mentes steam

El concurso donde ciencia y corazón protegen nuestro entorno

1. En qué consiste

La Editorial Luis Vives (EDELVIVES), entidad provista del N.I.F. R5000274J, con domicilio en la Carretera de Madrid, km 315,700, código postal 50012-Zaragoza, es la organizadora del presente concurso, cuyo objetivo es fomentar la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la participación de la mujer en el ámbito científico, en los estudiantes de Educación Primaria y Educación Secundaria, mediante proyectos científicos y tecnológicos que den solución a problemas ambientales actuales y locales.

Un año más, contamos con el Grupo Henneo como media partner. Con más de 125 años de historia como editores se ha consolidado como uno de los grupos españoles líderes en los sectores de medios de comunicación audiovisual, publicidad y tecnología.

2. Requisitos para participar

- La participación implica la aceptación de las bases detalladas en este documento, de la política de privacidad de la presente competición, y de la política de privacidad general de Edelvives, disponible en: https://www.edelvives.com/es/info/politica-de-privacidad
- Podrán participar los centros educativos cuyo domicilio social se encuentre en España y que impartan enseñanza en las etapas educativas de Educación Primaria (de 3.º a 6.º curso) y/o de Educación Secundaria (1.º y 2.º curso).
- Cada centro educativo podrá participar con los equipos que considere oportunos para cada categoría. Cada equipo estará compuesto por entre dos y cuatro participantes, y su tutor o tutora (docente en activo de la misma etapa educativa y mismo centro que el equipo participante).
- Cada equipo podrá presentar una única candidatura.
- Los equipos serán mixtos.
- Cada tutor o tutora puede participar con el número de equipos que considere oportunos.
- La participación en la competición es gratuita.
- Es imprescindible que cada equipo que quiera participar realice su registro rellenando el formulario de inscripción en la página www.mentesteam.es, y recibirá un correo electrónico de confirmación con todos sus datos como participante oficial.

3. Descripción de la actividad educativa del concurso

Los proyectos podrán estar dirigidos a animales domésticos, fauna urbana, insectos polinizadores o animales salvajes.

El concurso se dividirá en las siguientes categorías, y los estudiantes de cada una deberán desarrollar soluciones prácticas y creativas a problemas del mundo animal:

- **Educación Primaria (de 3.º a 6.º curso).** Los retos variarán según la edad:
  - **3.º y 4.º de Primaria:** "Casas inteligentes para animales"
    > **Reto:** Diseñar y construir un refugio o hábitat para ayudar a un animal.
    > **Ejemplo:** Un "hotel de insectos".
  - **5.º y 6.º de Primaria:** "Inventos para mejorar la vida de los animales"
    > **Reto:** Los equipos deberán diseñar y presentar un invento, prototipo o solución creativa que ayude a mejorar la vida, el bienestar o la protección de los animales.
    > **Ejemplo:** Un comedero de aves que se activa solo a ciertas horas.
- **Educación Secundaria (1.º y 2.º curso):** "Tecnología para proteger animales y ecosistemas"
  > **Reto:** Diseñar un prototipo o propuesta científica realista para resolver un problema relacionado con animales y ecosistemas.
  > **Ejemplo:** Inventar un sistema que expulse a la avispa asiática de las colmenas.

4. Participantes ↘

Cada equipo registrado deberá enviar antes del domingo 24 de enero de 2027 un correo electrónico a la dirección mentesteam@edelvives.es, con el asunto "PROPUESTA menteSTEAM 2027 // nombre del equipo" adjuntando un vídeo en formato .mp4 en orientación horizontal, que no supere los 2 minutos de duración, exponiendo su idea verbalmente, e incluyendo un boceto aclaratorio de su idea.

Si en este plazo marcado no se recibe la propuesta por el equipo registrado, daremos por cancelado al equipo en la categoría correspondiente.

Ver detalles en 9. Calendario y fases del concurso y ANEXO: Calendario resumido.

5. Finalistas ↘

- Habrá tres equipos finalistas de cada categoría que serán informados por mail a la misma dirección desde la que envíen el vídeo de participación, a principios del mes de febrero de 2027.
- Los equipos finalistas contarán con el acceso a la documentación práctica y necesaria para el desarrollo de la final del concurso: informe del proyecto, carta a las familias con información del evento y un documento de autorización de cesión de imagen de los menores que participen.
- Cada uno de los equipos finalistas deberá documentar sus proyectos con una presentación y un informe, teniendo en cuenta para su creación los documentos que se les facilitarán en el comunicado de finalista.
- Los equipos finalistas enviarán toda su documentación (presentación e informe) por correo electrónico a la dirección mentesteam@edelvives.es, con el asunto "DOCUMENTACIÓN FINALISTA menteSTEAM 2027 // nombre del equipo".
- Toda la documentación deberá presentarse en lengua castellana. En caso de utilizar herramientas de Inteligencia Artificial (IA), se deberá indicar cuáles se han empleado.

