



COMUNICADO

Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones

www.malaga.eu

Leadinggirls 2026 presenta 120 actividades para acercar la ciencia y la tecnología a 1.800 estudiantes

- El encuentro se celebrará del 17 al 20 de noviembre en el Polo Nacional de Contenidos Digitales y se prevé la participación de 40 centros de secundaria, bachillerato y FP de toda la provincia
- El programa incorpora actividades con la participación de entidades como Fundación Unicaja, el CSIC, ABB, Xiaomi, Vueling o la Universidad de Málaga

Málaga, 26 de octubre de 2026.- La edición de este año de Leadinggirls consta de 120 actividades gratuitas para acercar la ciencia y la tecnología a 1.800 estudiantes, fomentar las vocaciones STEAM y visibilizar el talento femenino en la ciencia y la tecnología. El encuentro, organizado por el Ayuntamiento de Málaga a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales, se celebrará del 17 al 20 de noviembre en Tabacalera. Se prevé la participación de más de 40 centros de secundaria, bachillerato y FP de toda la provincia, de los que más de 30 ya han formalizado su inscripción. Los centros educativos interesados pueden consultar el programa completo e inscribirse en www.leadinggirls.com.

1/3

La concejala delegada de Innovación, Digitalización Urbana y Captación de Inversiones, Alicia Izquierdo, junto con la responsable de Acción Social e Investigación de Fundación Unicaja, Ana Cabrera, ha presentado hoy esta nueva edición del programa de Leadinggirls 2026 en el que se ofrecen talleres prácticos, escape rooms, retos en equipo, demostraciones y experiencias inmersivas en varios pases a lo largo de las cuatro jornadas.

El Polo Nacional de Contenidos Digitales será la sede principal del encuentro, que contará también con actividades en la plaza de Tabacalera, en el MEET - Colección del Museo Ruso, en el Museo del Automóvil y la Moda y en el Espacio Demostrador de Innovación Tecnológica del Ayuntamiento de Málaga, EDIT.

Zona Demo y conferencia de apertura

Fundación Unicaja, *strategic partner* de Leadinggirls 2026, patrocina la Zona Demo, un espacio en el que el alumnado podrá conectar con los últimos avances tecnológicos en

videojuegos, robótica e inteligencia artificial. La Zona Demo funcionará con pases continuos durante las cuatro jornadas del evento.

Además, la entidad impulsa 'El mundo es vuestro', la conferencia que abrirá el escenario principal el martes 17 de noviembre, tras la bienvenida oficial. La impartir José Pablo García Báez, periodista de viajes, conferenciante, formador y presentador de eventos que ha trabajado para diferentes medios de comunicación. García Báez utilizará el viaje como punto de partida para hablar de crecimiento personal, motivación y oportunidades a través de sus experiencias en más de 100 países en una sesión en la que el alumnado descubrirá cómo afrontar retos, desarrollar nuevas perspectivas y potenciar las habilidades para alcanzar sus metas.

Ampliación de las actividades programadas

Respecto al avance presentado en septiembre, el programa definitivo incorpora nuevas propuestas centradas en la accesibilidad, la divulgación científica y el conocimiento de las profesiones tecnológicas. El escenario principal acogerá la charla 'Tras el espejo digital: hackea tu realidad', sobre las nuevas formas de engaño que acompañan a la IA, y el encuentro 'Lo que yo pensaba a los 15 años... y lo que pasó después', con Lidia Muñoz y María Aguilar.

El programa acercará también al alumnado a los perfiles profesionales de compañías como ABB y ABB Robotics que ofrecerán la charla 'Rompiendo los estereotipos de liderazgo en las carreras STEAM' y un taller práctico de robótica colaborativa y domótica; Xiaomi mostrará quién hay detrás de sus productos en 'La tecnología es para todos'; y la sesión 'STEAMing: ¿Qué hay detrás de un avión?' descubrirá los perfiles que hacen posible el sector aeronáutico a través de la trayectoria de una profesional de Vueling.

