

Bases de participación en los premios RedeSTEAM

La participación en el concurso implica haber leído y aceptado las presentes bases. En caso de que el participante no estuviera conforme o no aceptase los tratamientos derivados del concurso, no deberá participar en el mismo.

1. Finalidad y organización del certamen

RedeSTEAM es un concurso que desafía a alumnas de 3º y 4º de Educación Secundaria Obligatoria o cursos de FP equivalente a crear proyectos tecnológicos y científicos que contribuyan a un mundo más sostenible social y ambientalmente. El objetivo del certamen es fomentar entre las jóvenes de 14 y 16 años el estudio de las disciplinas STEAM, esto es, de la Ciencia, la Tecnología, la Ingeniería y las Matemáticas en conexión con las Artes y Humanidades.

RedeSTEAM es una iniciativa promovida por Redeia en el marco de la *'Alianza STEAM por el talento femenino. Niñas en pie de ciencia'*, del Ministerio de Educación y Formación Profesional. Mediante esta iniciativa se busca sumar esfuerzos para configurar un sistema educativo y formativo sin estereotipos de género, que impulse el empoderamiento femenino en las disciplinas STEAM desde estadios tempranos de la educación y que contribuya a eliminar la brecha de género en el acceso a dichas disciplinas, tal como ocurre en el contexto internacional.

Redeia desarrolla RedeSTEAM en el marco de su compromiso con la igualdad de género, la infancia y la juventud, la transformación digital, la conectividad universal y la educación para el desarrollo sostenible, justo e inclusivo.

En adelante, Redeia podrá ser denominada indistintamente como Redeia u Organización.

2. Participantes

- Podrá participar en el certamen cualquier centro educativo de España que imparta estudios de 3º y 4º de Educación Secundaria Obligatoria o Formación Profesional equivalente. Por tanto, se admiten trabajos de centros educativos, institutos y centros de formación profesional con contenidos propios del currículo de esos mismos cursos académicos.
- Cada centro podrá presentar al certamen un máximo de un equipo por cada aula de 3º y 4º de ESO o curso de FP equivalente.
- Cada equipo concursante estará formado por un máximo de cinco alumnas, si bien los proyectos podrán haber sido trabajados previamente junto a compañeras y compañeros de clase.
- Las participantes de ediciones anteriores podrán concursar en la nueva edición siempre y cuando se presenten a un reto diferente al de la edición pasada.

3. Idiomas

Se podrán presentar trabajos en español o en lenguas cooficiales de España. A los equipos que hayan presentado sus trabajos en una lengua distinta del español, se les recomienda que subtitulen sus videos en español para que todos los proyectos finalistas puedan ser valorados en igualdad de condiciones por el Comité de Evaluación de Proyectos.

4. Retos

Cada equipo presentará un único proyecto que deberá responder a la resolución problema enmarcado en uno de los siguientes retos:

- **Reto Eléctrico**
Diseña una propuesta basada en la electricidad para acelerar la descarbonización (eficiencia energética, uso de energías renovables, etc.)

- **Reto Telecomunicaciones**

Diseña una solución basada en telecomunicaciones y digitalización que permita ayudar a solucionar problemas sociales/ambientales (mejorar el transporte, potenciar el reciclaje, mejorar el bienestar de colectivos vulnerables, etc.)

- **Reto - ODS**

Diseñar un proyecto para dar respuesta a algunos de retos a los que se enfrenta nuestro país de cara a los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible): Pobreza, Desigualdad de género o Medio Ambiente.

5. Mecánica del concurso

Cada equipo de alumnas deberá presentar un único proyecto para lo cual tendrá que:

1. Elegir uno de los tres retos planteados en el punto 4;
2. Identificar un problema concreto asociado al reto seleccionado;
3. Proponer una solución factible al problema que implique la aplicación de al menos dos disciplinas STEAM
4. Materializar la idea mediante prototipos o maquetas, siempre que sea posible. (En caso de resultar ganadores la Organización podrá solicitar la exhibición de la maqueta durante la entrega de premios, por lo que se recomienda su conservación al menos hasta el veredicto del jurado).

Cada clase participará en el concurso con un equipo de un máximo de cinco alumnas.

