

TODO LO QUE PUEDES SER



WOMANATION 2024



**El movimiento por
excelencia**

donde actualidad,
conocimiento, talento y
futuro se tratan 100%
con voz de mujer

¿QUÉ ES WOMANATION?



La Mesa de la Ingeniería Valenciana junto con Talent Growth Management b&p fueron los propulsores iniciales del movimiento Womanation.

Así, Bajo el lema “**Todo lo que puedas ser**” surge este movimiento, que busca que la mujer ocupe el lugar que le corresponde profesionalmente, acorde a su talento y su capacidad, especialmente en las áreas tecnológicas.

Si somos aproximadamente el 50% de la población debemos liderar en equidad por el bien común.

Así Womanation, lanza un mensaje de profesionalidad y trabajo bien hecho con voz 100% de mujer, dirigido a toda la sociedad. Para crear referentes y despertar vocaciones tecnológicas.

EL MOVIMIENTO SE DEMUESTRA ANDANDO Y WOMANATION HA LLEGADO PISANDO FUERTE PARA QUE JUNT@S AVANCEMOS HACIA LA SOCIEDAD DE BIENESTAR



**11 de
Febrero**



TODO LO QUE PUEDES SER
WOMANATION

REFERENTES PARA ...

11 de febrero

En el día Internacional de la mujer y la niña en la ciencia organizamos (con la colaboración de Technovation Girls CV y bajo el paraguas de nuestro movimiento) sendos eventos cuyo objetivo ha sido mostrar de manera atractiva y divertida las profesiones STEAM desde una perspectiva y aplicabilidad social.

Transmitiendo a nuestros niños, jóvenes y no tan jóvenes, que el talento, la ciencia y la tecnología no tiene género.

Las actividades se realizan **durante toda la mañana del 16 de febrero de 9:00h a 13:00h**, actividades en salas digitales paralelas interactivas, ofrecidas al profesorado y sus alumnos en horario escolar, permitiendo que todos ellos disfruten de la ciencia y la tecnología al tiempo que empleando para ello herramientas digitales.

Mas de 15 actividades diferentes en jornada de matutina, distribuidas en función de las edades, e interactuando con las mujeres que las dirigen (perfiles STEAM y directivas de empresa, estudiantes de Generación espontánea UPV, científicas,...)

¿POR QUÉ PARTICIPAR?

La representación de la mujer en puestos de responsabilidad y en profesiones STEAM debe ser un pilar básico de nuestra sociedad y de nuestro tejido económico, para conseguir la igualdad real.

Concedoras de que tu empresa, organización, asociación,... comparte también la necesidad y responsabilidad de cara a nuestro futuro, de impulsar las vocaciones científicas, ingenieriles, tecnológicas, artísticas y de base matemática (STEAM), desde edades tempranas en las niñas y adolescentes, y mostrar referentes en estas áreas a toda nuestra infancia y juventud, entendemos que no puede faltar en esta actividad tu participación activa.

El evento del 16 de febrero dirigido a centros educativos recoge ese espíritu de despertar vocaciones STEAM en niñas y también en niños, a través de referentes femeninos que hablan de ciencia y tecnología en un lenguaje adaptado a ellas para que vean que hacemos cosas “chulas” al alcance de todos.



9:10h Bienvenida y apertura institucional

SALA 1

SALA 2

SALA 3

SALA 4

SALA 5

SALA 6

09:30 h
a
10:30h

SCAPE ROOM

Actividad recomendada para Primaria
Ver enlace a internet y soluciones solo profesor

Sé el STEAM que revolucionará el mundo

GFT

Actividad recomendada para 3º Primaria a 1º ESO

¿Crea la web que conecta padres y profes?

Actividad recomendada para ESO - secundaria

Pandorah II
La nueva Era Digital

Actividad recomendada para 4º ESO y Bachillerato
Recomendamos, móvil, table o PC con internet, folios y pinturas

MICROENGINEERS

Actividad recomendada para 3º y 4º ESO y Bachillerato

CONSUMO RESPONSABLE

Actividad recomendada para Bachillerato

10:30h

Almuerzo

11:00h
a
12:00h

JUGAMOS A ¿RECONOCES?