La Agencia Digital de Andalucía participa con dos propuestas centradas en la inteligencia artificial. Por un lado, en el experimento en directo '¿Súper cerebro o súper despistada? Ponemos a prueba a la IA', el alumnado medirá su creatividad y su capacidad de resolver problemas frente a la IA, explorando cómo colaborar con esta tecnología y valorar sus resultados con criterio propio; por otro lado, el taller 'IA en tus manos: Pregunta, Crea, Comprueba', enseñará a utilizar la inteligencia artificial generativa de forma segura y responsable, conociendo sus posibilidades, sus limitaciones y sus riesgos.

La accesibilidad gana protagonismo con la experiencia interactiva 'Tecnología para ver de otra manera', el taller 'Puntos que hablan: primeros pasos en braille' y la Tifloteca instalada en la zona *Chill Out*, que dará a conocer recursos y soluciones adaptadas para personas con discapacidad visual.

La divulgación científica se refuerza con 'Oceánicas: mujeres en la cresta de la ola', del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC); el concurso '¿Qué sabes de la tabla periódica?', con investigadores del Grupo ENCIC de la Universidad de Málaga; las

2/3

propuestas de paleontología ‘*Escape Room* Jurásico’ y ‘Viaje al pasado’; y la charla ‘Contar la ciencia a través del cómic’, con María Jiménez.

Entre las novedades figuran además talleres como ‘Menudos Techies Tour’, ‘UX Challenge: rediseña las apps’, ‘Introducción a la IA de NPCs’ o ‘De jugador a creador: profesiones STEAM detrás del videojuego’, la sesión sobre Minecraft de KSG Marie y la yincana ‘Reinicia a NEXO’, en la que los participantes tendrán que recuperar el control del Polo Digital frente a una IA. El programa incluye también visitas al Museo del Automóvil y la Moda, a la exposición fotográfica ‘Pat Sansone. *Noticing*’, con el taller ‘Identidades proyectadas’, y al Espacio Demostrador de Innovación Tecnológica del Ayuntamiento de Málaga.

Leadinggirls 2026 cuenta además con el apoyo del Área de Educación y Fomento del Empleo del Ayuntamiento de Málaga, a través del programa Málaga Ciudad Educadora, que incorpora al encuentro la jornada Cibértica 2026 ‘Hackea tu futuro’. El viernes 20 de noviembre, el MEET - Colección del Museo Ruso y el Polo acogerán un ciclo de ponencias en el que especialistas en ciberseguridad, ciberdefensa, inteligencia artificial y periodismo ofrecerán al alumnado claves para protegerse en el entorno digital, detectar la desinformación, usar la IA con criterio y mantener una relación saludable con la tecnología, además de descubrir las oportunidades profesionales que ofrece este sector. La jornada se completa con experiencias inmersivas como un juego de realidad virtual sobre ciberseguridad del Mando Conjunto del Ciberespacio, disponible los días 19 y 20, y un laboratorio interactivo en el que el alumnado pondrá a prueba su capacidad para distinguir lo real de lo generado por IA.

3/3

Estas propuestas se suman a las ya anunciadas, como el *hackathon* Impact Makers, la *masterclass* de *motion capture* con Unreal Engine 5.8, el taller ‘Deja de usar la IA y empieza a dirigirla’, la experiencia inmersiva de ciberseguridad de 42 Málaga, el circuito de robótica espacial de BEBYTE, el *escape room* ‘Código Violeta XR’, las peonzas inteligentes con LEGO educativo o la proyección del corto ‘Homework’, de Naolito. Xiaomi sorteará, además, cinco dispositivos móviles y tres tablets entre los centros participantes. Los centros educativos pueden consultar el programa completo e inscribirse en www.leadinggirls.com.

La edición de este año cuenta con Fundación Unicaja como *strategic partner*; el apoyo de la Junta de Andalucía, a través de WomANDigital y Vuela, iniciativas de la Agencia Digital de Andalucía; ABB; la Universidad Alfonso X el Sabio (UAX) Mare Nostrum y la Universidad de Málaga como *network partner*; Fuente Liviana es entidad colaboradora; y el Máster de Creación de Videojuegos de la Universidad de Málaga y Xiaomi son aliados de Leadinggirls 2026.



