



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



LOS COLEGIOS IES BARRI DEL CARMEN Y C.E MARNI GANADORES DE LA SEGUNDA EDICIÓN DE UP! STEAM

- 1272 alumnos, 90 centros y 130 proyectos son las cifras de récord de participación en esta edición.
- Niños y niñas de 10 a 16 años inventan, diseñan y programan videojuegos y aplicaciones.
- Las carreras STEAM son las que más futuro y oportunidades tienen, las más versátiles, y las que ofrecen una mayor posibilidad para conciliar.
- La ceremonia de entrega de premios tuvo 760 visualizaciones en menos de 24 horas.
- La app ganadora se sube a Google Play y obtiene una gran repercusión.

València (18/06/2021) – **IES Barri del Carmen (València) en la categoría de videojuegos y el C.E Marni (València) en el apartado de aplicaciones** son los ganadores de la segunda edición de Up!STEAM, proyecto liderado por el Consejo Social de la UPV para fomentar la curiosidad científica y las disciplinas STEAM entre los más jóvenes.

Los galardones se dieron a conocer durante un evento celebrado en el edificio Nexus de la UPV y en el que se contó con la asistencia del **Rector, José Esteban Capilla, la Consellera de Innovación, Universidades, Ciencia y**

Sociedad Digital, Carolina Pascual, la Presidenta del Consejo Social, Mónica Bragado, la Presidenta de la Comisión de Relaciones con la Sociedad, Eva Turanzo y Raquel Ibañez, CEO Escuela de Ciencia.

Durante su intervención, la presidenta del Consejo Social de la UPV, Mónica Bragado remarcó que el objetivo prioritario de esta iniciativa es impulsar las carreras STEAM entre los más jóvenes y acabar con la brecha de género que persiste en las carreras tecnológicas y científicas, que provoca una pérdida importante del talento para afrontar el futuro. “Más de la mitad de los alumnos universitarios en España, alrededor de un 55%, es femenino, y este porcentaje no se refleja en las disciplinas STEAM, con una presencia minoritaria de mujeres” explicó la presidenta.

Para la presidenta fomentar las carreras tecnológicas entre las niñas requiere un esfuerzo conjunto que promueva valores inclusivos desde la infancia y que ayuden a visibilizar a los referentes femeninos dentro del campo STEAM, “las chicas que cursen estas disciplinas, van a ser las mujeres del futuro, y parte activa en la construcción de la sociedad”.

En opinión de Eva Turanzo, presidenta de las Relaciones con la Sociedad, el Consejo Social de la UPV persigue sumar esfuerzos, buscar sinergias e impulsar iniciativas que contribuyan a configurar un sistema educativo y formativo que muestre el lado práctico de las STEAM y elimine estereotipos asociados a determinadas vocaciones y profesiones, “con Up!STEAM ponemos en el foco estas disciplinas desde estados tempranos de la educación, y de una forma innovadora, como es la programación de videojuegos o Apps, acercamos a los más jóvenes a estas carreras”.

Hay que destacar que los proyectos presentados han sido elaborados por niños y niñas de 10 a 16 años, “es increíble verlos inventado, diseñando y programando videojuegos y aplicaciones. Pero aún resulta más gratificante comprobar en los trabajos su gran compromiso y sensibilidad hacia la sostenibilidad y el medio ambiente.” concluyó la presidenta.

Relación Colegios finalistas - Videojuegos

IES Enric Valor (Picanya); IES Pare Arques (Benilloba); La Devesa School (Carlet); Colegio Ntra.Sra. de la Seo (Xàtiva); Sagrado Corazón Maristas (Alicante); C.E Mas Camarena (Bétera); Edelweiss School (Godella); Gregory Mayans i Ciscar (Gandía) y Martín Sorolla II (València)

Relación Colegios finalistas – Apps

Edelweiss School (Godella); C.E Marni (València); CRA Alborache Macastre (Alborache); Parque- Colegio Santa Ana (València); IES Joan Fuster (Bellreguard); IES Pare Arquesm(Benilloba); Martin Sorolla II (València); La Purisima (Torrent); Sagrado Corazón Maristas (València) e IES Districte Marítim (València)

Para más información

Departamento de Comunicación Weaddyou

mjortells@weaddyou.es 600 427 620