Actividad recomendada para Primaria

Pandorah I
la Creatividad Digital

Actividad recomendada para 5º y 6º de Primaria
Recomendamos folios y pinturas

MUJERES EN LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA

Actividad recomendada para 5º y 6º de Primaria y ESO

Sé el STEAM que revolucionará el mundo

Actividad recomendada para 3º y 4º ESO y Bachillerato

FORMULA STUDENT

Actividad recomendada para 3º y 4º ESO y Bachillerato

EL RETO DEL CAMBIO

Actividad recomendada para ESO - Secundaria

12:00h
a
13:00h

SCAPE ROOM

Actividad recomendada para Primaria
Ver enlace a internet y soluciones solo profesor

¿Es posible innovar fabricando coches?
Mujeres al volante.

Actividad recomendada para 5º y 6º de Primaria
Tablet o móvil para quiz interactivo.

Pandorah II
el Multiverso Digital

Actividad recomendada para 1º a 3º ESO - Secundaria
Recomendamos folios y pinturas

CICLO DEL AGUA

Actividad recomendada para ESO y Bachillerato

HYPERLOOP

Actividad recomendada para 3º y 4º ESO y Bachillerato

AQUALOGIA

Actividad recomendada para 3º a 6º Primaria

13:00h

Cierre institucional y despedida de la organización

Breve descripción de las actividades

SALA 1



SALA 2

Schneider Electric – Scape Room

(9:15 y 12:00h)

¡Una actividad llena de pruebas y retos, que promete diversión y entretenimiento! (Una actividad tan chula que ... Repetimos en dos tramos horarios diferentes)

Enlace para el escape room:

<https://view.genial.ly/617a5b77bc13e00daf3284bb/interactive-content-new-escape-room-lge-cas>

En el documento anexo están también las soluciones, sólo para que el profesor disponga de ellas, como una ayuda. Este documento no es para compartir con los alumnos.

Capgemini – ¿Jugamos a Reconoces?

(11:00h - Actividad adaptada a primaria)

Juegos dónde conoceremos multitud de mujeres actuales y de nuestra historia, de quienes quizá no sepamos muchas cosas que pueden sorprendernos. También tendremos el testimonio de las coordinadoras de la actividad.

GFT – Sé el STEAM que revolucionará el mundo

(09:15h)

Acercaremos el mundo STEAM a los niños y niñas a través de dinámicas que permitan identificar qué hay de STEAM en todo aquello que nos rodea en nuestro día

LIFE COLE - Pandorah I, y la Creatividad Digital

(11:00h)

Comenzando con un viaje mitológico, conoceremos una nueva versión de la caja de Pandora. Dinámicas orientadas al autoconocimiento, identificación y empoderamiento de sus cualidades, para posteriormente comprender cómo expandirlas a través de Metaversos y entornos tecnológicos como Minecraft, Roblox y tecnologías como las inteligencias artificiales generativas.

FORD – ¿Es posible innovar fabricando coches? Mujeres al volante.

(12:00h)

Actividad

Breve descripción de las actividades

SALA 3

Capgemini – Crea la web que conecta padres y profes (9:15h)

Cómo hacerlo (objetivo), habilidades necesarias; TODOS somos STEAM

NTT Data – Un recorrido por la historia de las mujeres en la ciencia y la tecnología

(11:00h)

Exploraremos el legado fascinante de las mujeres en la ciencia y la tecnología, destacando las contribuciones clave de figuras pioneras a lo largo de la historia como Ada Lovelace o Margaret Hamilton, descubriendo cómo su ingenio y determinación han dejado huella en el avance del conocimiento humano.

LIFE COLE - Pandorah II y el Multiverso Digital

(12:00h)

A través de la mitología, ¡conoceremos una nueva versión de la caja de Pandora escrita con una IA Generativa!. Comenzamos con una introspección personal, orientada a la aceptación y autenticidad de uno mismo, para en una segunda fase, canalizar nuestras cualidades a través del universo digital, recorriendo un amplio entorno de tecnologías relacionadas con Metaversos, desarrollos descentralizados (blockchain), y poniendo un foco especial en nuevas comunidades y redes temáticas colaborativos.



