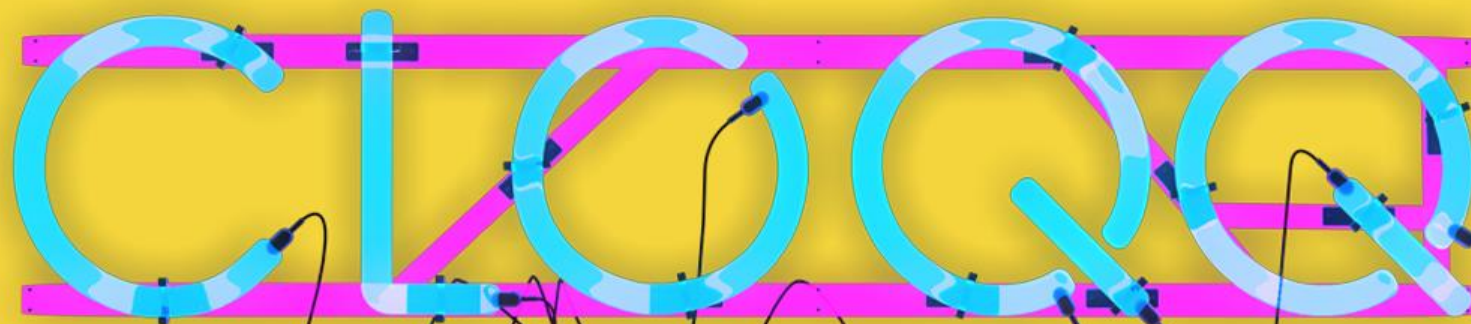




CREATE ANYTHING YOU WANT

ANTECEDENTES

EDUCACIÓN Y VOCACIONES STEM

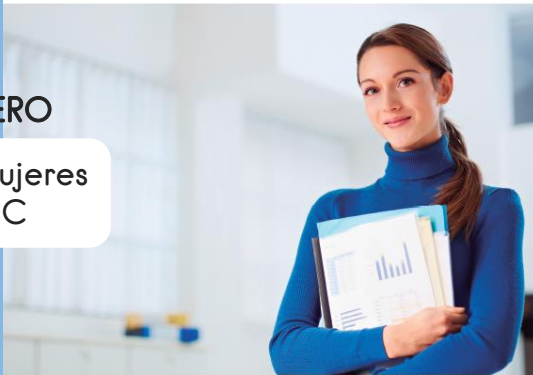
FALTA DE VOCACIONES STEM

Sólo un 5% de los alumnos que finalizan la ESO acaban graduándose en carreras universitarias o CFGS del ámbito TIC



BRECHA DE GÉNERO

Apenas un 10% de mujeres en ingenierías TIC



FALTA DE AUTOCONFIANZA

Casi el 50% de los alumnos de secundaria no se ve capaz de estudiar carreras TIC

BRECHA SOCIOECONÓMICA

Tan sólo un 24% de alumnos de entornos socioeconómicos bajos optan por STEM, frente al 44% de alumnos de entornos socioeconómicos altos

NO SE PROMUEVE EL APRENDIZAJE EN EDADES TEMPRANAS

Alumnos que usan dispositivos digitales para programar:
5% en ed. primaria
16% en ed. secundaria



ANTECEDENTES

EDUCACIÓN Y VOCACIONES STEM

EVALUACIÓN DE IMPACTO EN ACTIVIDADES DIVULGATIVAS

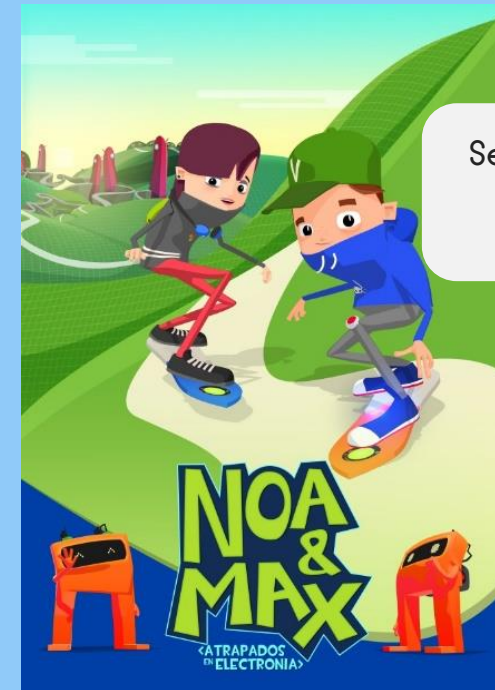
Bajo impacto en determinados colectivos, pero alto en entornos socioeconómicamente desfavorecidos