Ver detalles en 9. Calendario y fases del concurso y ANEXO: Calendario resumido.

6. Final ↘

- La final se realizará el sábado, 13 de marzo de 2027 en Zaragoza de forma presencial en el auditorio del edificio Etopia, Av. de la Cdad. de Soria, 8, 50003 Zaragoza.
- Los equipos finalistas deberán llevar:
  - Su idea desarrollada para exponerla ante el Jurado y los asistentes, utilizando un prototipo o maqueta. Podrán apoyarse en una presentación para complementar su exposición. Sin exceder 10 minutos de exposición.
  - Un documento tipo infografía, cartel, mural o vídeo que explique el proceso.

- El Jurado hará las preguntas que sean necesarias para la evaluación de dicho trabajo, después de la exposición de cada equipo. En ningún caso las preguntas podrá resolverlas el tutor/a. El fallo del Jurado será inapelable, cuya interpretación corresponde a los integrantes de este.
- En la final, tendrá que haber al menos dos representantes por cada equipo y el tutor/a, en el que expondrán su trabajo.
- El mismo día 13 de marzo de 2027, una vez el Jurado haya deliberado, se comunicarán los ganadores de cada categoría.
- Por cuestiones de aforo cada participante puede invitar a un máximo de dos personas, que deberán costearse su viaje.
- Para poder acceder al recinto, el tutor o tutora del equipo deberá presentar en la entrada al evento el correo de confirmación de la inscripción al concurso menteSTEAM Edelvives 2027.
- Las personas participantes e invitadas darán como referencia el nombre del equipo al que acompañan, el nombre del tutor o tutora de este y del centro educativo al que representan.

7. Otros imprescindibles ↘

Se espera una conducta deportiva y respetuosa por parte de participantes, tutores y acompañantes. Cualquier acción que pueda ser entendida por el Jurado o la Organización, como malintencionada o irrespetuosa hacia dicho Jurado u otros participantes supondrá la descalificación del equipo o equipos implicados.

La Organización de la competición se reserva el derecho de modificar cualquier aspecto de estas normas necesario para mejorar el funcionamiento de la competición, así como el derecho de decidir aspectos que no estén recogidos en ellas.

Para cualquier pregunta relacionada con la participación en el concurso menteSTEAM de Edelvives se podrá contactar con la organización en el correo electrónico: mentesteam@edelvives.es indicando en el asunto: CONSULTA // menteSTEAM 2027

8. Materiales permitidos y no permitidos ↘

Para asegurar la equidad y seguridad en la elaboración de los proyectos, se establecen las siguientes pautas:

Materiales permitidos:

- Material reciclado (cartón, papel, botellas plásticas, botones, retales de tela, etc.).
- Elementos de papelería (cartulinas, pegamento, témperas, cinta adhesiva…).
- Componentes electrónicos básicos (LED, pilas, motores pequeños, sensores simples).
- Kits de robótica educativa disponibles en el centro escolar (Lego, Micro:bit, Arduino básico).
- Software libre o educativo (Scratch, Tinkercad, etc.).

Materiales no permitidos:

- Sustancias que puedan generar reacciones químicas inestables, ser tóxicas, corrosivas o inflamables. Como, por ejemplo: ácido clorhídrico, lejía pura, alcohol de más de 70º, gasolina, disolventes industriales, fósforo, peróxidos, líquidos inflamables o tóxicos.
- Herramientas de corte o perforación que requieran toma eléctrica y puedan representar un riesgo si no se usan con cuidado profesional. Como, por ejemplo: taladros eléctricos, sierras eléctricas, soldadores industriales, cortadoras láser caseras…
- Tecnología de alto coste o exclusiva que pueda generar desigualdad entre centros participantes. Como, por ejemplo: impresoras 3D industriales, drones profesionales, estaciones meteorológicas de laboratorio, kits de automatización de uso profesional (PLC), espectrofotómetros.
- Elementos peligrosos, contaminantes o que no pueden ser manipulados por menores de forma segura. Como, por ejemplo: pilas abiertas o modificadas, componentes electrónicos rotos o sin aislamiento, materiales con amianto o fibras tóxicas, materiales cortantes sin protección, envases contaminados.

Cada equipo deberá indicar en su informe qué materiales ha utilizado. El Jurado tendrá en cuenta la sostenibilidad, creatividad y adecuación del uso de recursos.

