

# “Yo quiero estudiar STEAM: una experiencia de realidad virtual a tu alcance”

## Promoviendo la igualdad vocacional y laboral desde la Educación: dos ejes de intervención STEAM

### Introducción

El proyecto se enmarca dentro de la convocatoria de ayudas destinadas a la realización de proyectos de innovación e investigación aplicadas y transferencia del conocimiento en la Formación Profesional, destinadas a centros que imparten enseñanzas de Formación Profesional del Sistema Educativo y para el Empleo, y que desarrollen proyectos de innovación e investigación aplicadas y transferencia del conocimiento en colaboración con entidades y empresas de diferentes CCAA dotado con 120.000 euros.

### Objetivo general:

Fomentar la igualdad de género en las vocaciones y en el empleo, derribando estereotipos de profesiones “masculinizadas” y “feminizadas”, y facilitar la conexión entre las mujeres hacia empleos tradicionalmente ocupados por hombres, así como entre hombres hacia empleos tradicionalmente ocupados por mujeres.

---

## Entidades participantes

### 1. CIPFP Valle de Elda (Comunidad Valenciana)

Este centro, que funciona como “Centro Integrado Público de Formación Profesional” desde 1999, pertenece a la Conselleria de Educación de la Comunidad Valenciana. Ofrece una amplia oferta formativa en ciclos de grado básico, grado medio y grado superior en familias profesionales diversas, Comercio y Marketing, Hostelería y Turismo, Industrias Alimentarias, Informática y Comunicaciones, Seguridad y Medio Ambiente y Servicios Socioculturales y a la Comunidad.

Su implicación aporta capacidad formativa, experiencia en FP y conexiones con el entorno socio-laboral en la zona del Medio Vinalopó.

2. IES Villaverde (Comunidad de Madrid)

Este instituto público de educación secundaria y FP está ubicado en Madrid (C/ Alianza 20-24, 28041).

Su oferta formativa incluye Formación Profesional de grado básico, medio y superior, de las familias de informática y Comunicaciones, Sanidad y Servicios Socioculturales y a la Comunidad en las modalidades Presencial, A distancia y Dual

Su participación aporta la perspectiva de un gran instituto en entorno urbano, y permite ampliar el alcance del proyecto al ámbito de la Comunidad de Madrid.

3. Chiara (empresa tecnológica) (Tech/EdTech)

Esta empresa tecnológica y de formación innovadora, especializada en Realidad Virtual (VR) y Inteligencia Artificial (IA), opera con su plataforma “virtual learning” que ofrece experiencias inmersivas.

Su aportación al proyecto es clave: desarrollo tecnológico de la aplicación 3D, gafas vinculadas al móvil, entorno inmersivo de juego y simulación, y soporte técnico para la parte lúdica e inmersiva del proyecto.

---

## Parte 1 – Acercamiento a profesiones masculinizadas para mujeres (y feminizadas para hombres)

### **Web de referencia:**

En esta fase del proyecto se trabaja desde la motivación, la exploración y el descubrimiento:

- Se utilizan experiencias inmersivas a través de una aplicación de realidad virtual/3D que funciona con móvil + gafas.
- En dichas experiencias, mujeres que desarrollan profesiones tradicionalmente masculinas (por ejemplo en STEAM: ciencia, tecnología, ingeniería, arte, matemáticas) comparten su trayectoria, explican en qué consiste su trabajo y animan a la participante a realizar un “reto” o simulación práctica.
- El enfoque lúdico (“mediante el juego”) y de simulación pretendido permite que las usuarias experimenten, fallen, aprendan y ganen confianza en entornos profesionales que podrían parecerles ajenos.
- Esta parte conecta centros educativos con empresas colaboradoras, favoreciendo el conocimiento del mundo laboral real desde el aula.
- La meta: despertar vocaciones para profesiones STEAM en niñas y adolescentes, y en general en quienes tradicionalmente no eligen esas carreras, contribuyendo a un futuro más justo, inclusivo e igualitario.

---

## Parte 2 – Conectar empleabilidad + talento femenino en empresas

### Web de referencia

En esta segunda fase, el foco se traslada al empleo y la inserción profesional:

- La plataforma permite que empresas que quieran ampliar sus plantillas se den de alta y publiquen ofertas de empleo dirigidas a mujeres.
- Paralelamente, las alumnas/participantes pueden darse de alta, presentar su experiencia profesional y formativa, y situarse como candidatas en esas empresas.
- Además, la plataforma visibiliza “mujeres referentes” que ya trabajan en profesiones tradicionalmente masculinizadas, generando modelos de inspiración, motivación y ejemplo real para otras mujeres que puedan dudar o sentirse excluidas.
- A largo plazo, el objetivo es crear un **ecosistema sostenible** donde la educación, la formación y el mercado laboral se vinculen para lograr una mayor diversidad y equidad en el empleo, especialmente en los sectores STEAM y en profesiones tradicionalmente desequilibradas.

---

## Valor añadido y puntos clave del proyecto

- El proyecto une innovación tecnológica (realidad virtual, gamificación) + orientación vocacional + empleabilidad, lo que lo hace altamente atractivo para el ámbito educativo.
- Rompe barreras de género persistentes en la elección educativa y profesional (por ejemplo: escasa presencia de hombres en profesiones tradicionalmente feminizadas, escasa presencia de mujeres en ingenierías, tecnología).
- Permite trabajar en los centros educativos desde el aula con un recurso diferenciador, actualizado y motivador para el alumnado.
- Integra la empresa (fase 2) lo que cierra el ciclo entre educación, formación y empleo.
- Visibiliza tanto a las mujeres que ya están en esos sectores como a las empresas que apuestan por la diversidad, generando un efecto multiplicador y de referencia.

- Favorece el desarrollo de competencias clave en el siglo XXI (pensamiento crítico, tecnología, resolución de retos, adaptabilidad) mediante metodologías activas y experiencias inmersivas.
- Gracias a la colaboración entre los centros participantes, el proyecto cuenta tanto con el soporte formativo (centros de FP) como con el soporte tecnológico y el enlace con el mercado laboral, lo cual fortalece su viabilidad e impacto.
- Podremos medir los resultados y evaluar el impacto real del proyecto entre los jóvenes de ambos sexos.
- Estaremos trabajando por un futuro más igualitario.