metodológico: «La evaluación transversal en los proyectos STEAM no ocurre de forma automática; exige una cuidadosa planificación, un liderazgo compartido y una profunda confianza en el criterio de cada docente. La LOMLOE plantea una evaluación eminentemente formativa, concebida como un proceso donde el error es una oportunidad para volver a aprender y

mejorar, algo que fluye de manera natural cuando las ciencias y las humanidades convergen, como sucede en los proyectos STEAM. Para transformar el aula con éxito, debemos anteponer el aprendizaje del alumnado a cualquier dinámica personal de los docentes, colaborando con el rigor que exige nuestra profesión».

Modelos híbridos de aprendizaje

Finalmente, la tertulia abordó el debate social en torno a la presencia de pantallas en las aulas, rechazando discursos prohibitivos y apostando por la equidad y la personalización del aprendizaje.

Nerea Luis alertó de las repercusiones socioeconómicas del veto tecnológico institucional: «La prohibición total de las pantallas en las aulas genera una brecha social y digital alarmante. El veto desprotege a los alumnos más vulnerables que no pueden costear formación extracurricular. El acceso reglado a herramientas como la inteligencia artificial ya marca la diferencia en el entorno universitario; dar la espalda a esta realidad perjudicará gravemente la inserción de estas generaciones en un mercado laboral hipertecnológico».

Y **Alejandro Cebrián** defendió un modelo de convivencia de soportes: «El formato debe estar siempre al servicio de la didáctica y del proyecto educativo de cada centro. El problema actual de la falta de concentración en la sociedad no se resuelve apagando las pantallas, sino bloqueando tiempos en el aula para la atención. En Edelvives producimos 30 millones de libros al año y contamos con dos filiales tecnológicas; defendemos firmemente la hibridación de formatos como herramientas personalizables al servicio del docente, del centro escolar y del proyecto educativo. El formato condiciona y ayuda, pero el aprendizaje se produce siempre fuera de él, en la relación insustituible docente-estudiante y en el proceso incómodo de reflexionar, evocar lo adquirido y conectarlo con el mundo real y lo que ya sé».

Sobre Edelvives

Edelvives, con 137 años de historia, es la editorial decana en España. Referente en innovación educativa y literatura infantil y juvenil, la compañía combina su rico legado histórico con una apuesta decidida por la vanguardia tecnológica y la sostenibilidad.

www.edelvives.com

MÁS INFORMACIÓN:

Esther Román

Responsable de prensa

618 62 13 48

esther.roman@edelvives.es