9. Calendario y fases del concurso ↘

- **Desde el lunes 26 de octubre de 2026 hasta el domingo 24 de enero de 2027** > Cada equipo registrado deberá enviar un correo electrónico a la dirección mentesteam@edelvives.es, con el asunto "PROPUESTA menteSTEAM 2027 // nombre del equipo" adjuntando un vídeo en formato .mp4 en orientación horizontal, que no supere los 2 minutos de duración, exponiendo su idea verbalmente, e incluyendo un boceto aclaratorio de su idea.
- **A principios del mes de febrero de 2027** > Comunicado de los tres equipos finalistas de cada categoría por mail a la misma dirección desde la que envíen el vídeo de participación.
- **Antes del 22 de febrero de 2027** > Los equipos finalistas deben comunicar los nombres completos y DNI para la gestión de billetes. Lo harán por correo electrónico a la dirección mentesteam@edelvives.es, con el asunto "DATOS FINALISTA menteSTEAM 2027 // nombre del equipo".
- **Antes del martes 2 de marzo de 2027** > Los equipos finalistas enviarán toda su documentación (presentación e informe) por correo electrónico a la dirección mentesteam@edelvives.es, con el asunto "DOCUMENTACIÓN FINALISTA menteSTEAM 2027 // nombre del equipo".
- **Sábado 13 de marzo de 2027** > Final de forma presencial en el auditorio del edificio Etopia de Zaragoza, ubicado en la Avenida Ciudad de Soria, 8.

10. Premios ↘

Se premiarán los tres mejores proyectos de cada categoría, que serán los finalistas, en función de la creatividad, viabilidad, expresión oral y el impacto social y medioambiental de sus propuestas. El Jurado que evaluará todas las propuestas estará formado por especialistas en diferentes áreas tecnológicas, docentes, así como representantes de Edelvives.

Los premios incluirán el desplazamiento desde la localidad del centro educativo hasta Zaragoza, ida y vuelta en el día, para todos los miembros del equipo y para su docente, para poder asistir al evento el sábado 13 de marzo de 2027. Los finalistas deberán comunicar sus nombres completos y DNI para la gestión de los billetes antes del día 22 de febrero de 2027. Si no tenemos esa información o se renuncia a la participación en la final, se considerará anulada su posición como finalista y pasará en su lugar el siguiente equipo por puntuación.

Y consistirán en:

- **Primer Premio:**
  - Para todos los estudiantes.
    > 3.º y 4.º Primaria: un bolígrafo 3D de Academia de Inventores y un libro ilustrado de Edelvives.
    > 5.º y 6.º Primaria y 1.º y 2.º Secundaria: auriculares inalámbricos.
  - Para el centro educativo: un ordenador y diploma de honor.
- **Segundo Premio:**
  - Para todos los estudiantes de Primaria y Secundaria.
    > Un kit escolar y un libro ilustrado de Edelvives.
  - Para el centro educativo: una cámara de vídeo y diploma de honor.
- **Tercer Premio:**
  - Para todos los estudiantes de Primaria y Secundaria.
    > Un libro ilustrado.
  - Para el centro educativo: diploma de honor.

Los premios están sujetos a la legislación fiscal vigente en España. Los impuestos y tasas que se deriven del premio serán responsabilidad exclusiva de los ganadores.

11. Comunicación y entrega de premios ↘

La entrega de premios se realizará el mismo sábado 13 de marzo de 2027 en el edificio Etopia de Zaragoza.

12. Descalificaciones y penalizaciones ↘

Para garantizar la equidad y transparencia del concurso, se aplicarán las siguientes normas de descalificación y penalización:

- Plagio total o parcial de proyectos existentes.
- Uso de materiales o tecnologías que representen un riesgo para la seguridad.
- Falta de respeto o incumplimiento de las bases del concurso.
- Entregas fuera del plazo establecido.
- Que el equipo no cumpla con el número de participantes establecido teniendo que ser mixtos.
- Que no se indiquen las fuentes consultadas, así como las herramientas de IA utilizadas.
- Que se utilicen expresiones soeces, desagradables o de mal gusto que puedan herir la sensibilidad del resto de los participantes.
- Que se utilicen elementos no permitidos en las bases.
- Que la Organización así lo requiera.

El Jurado evaluador tendrá la facultad de descalificar o penalizar cualquier proyecto que no cumpla con las normas establecidas o así lo considere oportuno.

