

Fecha: 25-06-2025
Medio: El Rancagüino
Supl.: El Rancagüino
Tipo: Noticia general
Título: Experiencia y conocimientos mineros llegan a las aulas de tres liceos de Rancagua de la mano de División El Teniente

Pág.: 23
Cm2: 850,0

Tiraje: 5.000
Lectoría: 15.000
Favorabilidad: ☐ No Definida



Experiencia y conocimientos mineros llegan a las aulas de tres liceos de Rancagua de la mano de División El Teniente

Una jornada de clases diferente vivieron estudiantes de tres liceos con especialidades mineras de Rancagua, quienes experimentaron, a través de lentes de realidad virtual, procesos como la acuñadura —actividad que busca detectar y hacer caer de forma controlada rocas ligeramente desprendidas del techo— y reforzar los protocolos de seguridad asociados a las labores mineras.

Fue el agente de cambio en Seguridad de la empresa JEJ para Codelco División El Teniente, Pablo Blamey, quien realizó las charlas a alumnos y alumnas de los liceos Pedro Aguirre Cerda, Tecnológico Minero Bernardo O'Higgins y Ernesto Pinto Lagarrigue.

"Intentamos hacer algo lúdico y entretenido para ellos, para que pudieran vivenciar la experiencia, porque si bien han escuchado la parte teórica, relatos o visto videos, no han tenido la oportunidad de estar al interior de la mina", afirma Blamey.

El profesional explica que estos dispositivos son los mismos con los que hoy se capacita a trabajadores de División El Teniente, que simulan ejercicios prácticos de operaciones y procedimientos, de forma segura y alejados de la exposición a riesgos.

"Lo que los alumnos hicieron fue centrarse en la parte práctica de los módulos de capacitación que realizamos para, en este caso, el Riesgo Crítico N°18, de atrapamiento por caída de roca en mina subterránea. Lo primero que escuchamos cuando se pusieron los lentes fue 'wow', les gustó mucho y vimos que tienen un muy buen nivel de conocien-

to", añade.

VINCULACIÓN CON EL FUTURO MINERO

El gerente de Seguridad y Salud Ocupacional de Codelco División El Teniente, Maximiliano González, explica que "dentro de nuestra Carta de Valores, la Sustentabilidad es un elemento clave y eso incluye la relación con nuestro entorno y las comunidades. Así, el equipo diseñó y buscó iniciativas para llegar a la comunidad y vimos junto con la Seremi de Minería este proyecto de llevar la realidad virtual a los liceos".

El ejecutivo plantea que uno de los principales objetivos es "generar el interés en estudiantes de colegios y liceos para que se acerquen a la minería y a nuestra División. En esa línea, buscamos sumar y entregar ese conocimiento a quienes serán el futuro de la minería".

Desde los establecimientos educacionales agradecieron la iniciativa. Cindy Román, directora del Liceo Industrial Presidente Pedro Aguirre Cerda, destaca que "esta actividad consolida nuestros de-



seos de vincular a nuestros estudiantes con el mundo laboral y el sector industrial. Agradecemos a Codelco y Seremi de Minería por la oportunidad de hacer una transferencia tecnológica a nuestros estudiantes, para que accedan a nuevos conocimientos e innovación que se vive día a día en las distintas plantas mineras". Fernanda Romero, ingeniera en Minas y docente de la especialidad de Explotación Minera del Liceo Ernesto Pinto Lagarrigue, postula que "fue una experiencia muy significativa para nuestros

estudiantes, ya que pudieron vivir de forma inmersiva un proceso clave de la industria minera, lo que les permitió comprender mejor su funcionamiento y la importancia de aplicar medidas de seguridad en cada etapa".

Además, recalca que "este tipo de iniciativas aportan de forma concreta a la formación técnico-profesional, conectando los contenidos teóricos con la realidad operativa del sector minero. Agradecemos profundamente a Codelco y a la Seremi de Minería por acercar estas tecnologías a nuestras aulas".

Estudiantes de los liceos Pedro Aguirre Cerda, Tecnológico Minero Bernardo O'Higgins y Ernesto Pinto Lagarrigue, profundizaron contenidos de seguridad y, mediante realidad virtual, repasaron procedimientos y operaciones de forma práctica.

