

## Iniciativa contra la brecha de género en la ciencia y la tecnología

### El concurso nacional Redesteam lanza su IV edición con nuevos retos para las alumnas de 3º y 4º de ESO

- Redeia abre la inscripción para la cuarta edición de su concurso para fomentar el interés por las carreras científicas y tecnológicas en las más jóvenes
- Las participantes tendrán que presentar proyectos que usen al menos dos disciplinas STEAM para uno de estos tres retos: Energía asequible no contaminante, Transformación digital para la innovación social, y Clima y ecosistemas en equilibrio
- Como novedad, esta edición contempla además del premio del jurado, un premio por votación popular para cada reto

**Madrid, 5 de diciembre de 2024**

Redeia lanza la cuarta edición de su [concurso Redesteam](#) con varias novedades para seguir despertando las vocaciones científicas y tecnológicas en alumnas de 3º y 4º de Educación Secundaria o Formación Profesional equivalente y romper la persistente brecha de género en el ámbito STEM (ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas).

Según datos del I Observatorio Mujer y STEM, sólo el 1% de alumnas españolas de ESO tiene en mente estudiar un grado de tecnologías y el 5% una ingeniería, frente al 30% que prevé elegir estudios de ciencias de la salud.

**“El mercado laboral del futuro más próximo va a necesitar muchos perfiles tecnológicos y científicos y las mujeres no se pueden quedar fuera.** Ni ellas pueden perder las infinitas oportunidades profesionales que les ofrecerán las STEM ni el país puede permitirse desperdiciar todo el talento y la visión que ellas pueden aportar”, expresa la presidenta de Redeia, Beatriz Corredor. Y añade: “Necesitamos a mujeres preparadas y formadas para los grandes desafíos que nos esperan: avanzar en la transición ecológica y digital y romper las brechas de desigualdad que frenan el avance social”.

El concurso Redesteam busca hacer más atractivas las ciencias, ingenierías, matemáticas y tecnologías entre las jóvenes, **vinculando estas disciplinas a la resolución de retos sociales y medioambientales e incorporando las artes y humanidades.**

Para participar, las alumnas han de presentar, en equipos de un máximo de cinco integrantes, proyectos tecnológicos y científicos que contribuyan a un mundo más sostenible aplicando al menos dos disciplinas STEAM.

**Como novedad, este año se han modificado los retos** a los que pueden presentar proyectos, quedando así:

- **Reto Energía asequible no contaminante.** En esta categoría se aceptarán proyectos que permitan usar energía limpia de forma asequible y eficiente, ayudando a comunidades o sectores con recursos limitados a reducir su dependencia de las fuentes contaminantes. El objetivo es invitar a las alumnas a pensar cómo aprovechar recursos naturales como el sol, el viento o incluso el movimiento, para crear soluciones prácticas y fáciles de usar.
- **Reto Transformación digital para la innovación social.** Los proyectos que opten a esta categoría tendrán que utilizar herramientas digitales como sensores, aplicaciones móviles o redes inteligentes para facilitar tareas del día a día y mejorar la calidad de vida de las personas en su entorno más cercano, como su hogar, su centro educativo o su municipio. La solución diseñada y puesta en práctica tendrá que ser innovadora, accesible y ayudar a simplificar procesos, ahorrar tiempo o mejorar la eficiencia en actividades habituales.
- **Reto Clima y ecosistemas en equilibrio.** A esta categoría podrán optar proyectos que aborden los desafíos del cambio climático identificando un problema específico que afecte al clima, la biodiversidad marina o los ecosistemas terrestres. Se tratará de proyectos que combinen tecnología y ciencia para mitigar impactos negativos como la pérdida de hábitats, la deforestación, la contaminación de ríos u océanos o el deterioro del suelo. La solución deberá priorizar la preservación de los recursos naturales, promoviendo la sostenibilidad a largo plazo.

Además, en esta edición se introduce otra novedad. Para cada reto, **Redesteam elegirá dos ganadores como hasta ahora, pero uno será elegido por el jurado mientras que el otro será por votación popular** (abriéndose el plazo de votaciones del 1 al 11 de septiembre en la web del concurso).

La inscripción puede realizarse a través de la web [redesteam.es](http://redesteam.es). El concurso **premia tanto a cada alumna ganadora como a los centros educativos**. La dotación para estos últimos son equipos y materiales para laboratorios y aulas de temática STEAM por valor de 3.000 euros. La entrega de premios tendrá lugar en Madrid y en ella las ganadoras participarán en talleres y charlas inspiracionales para potenciar sus vocaciones STEAM.

RedeSTEAM se enmarca en la 'Alianza STEAM por el talento femenino. Niñas en pie de ciencia', del Ministerio de Educación y Formación Profesional, a la que Redeia está adherida. En las tres ediciones celebradas hasta la fecha **ya han participado 413 alumnas de 80 centros** educativos distribuidos por toda España.