SALA 4

LIFE COLE - Pandorah III y la Nueva Era Digital

(09:15h)

A través de un viaje mitológico, reescribiremos la conocida caja de Pandora. ¡Conoceremos una nueva versión de la caja de Pandora escrita con una IA Generativa!. Desde la relevancia de ser auténticos, aceptarnos y abrirnos a todo nuestro potencial, aprenderemos a orientarnos vocacional y profesionalmente, a identificar y conocer las profesiones del futuro que más nos interesan, ver cómo aprovechar el potencial de las nuevas IA's, y entender los nuevos paradigmas que la sociedad nos pide hoy, como los nuevos entornos de autoaprendizaje colaborativos, o de innovación abierta, o cómo abordar estratégicamente una vida de constantes cambios profesionales. Definiremos cuáles serán nuestros siguientes pasos creativo-profesionales.

EDICOM – Sé el STEAM que revolucionará el mundo

(11:00h)

Elige una meta y camina hacia ella, está en tus manos hacerla posible. María Ángeles e Ivette, dos mujeres STEAM, compartirán su gran aventura en un mundo tecnológico en el que han convertido su vocación en una realidad.

ACCIONA – CICLO DEL AGUA

(12:00h)

¿Qué sabéis del ciclo del agua? ¿Sabéis cómo son las grandes instalaciones que se ocupan de gestionar y tratar este recurso? ¿Conocéis cuáles son los principales problemas a los que se enfrenta el sector? ¿Qué perfiles son los más demandados? Si os apetece saber un poco más sobre este recurso tan valioso, pasaros por esta sesión y os contarán multitud de cosas al respecto y haréis fantásticos descubrimientos.

Breve descripción de las actividades

SALA 5



SALA 6

Generación Espontánea UPV – MICROENGINEERS

(09:15h)

“Grandes soluciones en lo más pequeño”.

Grupo multidisciplinar cuyo objetivo es acercar la biotecnología a otros campos de conocimiento mediante el desarrollo de innovadores proyectos. Desde apps hasta nuevos dispositivos de diagnóstico, descubre a Microengineers y cómo las grandes soluciones están en lo más pequeño

Generación Espontánea UPV – FÓRMULA STUDENT

(11:00h)

Jóvenes estudiantes de la UPV de distintas escuelas nos presentan y cuentan como **diseñan, fabrican y compiten con sus distintos monoplaza tipo fórmula.**

Generación Espontánea UPV – HYPERLOOP

(12:00h)

Jóvenes estudiantes de la UPV de distintas escuelas nos presentan su proyecto, **del que será el transporte del futuro de alta velocidad**, y nos cuentan sus experiencias en la universidad para que podamos conversar con ellos.

HIDRAQUA – CONSUMO RESPONSABLE

(09:15h)

¡¡Ya somos 8000 millones de habitantes!!

'Consumo responsable' es una sesión divulgativa en la que trabajar alrededor de la palabra Sostenibilidad y de cómo aplicando medidas de corrección y mitigación podemos bajar nuestra huella.

HIDRAQUA – EL RETO DEL CAMBIO

(11:00h)

Sesión divulgativa para concienciación sobre retos y compromisos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible mediante un Taller dinámico para entender los vínculos causa-efecto del cambio climático, basado en la inteligencia y la creatividad. La sesión se completa con preguntas y respuestas

HIDRAQUA – AQUALOGIA

(12:00h)

'Aqualogia' es el programa escolar del Agua que, mediante videos, juegos interactivos, experimentos y QUIZ nos permite navegar a través del ciclo integral del agua, descubriendo algunos de sus secretos. La sesión se completa con preguntas y respuesta

ORGANIZAN



AGITI
Valencia



**Talent Growth
Management**
Business & People

TECHNOVATION
Girls Comunidad Valenciana

COLABORAN EN LA DIFUSIÓN



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Vicepresidencia y Conselleria
de Igualdad y Polítiques Inclusivas



**GENERALITAT
VALENCIANA**

Conselleria de Educaci3n,
Universidades y Empleo



**steam
UPV**