6. Entregables

Cada equipo ha de entregar los siguientes productos relativos a su proyecto:

- **Video** en el que describan el proyecto: problema identificado, desafíos detectados y solución STEAM propuesta. El vídeo tendrá una duración máxima de 3 minutos, deberá estar grabado con orientación horizontal y su peso máximo no podrá superar los 100 MB.
De resultar ganador el proyecto, este video podrá ser difundido en la web del concurso.
- **Fotografías** del equipo y del proyecto durante la ejecución del reto. Máximo 5 fotografías con orientación horizontal con una calidad de imagen alta. No se aceptarán fotografías de baja calidad como por ejemplo las compartidas vía WhatsApp.
- **Memoria** del proyecto en formato pdf con un máximo de diez páginas incluyendo:
 - Reto al que se presentan: motivación de la selección del reto.
 - Identificación del problema: breve explicación de la identificación del problema.
 - Desarrollo del proyecto, metodología seguida, incluyendo: investigación realizada, reseña del proceso de ideación y prototipado, objetivos, descripción detallada de la solución propuesta, conocimientos o saberes clave abordados en el proyecto, plan de trabajo y recursos.
 - Impacto del proyecto: identificación de beneficiarios, descripción de los beneficios esperados de la solución presentada, logros y áreas de mejora en la implementación de la propuesta (si se realizó), aportaciones a la sostenibilidad e identificación de los ODS a los que contribuye.
 - Aplicación de contenido curricular: disciplinas STEAM utilizadas y justificación.
 - Difusión: acciones para visibilizar en redes sociales, web, blog y/o medios de comunicación el proyecto realizado y la participación del equipo en RedeSTEAM.

7. Criterios de evaluación

Para la elección de proyectos finalistas y ganadores en cada categoría se aplicarán los siguientes criterios en el análisis:

1. **Innovación y creatividad:** originalidad e idiosincrasia del proyecto.
2. **Sistematización:** identificación, desarrollo e implementación.
3. **Adaptación:** contextualización del problema identificado y público objetivo al que se dirige la solución.
4. **Aplicación de contenido curricular** de disciplinas STEAM en la solución propuesta.
5. **Impacto:** resultados esperados y logros alcanzados demostrables con evidencias, siempre que se posible.
6. **Comunicación:** habilidades comunicativas de las integrantes y capacidad de síntesis
7. **Materialización:** maquetas, prototipos, ensayos científicos, apps, etc.
8. **Difusión:** acciones para visibilizar en redes sociales, web, blog y medios de comunicación la participación del equipo en RedeSTEAM y su proyecto.

8. Premios

Las alumnas integrantes de los seis equipos ganadores -dos equipos por cada reto-, acompañadas de un/a profesor/a, serán invitadas a venir a Madrid a finales del mes de junio para asistir a la entrega de premios y participar en talleres diseñados para potenciar sus vocaciones en las disciplinas STEAM.

Por su parte, los centros ganadores recibirán material didáctico para laboratorios y aulas de temática STEAM por un valor de 3.000 euros.

Ninguno de los premios citados anteriormente podrá ser canjeado por otro distinto ni por la cantidad equivalente al mismo en otros bienes o servicios.

Redeia no asumirá ningún gasto en el cual pudieran incurrir los participantes, salvo los gastos de viaje y alojamiento de los equipos finalistas, que correrán a cargo de la Organización.

9. Calendario

INSCRIPCIÓN DE CENTROS. A partir del 1 de marzo:

La participación en el certamen requiere de la inscripción previa del centro educativo en el que las participantes estén cursando sus estudios académicos.

Los profesores podrán inscribir a su centro en el concurso desde el 1 de marzo hasta la fecha de cierre de la convocatoria a través de la plataforma del concurso RedeSTEAM (www.redesteam.es) cumplimentando del formulario habilitado para tal efecto.

La cumplimentación del formulario no genera ninguna obligación por parte del centro y/o el docente.

INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS. Del 13 de marzo al 30 de abril:

A partir del 13 de marzo y hasta el cierre de la convocatoria podrán inscribirse los equipos mediante un formulario específico que deberá ser completado por parte de una persona física que cuente con capacidad legal para actuar en nombre y representación como docente o tutor del equipo de alumnas. A fin de formalizar la candidatura, deberá ser completada toda aquella información o datos solicitados a través de la web.

Cada equipo que haya formalizado la inscripción contará con un espacio en la plataforma web donde deberá subir todos los entregables solicitados.

Solo las alumnas y los profesores que forman parte del equipo inscrito y que hayan completado el formulario de cesión de derechos de imagen y de datos de carácter personal podrán aparecer de forma identificable en las imágenes y videos que se suban a la plataforma.

