

“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 impartan 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.