COMUNICADO

Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones

www.malaga.eu

Leadinggirls 2026 presenta 120 actividades para acercar la ciencia y la tecnología a 1.800 estudiantes

- El encuentro se celebrará del 17 al 20 de noviembre en el Polo Nacional de Contenidos Digitales y se prevé la participación de 40 centros de secundaria, bachillerato y FP de toda la provincia
- El programa incorpora actividades con la participación de entidades como Fundación Unicaja, el CSIC, ABB, Xiaomi, Vueling o la Universidad de Málaga

Málaga, 26 de octubre de 2026.- La edición de este año de Leadinggirls consta de 120 actividades gratuitas para acercar la ciencia y la tecnología a 1.800 estudiantes, fomentar las vocaciones STEAM y visibilizar el talento femenino en la ciencia y la tecnología. El encuentro, organizado por el Ayuntamiento de Málaga a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales, se celebrará del 17 al 20 de noviembre en Tabacalera. Se prevé la participación de más de 40 centros de secundaria, bachillerato y FP de toda la provincia, de los que más de 30 ya han formalizado su inscripción. Los centros educativos interesados pueden consultar el programa completo e inscribirse en www.leadinggirls.com.

1/3

La concejala delegada de Innovación, Digitalización Urbana y Captación de Inversiones, Alicia Izquierdo, junto con la responsable de Acción Social e Investigación de Fundación Unicaja, Ana Cabrera, ha presentado hoy esta nueva edición del programa de Leadinggirls 2026 en el que se ofrecen talleres prácticos, escape rooms, retos en equipo, demostraciones y experiencias inmersivas en varios pases a lo largo de las cuatro jornadas.

El Polo Nacional de Contenidos Digitales será la sede principal del encuentro, que contará también con actividades en la plaza de Tabacalera, en el MEET - Colección del Museo Ruso, en el Museo del Automóvil y la Moda y en el Espacio Demostrador de Innovación Tecnológica del Ayuntamiento de Málaga, EDIT.

Zona Demo y conferencia de apertura

Fundación Unicaja, *strategic partner* de Leadinggirls 2026, patrocina la Zona Demo, un espacio en el que el alumnado podrá conectar con los últimos avances tecnológicos en



Verifica la información
antes de compartirla

málaga

videojuegos, robótica e inteligencia artificial. La Zona Demo funcionará con pases continuos durante las cuatro jornadas del evento.

Además, la entidad impulsa 'El mundo es vuestro', la conferencia que abrirá el escenario principal el martes 17 de noviembre, tras la bienvenida oficial. La impartir José Pablo García Báez, periodista de viajes, conferenciante, formador y presentador de eventos que ha trabajado para diferentes medios de comunicación. García Báez utilizará el viaje como punto de partida para hablar de crecimiento personal, motivación y oportunidades a través de sus experiencias en más de 100 países en una sesión en la que el alumnado descubrirá cómo afrontar retos, desarrollar nuevas perspectivas y potenciar las habilidades para alcanzar sus metas.

Ampliación de las actividades programadas

Respecto al avance presentado en septiembre, el programa definitivo incorpora nuevas propuestas centradas en la accesibilidad, la divulgación científica y el conocimiento de las profesiones tecnológicas. El escenario principal acogerá la charla 'Tras el espejo digital: hackea tu realidad', sobre las nuevas formas de engaño que acompañan a la IA, y el encuentro 'Lo que yo pensaba a los 15 años... y lo que pasó después', con Lidia Muñoz y María Aguilar.

El programa acercará también al alumnado a los perfiles profesionales de compañías como ABB y ABB Robotics que ofrecerán la charla 'Rompiendo los estereotipos de liderazgo en las carreras STEAM' y un taller práctico de robótica colaborativa y domótica; Xiaomi mostrará quién hay detrás de sus productos en 'La tecnología es para todos'; y la sesión 'STEAMing: ¿Qué hay detrás de un avión?' descubrirá los perfiles que hacen posible el sector aeronáutico a través de la trayectoria de una profesional de Vueling.