ENTREGA DE PROYECTOS. Hasta el 30 de abril a las 23.59 horas:

Fecha límite para la entrega de los proyectos. Los equipos que hayan subido a la plataforma todos los entregables antes de esta fecha límite podrán participar en la fase de evaluación y optar a los premios.

10. Evaluación de proyectos. Del 2 al 31 de mayo:

Un Comité de Evaluación de Proyectos formado por profesionales con experiencia y competencias en los ámbitos y temáticas STEAM analizará las propuestas presentadas conforme a los criterios recogidos en estas bases.

Este Comité elegirá a dos equipos ganadores en cada una de las categorías de participación descritas.

Las deliberaciones del Comité de Evaluación serán confidenciales y su fallo irrevocable.

El Comité de Evaluación se reserva el derecho a declarar desierto alguno de los premios, en caso de que la calidad de los trabajos presentados no cumpla con los criterios mínimos de evaluación establecidos en las bases.

11. Publicación de los equipos ganadores. 2 de junio:

Publicación en la web del concurso de los proyectos, nombres de los centros y equipos ganadores de cada una de las categorías.

12. Entrega de premios y talleres. Finales de junio:

Los equipos ganadores, junto a su tutor o tutora, estarán invitados por Redeia a la asistencia del evento de entrega de premios que tendrá lugar en Madrid a finales del mes de junio de 2023 y dónde tendrán que presentar sus proyectos. Así mismo también estarán invitadas a participar en talleres en torno a la ciencia y la tecnología que tendrán una duración de dos días.

La fecha exacta y lugar de entrega de premios se publicará durante el mes de mayo.

13. Protección de Datos de carácter personal y Derechos de Imagen

De conformidad con lo dispuesto en el Reglamento (UE) 2016/679, del Parlamento Europeo y el Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos (RGPD), la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (LOPDGDD) se informa de que para el desarrollo y la participación en el concurso es necesario que la Organización recabe, una serie de datos de carácter personal de los participantes y realice su tratamiento. Para ello, será necesario que se aporten debidamente cumplimentadas las autorizaciones correspondientes en materia de protección de datos y derechos de imagen, que encontrarán en la plataforma.

Asimismo, los participantes garantizan que los datos aportados son verdaderos, exactos, completos y actualizados, no siendo responsable la Organización de cualquier daño o perjuicio que pudiera ocasionarse como consecuencia del incumplimiento de tal obligación. En el caso de que los datos aportados pertenecieran a un tercero, esta persona garantiza que ha informado a dicho tercero de los aspectos contenidos en estas bases y obtenido su autorización para facilitar sus datos a la Organización para los fines indicados.

14. Aceptación

Los premios se rigen por las presentes bases. Su aceptación por parte de todos los participantes que deseen tomar parte en los premios es condición previa para participar en ellos.

Con la aceptación de estas bases, los participantes comprenden los términos y condiciones de las mismas, y se comprometen a cumplir con la normativa vigente que pueda resultar de aplicación a este respecto, de modo que por el simple hecho de tomar parte en los premios están prestando su consentimiento a someterse a las bases y a la legalidad de las mismas, de forma total e irrevocable, así como a las decisiones del Comité de Evaluación.

15. Exclusión y limitación de responsabilidad

La Organización es la responsable del desarrollo de los premios y se reserva el derecho a retirar del mismo a cualquier participante que no cumpla con las condiciones establecidas en estas bases y/o que, de acuerdo con las disposiciones legales aplicables, infrinja derechos de terceros o cualquier normativa de naturaleza civil, penal, administrativa o de cualquier otra naturaleza, o que haya facilitado datos falsos, inexactos, incompletos u obsoletos.

La Organización tiene la potestad de interpretación y cambio de las presentes bases.

La Organización no se responsabiliza de las posibles pérdidas de datos por problemas de correo electrónico y/o por el mal funcionamiento de internet y/o de la Web y, asimismo, excluye toda responsabilidad por los daños y perjuicios de cualquier naturaleza causados por la participación, así como por los daños y perjuicios de toda naturaleza que puedan sufrir los participantes o terceros, derivada de su participación en los premios.

16. Jurisdicción

Para la resolución de cualquier controversia o discrepancia que pudiera surgir en cuanto a la interpretación o aplicación de las presentes bases se someterán al conocimiento de los Juzgados y Tribunales de la ciudad de Madrid, siendo aplicable la legislación española.