Necesidad de entender las variables de mayor impacto: imagen asignada por padres y profesores
Influencia de los amigos/as

Brecha de género: más impacto en chicos que en chicas

LA INFLUENCIA DE LOS CONTENIDOS AUDIOVISUALES Y LA TELEVISIÓN



Series con estereotipos y falta de modelos de referencia

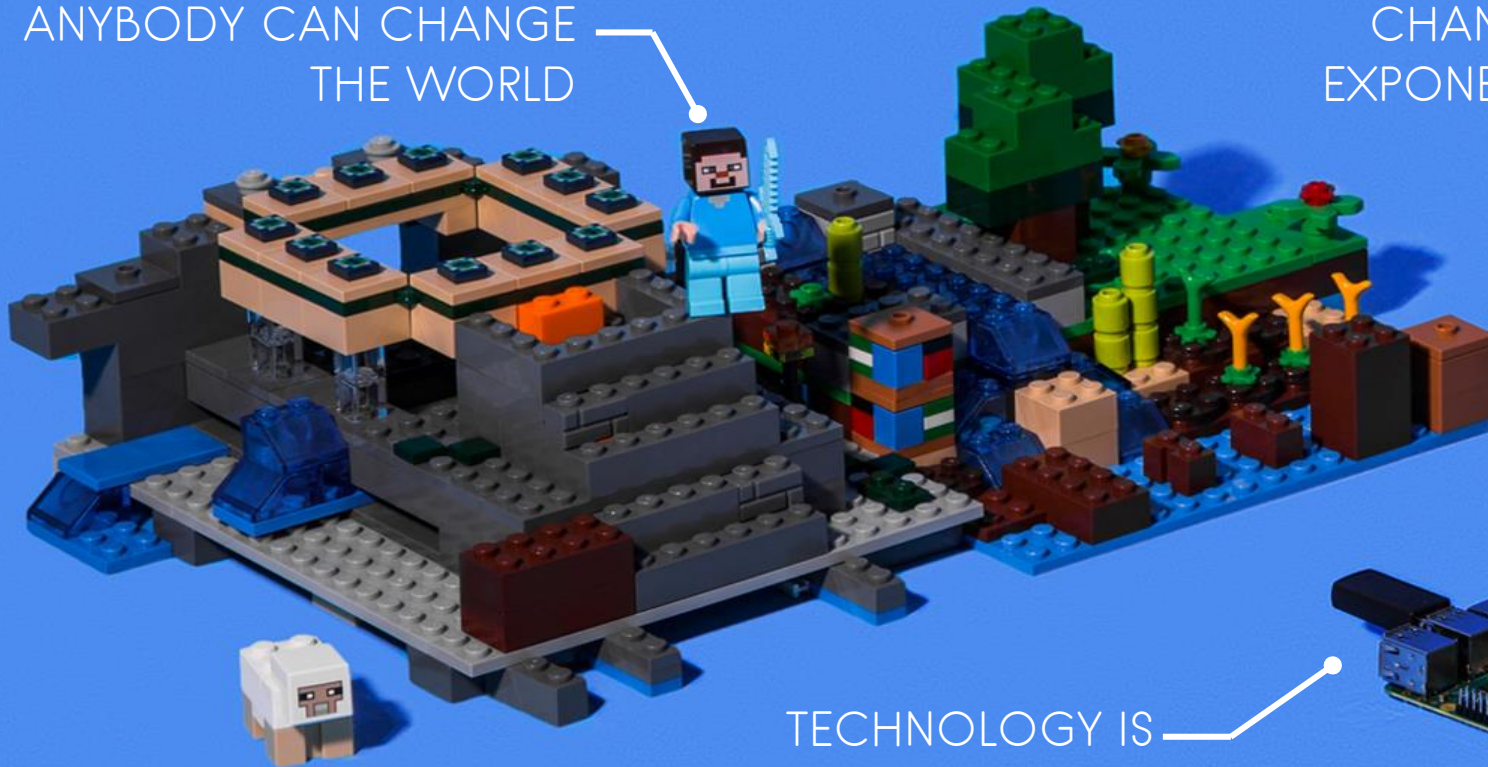
HOW CAN WE PREPARE OUR KIDS FOR...

A WORLD WE CAN'T EVEN IMAGINE?