La Agencia Digital de Andalucía participa con dos propuestas centradas en la inteligencia artificial. Por un lado, en el experimento en directo '¿Súper cerebro o súper despistada? Ponemos a prueba a la IA', el alumnado medirá su creatividad y su capacidad de resolver problemas frente a la IA, explorando cómo colaborar con esta tecnología y valorar sus resultados con criterio propio; por otro lado, el taller 'IA en tus manos: Pregunta, Crea, Comprueba', enseñará a utilizar la inteligencia artificial generativa de forma segura y responsable, conociendo sus posibilidades, sus limitaciones y sus riesgos.

La accesibilidad gana protagonismo con la experiencia interactiva 'Tecnología para ver de otra manera', el taller 'Puntos que hablan: primeros pasos en braille' y la Tifloteca instalada en la zona *Chill Out*, que dará a conocer recursos y soluciones adaptadas para personas con discapacidad visual.

La divulgación científica se refuerza con 'Océánicas: mujeres en la cresta de la ola', del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC); el concurso '¿Qué sabes de la tabla periódica?', con investigadores del Grupo ENCIC de la Universidad de Málaga; las

2/3

propuestas de paleontología ‘*Escape Room* Jurásico’ y ‘Viaje al pasado’; y la charla ‘Contar la ciencia a través del cómic’, con María Jiménez.

Entre las novedades figuran además talleres como ‘Menudos Techies Tour’, ‘UX Challenge: rediseña las apps’, ‘Introducción a la IA de NPCs’ o ‘De jugador a creador: profesiones STEAM detrás del videojuego’, la sesión sobre Minecraft de KSG Marie y la yincana ‘Reinicia a NEXO’, en la que los participantes tendrán que recuperar el control del Polo Digital frente a una IA. El programa incluye también visitas al Museo del Automóvil y la Moda, a la exposición fotográfica ‘Pat Sansone. *Noticing*’, con el taller ‘Identidades proyectadas’, y al Espacio Demostrador de Innovación Tecnológica del Ayuntamiento de Málaga.

Leadinggirls 2026 cuenta además con el apoyo del Área de Educación y Fomento del Empleo del Ayuntamiento de Málaga, a través del programa Málaga Ciudad Educadora, que incorpora al encuentro la jornada Cibértica 2026 ‘Hackea tu futuro’. El viernes 20 de noviembre, el MEET - Colección del Museo Ruso y el Polo acogerán un ciclo de ponencias en el que especialistas en ciberseguridad, ciberdefensa, inteligencia artificial y periodismo ofrecerán al alumnado claves para protegerse en el entorno digital, detectar la desinformación, usar la IA con criterio y mantener una relación saludable con la tecnología, además de descubrir las oportunidades profesionales que ofrece este sector. La jornada se completa con experiencias inmersivas como un juego de realidad virtual sobre ciberseguridad del Mando Conjunto del Ciberespacio, disponible los días 19 y 20, y un laboratorio interactivo en el que el alumnado pondrá a prueba su capacidad para distinguir lo real de lo generado por IA.

3/3

Estas propuestas se suman a las ya anunciadas, como el *hackathon* Impact Makers, la *masterclass* de *motion capture* con Unreal Engine 5.8, el taller ‘Deja de usar la IA y empieza a dirigirla’, la experiencia inmersiva de ciberseguridad de 42 Málaga, el circuito de robótica espacial de BEBYTE, el *escape room* ‘Código Violeta XR’, las peonzas inteligentes con LEGO educativo o la proyección del corto ‘Homework’, de Naolito. Xiaomi sorteará, además, cinco dispositivos móviles y tres tablets entre los centros participantes. Los centros educativos pueden consultar el programa completo e inscribirse en www.leadinggirls.com.

La edición de este año cuenta con Fundación Unicaja como *strategic partner*; el apoyo de la Junta de Andalucía, a través de WomANDigital y Vuela, iniciativas de la Agencia Digital de Andalucía; ABB; la Universidad Alfonso X el Sabio (UAX) Mare Nostrum y la Universidad de Málaga como *network partner*; Fuente Liviana es entidad colaboradora; y el Máster de Creación de Videojuegos de la Universidad de Málaga y Xiaomi son aliados de Leadinggirls 2026.



