

Iniciativa contra la brecha de género en ciencia y tecnología

Arranca la V edición de RedeSTEAM, el concurso de Redeia que promueve el talento femenino en carreras científicas y tecnológicas

En España, las mujeres que estudian disciplinas STEAM son minoría y apenas el 1% de las alumnas de ESO se plantea estudiar un grado tecnológico.

Esta iniciativa promueve reducir la brecha de género en carreras científicas y tecnológicas, y forma parte de la 'Alianza STEAM por el talento femenino' del Ministerio de Educación.

Más de 670 alumnas de ESO y FP Equivalente de 120 centros educativos de toda España han participado en ediciones anteriores.

Madrid, 10 de diciembre de 2025

El concurso RedeSTEAM inicia su quinta edición con la apertura del periodo de inscripción, abierto a todos los centros educativos de España que imparten los cursos de 3º y 4º de la ESO o una FP equivalente. Esta iniciativa de Redeia busca **fomentar las vocaciones científicas y tecnológicas entre alumnas de 14 a 16 años, con el objetivo de reducir la brecha de género que persiste en el ámbito de las carreras STEAM** (Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas). Las bases de la quinta edición ya se pueden consultar [aquí](#).

RedeSTEAM se enmarca en la 'Alianza STEAM por el talento femenino. Niñas en pie de ciencia' del Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes, que impulsa el empoderamiento femenino en estas disciplinas desde fases tempranas de la educación. Desde su primera edición, el concurso ha tenido gran acogida entre los centros educativos y ya han participado **679 alumnas de 121 centros educativos repartidos por toda España**. Solo el año pasado, compitieron centros provenientes de 28 provincias españolas.

Quinta edición de un concurso que inspira

La elección de carreras científicas y tecnológicas es aún minoritaria entre las estudiantes españolas, **lo que supone, entre otras cosas, que el talento femenino esté a menudo ausente en sectores productivos esenciales**. Según datos del Observatorio Mujer y STEAM, sólo el 1% de las alumnas que cursan ESO se plantean estudiar un grado de tecnológicas y apenas un 5% una ingeniería. Para mejorar estas perspectivas, la iniciativa RedeSTEAM

promueve el conocimiento STEAM entre las jóvenes y, así, combate los prejuicios que todavía existen sobre estas carreras.

El concurso reta a las jóvenes estudiantes a detectar problemas presentes en su comunidad más cercana y a **desarrollar soluciones que contribuyan a avanzar hacia un mundo más justo y sostenible, mediante proyectos tecnológicos y científicos originales e innovadores** que respondan a alguno de los siguientes tres retos: Energía asequible no contaminante, Transformación digital para la innovación social, y Clima y ecosistemas en equilibrio.

Los equipos de cada centro, formados por un máximo de cinco alumnas, serán los responsables de desarrollar sus propios proyectos, desde la identificación del problema hasta la **planificación y ejecución de la solución, que involucre al menos dos disciplinas STEAM**. Los proyectos, que **pueden presentarse en español o en una lengua cooficial**, se plasmarán en prototipos o maquetas, además de un vídeo explicativo, fotografías del desarrollo y una memoria descriptiva.

Todos los proyectos serán evaluados en una primera fase por un **jurado independiente compuesto por tres mujeres con destacada formación y trayectoria científica y tecnológica**, en función de cinco criterios: claridad en la definición del problema; originalidad y creatividad del proyecto; aplicación de contenidos curriculares de disciplinas STEAM, resultados y logros alcanzados, y habilidades comunicativas de las integrantes. Los cuatro mejores proyectos de cada categoría pasarán a una segunda y última fase, en la cual podrán optar, para cada uno de los retos, al **premio del jurado**, otorgado por un nuevo panel formado por cinco expertas de Redeia, o al **premio del público**, elegido por votación popular.

Las alumnas integrantes de los seis equipos ganadores recibirán como premio un viaje a Madrid, donde podrán asistir a la entrega de premios y participar en talleres inmersivos para incentivar la curiosidad científica y tecnológica. Los centros educativos, por su parte, recibirán **equipos y material STEAM para laboratorios y aulas temáticas, por valor de 3.000 euros**.