13. Cesión de derechos ↘

Con la inscripción, los equipos participantes aceptan que la Editorial Luis Vives (EDELVIVES) pueda reproducir y difundir las imágenes, o partes de las mismas, en cualquier tipo de soporte tanto físico como digital, en soportes offline y online, redes sociales, y cualquier otro medio de comunicación pública que utilice el Grupo Edelvives, respetando el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar, y a la propia imagen y con la finalidad de su participación en el concurso científico Edelvives, cediéndolas a título gratuito y exclusivamente por el tiempo en el que se desarrollen acciones relacionadas con el concurso.

A este respecto los centros escolares se obligan a obtener de las familias o responsables de los menores participantes, las autorizaciones preceptivas y se hacen responsables de las cargas pecuniarias y de cualquier otra naturaleza que puedan derivarse para la Organización con motivo de acciones derivadas del incumplimiento de la citada obligación.

La Organización facilitará a todos los equipos registrados un documento de autorización de cesión de imagen de los menores que participen con este fin.

Este documento quedará en poder de cada centro escolar y podrá ser requerido en cualquier momento por la Organización.

14. Exoneración de la responsabilidad ↘

Asimismo, Edelvives cuenta con la facultad de resolver cualquier contingencia no prevista.

A título enunciativo, Edelvives no se responsabiliza de los posibles daños que se pudieran producir, incluidos los personales, a la propiedad, o con relación a cualquier otro riesgo previsible en conexión directa o indirecta con el desarrollo del concurso.

Edelvives quedará eximida de cualquier responsabilidad por el incumplimiento o la demora en el cumplimiento de sus obligaciones, ni por el retraso o la cancelación del presente evento, en caso de que sea causado por hechos de fuerza mayor o caso fortuito que impidan la ejecución del concurso.

La participación de menores de edad en este concurso solo será válida si cuentan con el consentimiento previo y expreso de sus padres, tutores legales o representantes. Al participar, los padres o tutores reconocen y aceptan que son los únicos responsables por la participación de los menores, así como por cualquier acción, omisión o incumplimiento de las normas del concurso en su representación. La Organización no se hace responsable por cualquier incumplimiento de los menores o por las decisiones o acciones de los padres o tutores.

15. Protección de datos ↘

Los datos personales proporcionados de forma voluntaria y expresa por los participantes, serán recopilados por Editorial Luis Vives (EDELVIVES) con la finalidad de gestionar adecuadamente el concurso, su participación en el mismo y la gestión de los premios en caso de resultar ganadores. Sus datos serán conservados durante el plazo legal necesario para hacer frente a cualquier reclamación. En cumplimiento de lo establecido en la normativa de Protección de Datos de Carácter Personal y de la de Servicios de la Sociedad de la Información y Comercio Electrónico, se informa que serán incorporados a un fichero responsabilidad de la Editorial Luis Vives (EDELVIVES), con la finalidad de su gestión de conformidad con lo expuesto en las presentes bases. Del mismo modo, podrán, en todo momento, ejercer los derechos de acceso, rectificación, supresión, oposición, limitación del tratamiento y portabilidad de los datos, de acuerdo con la legislación vigente, así como retirar su consentimiento, mediante escrito dirigido a dpo@edelvives.es o ante la Agencia Española de Protección de Datos (www.aepd.es).

16. Aceptación de las presentes bases ↘

La inscripción al concurso implica la aceptación de estas bases.

17. Modificaciones y/o anexos ↘

Edelvives se reserva el derecho a realizar modificaciones o añadir anexos sucesivos sobre su mecánica y premios, siempre que las mismas estén justificadas o no perjudiquen a los participantes y se comuniquen a éstos debidamente.

ANEXO: Calendario resumido ↘

Fase del concurso	Período / Fecha límite	Detalle de la acción
Envío de propuestas	Del 26 de octubre de 2026 al 24 de enero de 2027	Envío de correo a mentesteam@edelvives.es con el vídeo (.mp4) y el boceto
Comunicación de finalistas	Principios de febrero de 2027	Notificación por correo electrónico a los tres equipos finalistas de cada categoría
Gestión de viajes	Antes del 22 de febrero de 2027	Los finalistas deben comunicar los nombres completos y DNI para la gestión de billetes
Envío de documentación final	Antes del 2 de marzo de 2027 (martes)	Los finalistas envían la presentación y el informe del proyecto
Final presencial	13 de marzo de 2027 (sábado)	Celebración de la final y entrega de premios en el auditorio del edificio Etopia, Zaragoza

steam mentes

Organizan:

EDELVIVES
Tecnología con sentido

STEAMBRACE
Funded by the European Union

Fundación iberCaja

Colaboran:

3M

+STEAM Aragón

Academia de inventores

Media partner:

HENNEO