COMUNICADO

Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones

www.malaga.eu

Leadinggirls 2026 presenta 120 actividades para acercar la ciencia y la tecnología a 1.800 estudiantes

- El encuentro se celebrará del 17 al 20 de noviembre en el Polo Nacional de Contenidos Digitales y se prevé la participación de 40 centros de secundaria, bachillerato y FP de toda la provincia
- El programa incorpora actividades con la participación de entidades como Fundación Unicaja, el CSIC, ABB, Xiaomi, Vueling o la Universidad de Málaga

Málaga, 26 de octubre de 2026.- La edición de este año de Leadinggirls consta de 120 actividades gratuitas para acercar la ciencia y la tecnología a 1.800 estudiantes, fomentar las vocaciones STEAM y visibilizar el talento femenino en la ciencia y la tecnología. El encuentro, organizado por el Ayuntamiento de Málaga a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales, se celebrará del 17 al 20 de noviembre en Tabacalera. Se prevé la participación de más de 40 centros de secundaria, bachillerato y FP de toda la provincia, de los que más de 30 ya han formalizado su inscripción. Los centros educativos interesados pueden consultar el programa completo e inscribirse en www.leadinggirls.com.

1/3

La concejala delegada de Innovación, Digitalización Urbana y Captación de Inversiones, Alicia Izquierdo, junto con la responsable de Acción Social e Investigación de Fundación Unicaja, Ana Cabrera, ha presentado hoy esta nueva edición del programa de Leadinggirls 2026 en el que se ofrecen talleres prácticos, escape rooms, retos en equipo, demostraciones y experiencias inmersivas en varios pases a lo largo de las cuatro jornadas.

El Polo Nacional de Contenidos Digitales será la sede principal del encuentro, que contará también con actividades en la plaza de Tabacalera, en el MEET - Colección del Museo Ruso, en el Museo del Automóvil y la Moda y en el Espacio Demostrador de Innovación Tecnológica del Ayuntamiento de Málaga, EDIT.

Zona Demo y conferencia de apertura

Fundación Unicaja, *strategic partner* de Leadinggirls 2026, patrocina la Zona Demo, un espacio en el que el alumnado podrá conectar con los últimos avances tecnológicos en



Verifica la información
antes de compartirla

málaga

videojuegos, robótica e inteligencia artificial. La Zona Demo funcionará con pases continuos durante las cuatro jornadas del evento.

Además, la entidad impulsa 'El mundo es vuestro', la conferencia que abrirá el escenario principal el martes 17 de noviembre, tras la bienvenida oficial. La impartir José Pablo García Báez, periodista de viajes, conferenciante, formador y presentador de eventos que ha trabajado para diferentes medios de comunicación. García Báez utilizará el viaje como punto de partida para hablar de crecimiento personal, motivación y oportunidades a través de sus experiencias en más de 100 países en una sesión en la que el alumnado descubrirá cómo afrontar retos, desarrollar nuevas perspectivas y potenciar las habilidades para alcanzar sus metas.

Ampliación de las actividades programadas

Respecto al avance presentado en septiembre, el programa definitivo incorpora nuevas propuestas centradas en la accesibilidad, la divulgación científica y el conocimiento de las profesiones tecnológicas. El escenario principal acogerá la charla 'Tras el espejo digital: hackea tu realidad', sobre las nuevas formas de engaño que acompañan a la IA, y el encuentro 'Lo que yo pensaba a los 15 años... y lo que pasó después', con Lidia Muñoz y María Aguilar.

El programa acercará también al alumnado a los perfiles profesionales de compañías como ABB y ABB Robotics que ofrecerán la charla 'Rompiendo los estereotipos de liderazgo en las carreras STEAM' y un taller práctico de robótica colaborativa y domótica; Xiaomi mostrará quién hay detrás de sus productos en 'La tecnología es para todos'; y la sesión 'STEAMing: ¿Qué hay detrás de un avión?' descubrirá los perfiles que hacen posible el sector aeronáutico a través de la trayectoria de una profesional de Vueling.

