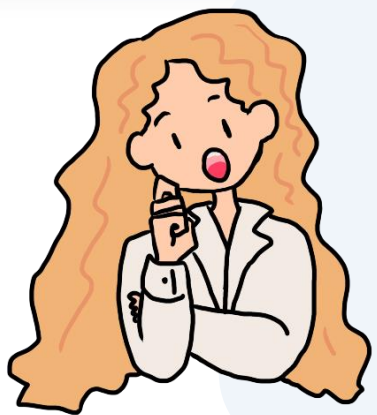




11 de Febreiro Día Internacional da Muller e a Nena na Ciencia



Por que se celebra?

É un recordatorio de que as mulleres e as nenas desempeñan un papel fundamental nas comunidades de ciencia e tecnoloxía, e da necesidade de dar visibilidade ás profesións científicas e dixitais e a súa achega de valor á sociedade, poñendo de relevancia o rol das mulleres.

»» Sabías que...



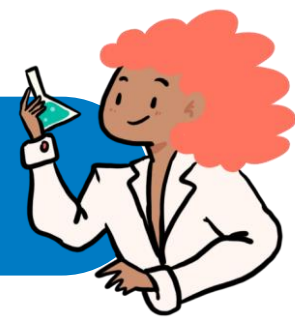
En torno ao 30% do persoal que desempeña tarefas especificamente TIC no sector son mulleres.

O 10.4% do persoal con titulación universitaria en STEM das empresas do sector TIC son mulleres.

O 21% das empresas TIC galegas contan con algunha muller en postos de dirección.

Fonte: Observatorio da sociedade da información e a modernización de Galicia

Ciclo mulleres tecnólogas



No eixo desta data, o **Centro GaiásTech** organiza os seguintes faladoiros con expertas do eido da tecnoloxía en Galicia:

15 de febreiro
Susana Ladra

Vicepresidenta do Colexio Profesional de Enxeñaría Informática de Galicia (CPEIG)

20 de febreiro
Rosa Vázquez

CFO & Co-founder at Codee.

28 de febreiro
Almudena Justo

International Quantum Center - Director, Fujitsu

Actividades de impulso ás vocacións tecnolóxicas do Plan Digitalent da Xunta



Programa Girl STEAM

obradoiros de experimentación tecnolóxica de carácter práctico e presencial en aulas da Rede CeMIT para crear referentes, dar visibilidade aos roles femininos e motivar as vocacións tecnolóxicas entre as nenas



Espazos maker na Rede CeMIT e o GaiásTech

obradoiros e iniciativas creativas a través do emprego de equipamento tecnolóxico interactivo: impresoras 3D, drones, lentes RV, ou kits de robótica e programación.



Tecnólogo por un día

actividade que ofrece a posibilidade de experimentar en primeira persoa unha xornada laboral en empresas do sector TIC para o impulso de vocacións STEAM a través de sesións inmersivas.



Programa Tech Kids

actividades lúdico-formativas en diferentes temáticas: videoxogos, robótica, animación 3D... cos que espertar as vocacións STEAM e involucrar ao alumnado na investigación, tecnoloxía e a ciencia.



Programa Campamento DigiTalia

campamento no que se ofrecen diferentes itinerarios dixitais (programación de videoxogos, drones, robótica...) que permiten achegarse ás tecnoloxías dunha forma práctica e lúdica coa que estimular o talento precoz no ámbito TIC.



Scratch Day

evento orientado a eliminar mitos en relación á programación informática e achegar dun xeito lúdico á programación con Scratch a alumnado de 6 a 16 anos, así como a nais, pais, titores e persoal docente interesado en incorporar o Scratch nas aulas.