ANYBODY CAN CHANGE
THE WORLD

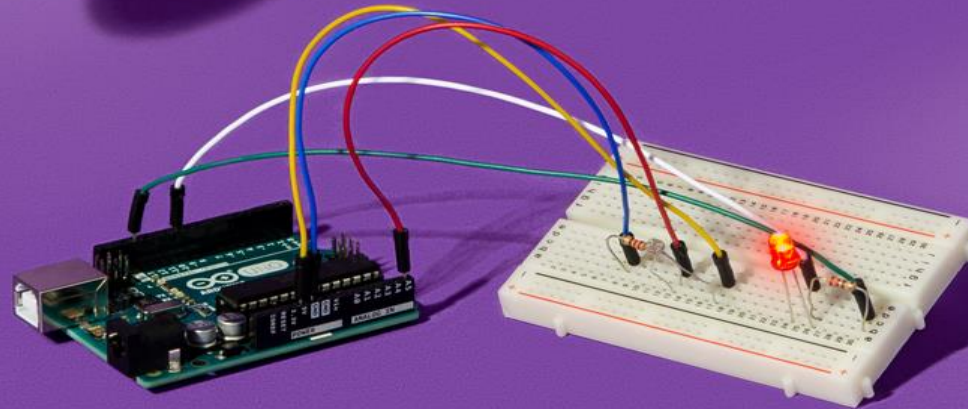
CHANGE IS
EXPONENTIAL

TECHNOLOGY IS
EVERYWHERE



EMPOWERING KIDS
AS EXPONENTIAL

THINKERS &
MAKERS
USING CREATIVE
TECHNOLOGIES





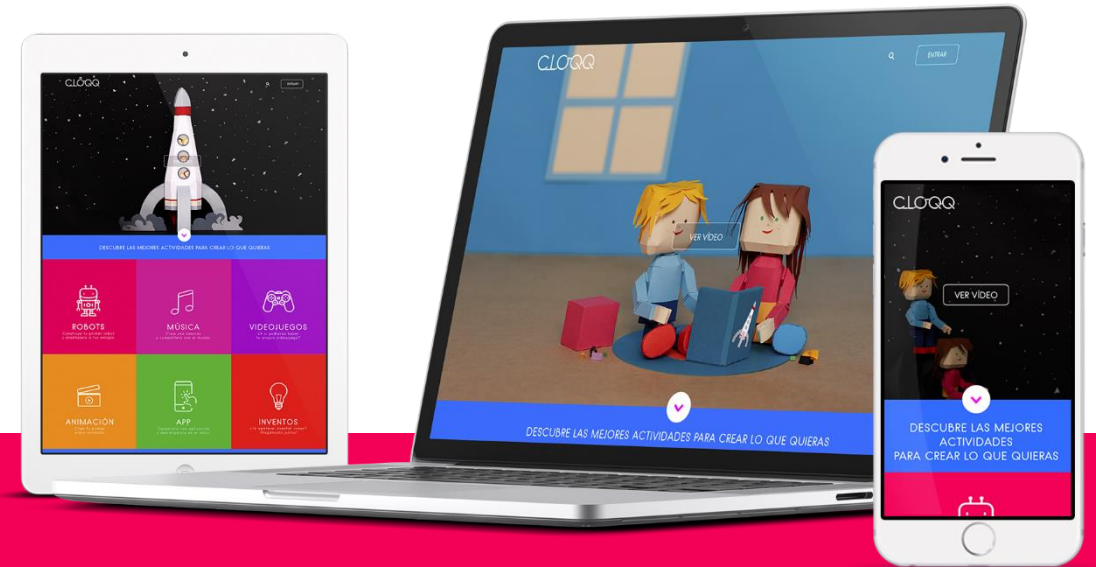
1. Open DIGITAL PLATFORM with free activities

Since go-live on May, 30th 2017:

+ 7000 registered users

+ 200,000 pages visited

+ 110 activities



2. Social media dinamization an marketing



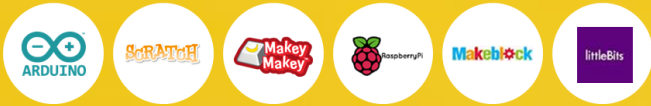
3. Workshops & events







SCALING UP PROVEN SOLUTIONS

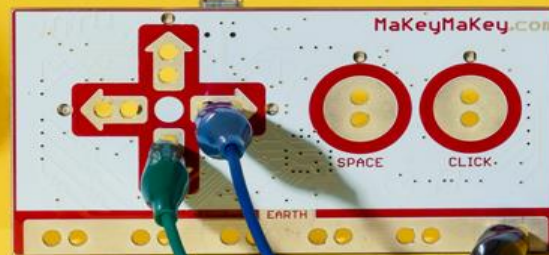


----- FROM ACTIVITIES ----- TO PLATFORM ----->

+300 trainers
+7000 kids
+1000 parents
+500 schools

Museums
Corporations
Public Spaces
Malls
Home

----- FROM PHYSICAL -----> TO PHYGITAL



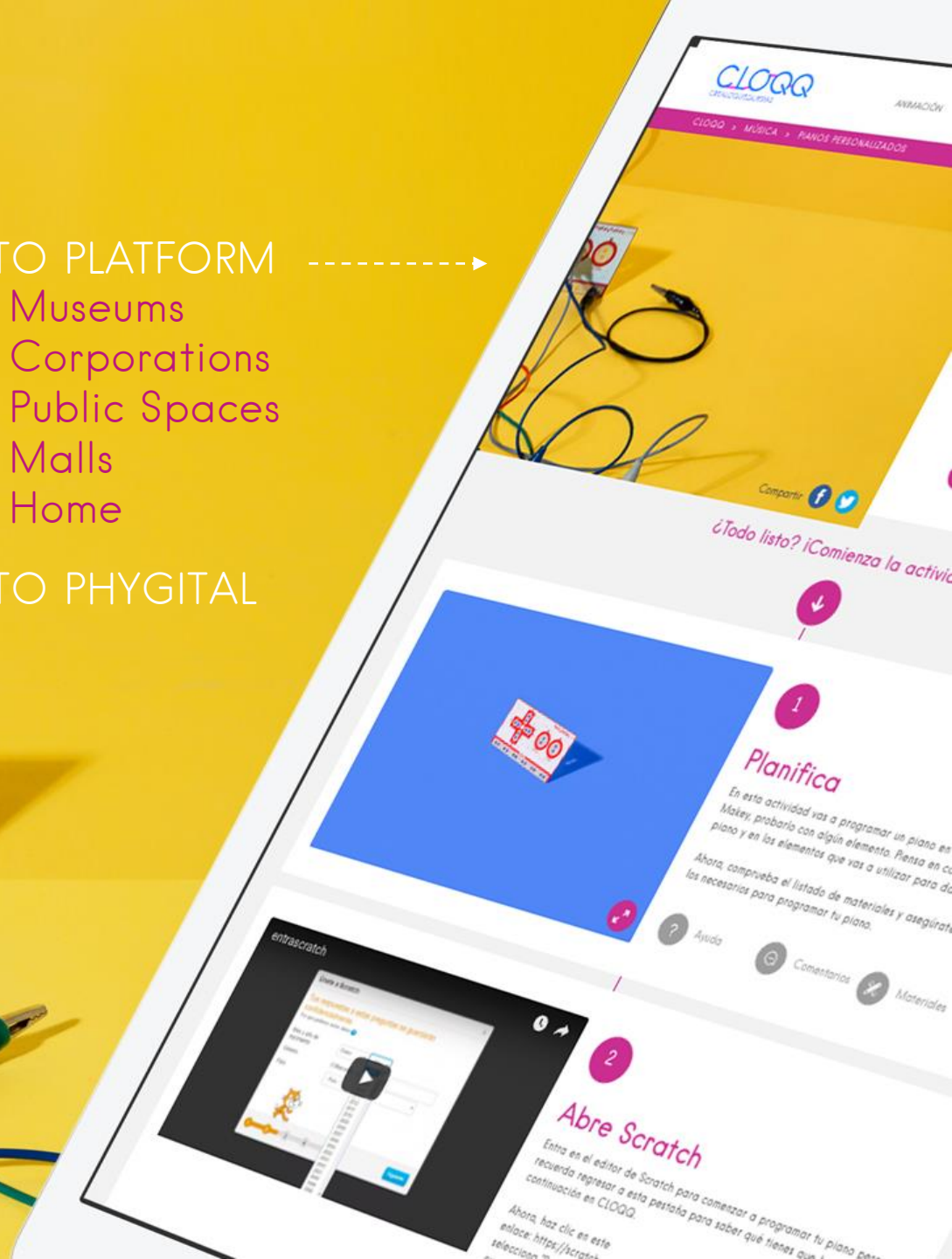
IN COLLABORATION WITH



Center for Engineering
Education and Outreach



Centre de Recerca
per a l'Educació Científica
i Matemàtica



Collaborating with
world-class innovators
on disruptive assets



The first app for learning
to code a real robot



The first social robot
coaching system for
learning