La Agencia Digital de Andalucía participa con dos propuestas centradas en la inteligencia artificial. Por un lado, en el experimento en directo '¿Súper cerebro o súper despistada? Ponemos a prueba a la IA', el alumnado medirá su creatividad y su capacidad de resolver problemas frente a la IA, explorando cómo colaborar con esta tecnología y valorar sus resultados con criterio propio; por otro lado, el taller 'IA en tus manos: Pregunta, Crea, Comprueba', enseñará a utilizar la inteligencia artificial generativa de forma segura y responsable, conociendo sus posibilidades, sus limitaciones y sus riesgos.

La accesibilidad gana protagonismo con la experiencia interactiva 'Tecnología para ver de otra manera', el taller 'Puntos que hablan: primeros pasos en braille' y la Tifloteca instalada en la zona *Chill Out*, que dará a conocer recursos y soluciones adaptadas para personas con discapacidad visual.

La divulgación científica se refuerza con 'Océánicas: mujeres en la cresta de la ola', del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC); el concurso '¿Qué sabes de la tabla periódica?', con investigadores del Grupo ENCIC de la Universidad de Málaga; las

2/3

propuestas de paleontología ‘*Escape Room* Jurásico’ y ‘Viaje al pasado’; y la charla ‘Contar la ciencia a través del cómic’, con María Jiménez.

Entre las novedades figuran además talleres como ‘Menudos Techies Tour’, ‘UX Challenge: rediseña las apps’, ‘Introducción a la IA de NPCs’ o ‘De jugador a creador: profesiones STEAM detrás del videojuego’, la sesión sobre Minecraft de KSG Marie y la yincana ‘Reinicia a NEXO’, en la que los participantes tendrán que recuperar el control del Polo Digital frente a una IA. El programa incluye también visitas al Museo del Automóvil y la Moda, a la exposición fotográfica ‘Pat Sansone. *Noticing*’, con el taller ‘Identidades proyectadas’, y al Espacio Demostrador de Innovación Tecnológica del Ayuntamiento de Málaga.

Leadinggirls 2026 cuenta además con el apoyo del Área de Educación y Fomento del Empleo del Ayuntamiento de Málaga, a través del programa Málaga Ciudad Educadora, que incorpora al encuentro la jornada Cibértica 2026 ‘Hackea tu futuro’. El viernes 20 de noviembre, el MEET - Colección del Museo Ruso y el Polo acogerán un ciclo de ponencias en el que especialistas en ciberseguridad, ciberdefensa, inteligencia artificial y periodismo ofrecerán al alumnado claves para protegerse en el entorno digital, detectar la desinformación, usar la IA con criterio y mantener una relación saludable con la tecnología, además de descubrir las oportunidades profesionales que ofrece este sector. La jornada se completa con experiencias inmersivas como un juego de realidad virtual sobre ciberseguridad del Mando Conjunto del Ciberespacio, disponible los días 19 y 20, y un laboratorio interactivo en el que el alumnado pondrá a prueba su capacidad para distinguir lo real de lo generado por IA.

3/3

Estas propuestas se suman a las ya anunciadas, como el *hackathon* Impact Makers, la *masterclass* de *motion capture* con Unreal Engine 5.8, el taller ‘Deja de usar la IA y empieza a dirigirla’, la experiencia inmersiva de ciberseguridad de 42 Málaga, el circuito de robótica espacial de BEBYTE, el *escape room* ‘Código Violeta XR’, las peonzas inteligentes con LEGO educativo o la proyección del corto ‘Homework’, de Naolito. Xiaomi sorteará, además, cinco dispositivos móviles y tres tablets entre los centros participantes. Los centros educativos pueden consultar el programa completo e inscribirse en www.leadinggirls.com.

La edición de este año cuenta con Fundación Unicaja como *strategic partner*; el apoyo de la Junta de Andalucía, a través de WomANDigital y Vuela, iniciativas de la Agencia Digital de Andalucía; ABB; la Universidad Alfonso X el Sabio (UAX) Mare Nostrum y la Universidad de Málaga como *network partner*; Fuente Liviana es entidad colaboradora; y el Máster de Creación de Videojuegos de la Universidad de Málaga y Xiaomi son aliados de Leadinggirls 2026.



COMUNICADO

Innovación, Digitalización y Captación de Inversiones

www.malaga.eu

Leadinggirls 2026 presenta 120 actividades para acercar la ciencia y la tecnología a 1.800 estudiantes

- El encuentro se celebrará del 17 al 20 de noviembre en el Polo Nacional de Contenidos Digitales y se prevé la participación de 40 centros de secundaria, bachillerato y FP de toda la provincia
- El programa incorpora actividades con la participación de entidades como Fundación Unicaja, el CSIC, ABB, Xiaomi, Vueling o la Universidad de Málaga

Málaga, 26 de octubre de 2026.- La edición de este año de Leadinggirls consta de 120 actividades gratuitas para acercar la ciencia y la tecnología a 1.800 estudiantes, fomentar las vocaciones STEAM y visibilizar el talento femenino en la ciencia y la tecnología. El encuentro, organizado por el Ayuntamiento de Málaga a través del Polo Nacional de Contenidos Digitales, se celebrará del 17 al 20 de noviembre en Tabacalera. Se prevé la participación de más de 40 centros de secundaria, bachillerato y FP de toda la provincia, de los que más de 30 ya han formalizado su inscripción. Los centros educativos interesados pueden consultar el programa completo e inscribirse en www.leadinggirls.com.

1/3

La concejala delegada de Innovación, Digitalización Urbana y Captación de Inversiones, Alicia Izquierdo, junto con la responsable de Acción Social e Investigación de Fundación Unicaja, Ana Cabrera, ha presentado hoy esta nueva edición del programa de Leadinggirls 2026 en el que se ofrecen talleres prácticos, escape rooms, retos en equipo, demostraciones y experiencias inmersivas en varios pases a lo largo de las cuatro jornadas.

El Polo Nacional de Contenidos Digitales será la sede principal del encuentro, que contará también con actividades en la plaza de Tabacalera, en el MEET - Colección del Museo Ruso, en el Museo del Automóvil y la Moda y en el Espacio Demostrador de Innovación Tecnológica del Ayuntamiento de Málaga, EDIT.

Zona Demo y conferencia de apertura

Fundación Unicaja, *strategic partner* de Leadinggirls 2026, patrocina la Zona Demo, un espacio en el que el alumnado podrá conectar con los últimos avances tecnológicos en

videojuegos, robótica e inteligencia artificial. La Zona Demo funcionará con pases continuos durante las cuatro jornadas del evento.

Además, la entidad impulsa 'El mundo es vuestro', la conferencia que abrirá el escenario principal el martes 17 de noviembre, tras la bienvenida oficial. La impartir José Pablo García Báez, periodista de viajes, conferenciante, formador y presentador de eventos que ha trabajado para diferentes medios de comunicación. García Báez utilizará el viaje como punto de partida para hablar de crecimiento personal, motivación y oportunidades a través de sus experiencias en más de 100 países en una sesión en la que el alumnado descubrirá cómo afrontar retos, desarrollar nuevas perspectivas y potenciar las habilidades para alcanzar sus metas.

Ampliación de las actividades programadas

Respecto al avance presentado en septiembre, el programa definitivo incorpora nuevas propuestas centradas en la accesibilidad, la divulgación científica y el conocimiento de las profesiones tecnológicas. El escenario principal acogerá la charla 'Tras el espejo digital: hackea tu realidad', sobre las nuevas formas de engaño que acompañan a la IA, y el encuentro 'Lo que yo pensaba a los 15 años... y lo que pasó después', con Lidia Muñoz y María Aguilar.

El programa acercará también al alumnado a los perfiles profesionales de compañías como ABB y ABB Robotics que ofrecerán la charla 'Rompiendo los estereotipos de liderazgo en las carreras STEAM' y un taller práctico de robótica colaborativa y domótica; Xiaomi mostrará quién hay detrás de sus productos en 'La tecnología es para todos'; y la sesión 'STEAMing: ¿Qué hay detrás de un avión?' descubrirá los perfiles que hacen posible el sector aeronáutico a través de la trayectoria de una profesional de Vueling.

La Agencia Digital de Andalucía participa con dos propuestas centradas en la inteligencia artificial. Por un lado, en el experimento en directo '¿Súper cerebro o súper despistada? Ponemos a prueba a la IA', el alumnado medirá su creatividad y su capacidad de resolver problemas frente a la IA, explorando cómo colaborar con esta tecnología y valorar sus resultados con criterio propio; por otro lado, el taller 'IA en tus manos: Pregunta, Crea, Comprueba', enseñará a utilizar la inteligencia artificial generativa de forma segura y responsable, conociendo sus posibilidades, sus limitaciones y sus riesgos.

La accesibilidad gana protagonismo con la experiencia interactiva 'Tecnología para ver de otra manera', el taller 'Puntos que hablan: primeros pasos en braille' y la Tifloteca instalada en la zona *Chill Out*, que dará a conocer recursos y soluciones adaptadas para personas con discapacidad visual.

La divulgación científica se refuerza con 'Oceánicas: mujeres en la cresta de la ola', del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC); el concurso '¿Qué sabes de la tabla periódica?', con investigadores del Grupo ENCIC de la Universidad de Málaga; las

2/3

propuestas de paleontología ‘*Escape Room* Jurásico’ y ‘Viaje al pasado’; y la charla ‘Contar la ciencia a través del cómic’, con María Jiménez.

Entre las novedades figuran además talleres como ‘Menudos Techies Tour’, ‘UX Challenge: rediseña las apps’, ‘Introducción a la IA de NPCs’ o ‘De jugador a creador: profesiones STEAM detrás del videojuego’, la sesión sobre Minecraft de KSG Marie y la yincana ‘Reinicia a NEXO’, en la que los participantes tendrán que recuperar el control del Polo Digital frente a una IA. El programa incluye también visitas al Museo del Automóvil y la Moda, a la exposición fotográfica ‘Pat Sansone. *Noticing*’, con el taller ‘Identidades proyectadas’, y al Espacio Demostrador de Innovación Tecnológica del Ayuntamiento de Málaga.

Leadinggirls 2026 cuenta además con el apoyo del Área de Educación y Fomento del Empleo del Ayuntamiento de Málaga, a través del programa Málaga Ciudad Educadora, que incorpora al encuentro la jornada Cibértica 2026 ‘Hackea tu futuro’. El viernes 20 de noviembre, el MEET - Colección del Museo Ruso y el Polo acogerán un ciclo de ponencias en el que especialistas en ciberseguridad, ciberdefensa, inteligencia artificial y periodismo ofrecerán al alumnado claves para protegerse en el entorno digital, detectar la desinformación, usar la IA con criterio y mantener una relación saludable con la tecnología, además de descubrir las oportunidades profesionales que ofrece este sector. La jornada se completa con experiencias inmersivas como un juego de realidad virtual sobre ciberseguridad del Mando Conjunto del Ciberespacio, disponible los días 19 y 20, y un laboratorio interactivo en el que el alumnado pondrá a prueba su capacidad para distinguir lo real de lo generado por IA.

3/3

Estas propuestas se suman a las ya anunciadas, como el *hackathon* Impact Makers, la *masterclass* de *motion capture* con Unreal Engine 5.8, el taller ‘Deja de usar la IA y empieza a dirigirla’, la experiencia inmersiva de ciberseguridad de 42 Málaga, el circuito de robótica espacial de BEBYTE, el *escape room* ‘Código Violeta XR’, las peonzas inteligentes con LEGO educativo o la proyección del corto ‘Homework’, de Naolito. Xiaomi sorteará, además, cinco dispositivos móviles y tres tablets entre los centros participantes. Los centros educativos pueden consultar el programa completo e inscribirse en www.leadinggirls.com.

La edición de este año cuenta con Fundación Unicaja como *strategic partner*; el apoyo de la Junta de Andalucía, a través de WomANDigital y Vuela, iniciativas de la Agencia Digital de Andalucía; ABB; la Universidad Alfonso X el Sabio (UAX) Mare Nostrum y la Universidad de Málaga como *network partner*; Fuente Liviana es entidad colaboradora; y el Máster de Creación de Videojuegos de la Universidad de Málaga y Xiaomi son aliados de Leadinggirls 2026.