



Mobilópolis

**IMAGINA LA CIUDAD EN LA QUE TE GUSTARÍA VIVIR
DISEÑA LA CIUDAD DEL FUTURO**

BASES DE PARTICIPACIÓN



Mobilópolis

**“Imagina la ciudad en la que te gustaría vivir.
Diseña la ciudad del futuro.”**

Las siguientes bases establecen las condiciones para participar en el [programa educativo "MOBILÓPOLIS"](#), que se realiza dentro del curso escolar 2026-2027 y que está dirigido a todos los centros escolares de la provincia de Zaragoza, públicos, privados, educación especial y centros rurales agrupados, en los términos y condiciones establecidos en estas bases de participación.

CONCURSO

Desde Mobility City de Fundación Ibercaja, a través del concurso **MOBILÓPOLIS**, queremos fomentar la creatividad, la innovación y la búsqueda de soluciones ante los **retos** que plantean las ciudades y la movilidad del futuro.

MOBILÓPOLIS es una propuesta educativa dirigida al alumnado de 3º y 4º de Educación Primaria y de Educación Especial de centros educativos de la provincia de Zaragoza. El proyecto invita a **imaginar cómo serán las ciudades del futuro** y a **diseñar soluciones innovadoras** para mejorar la forma en que vivimos, convivimos y nos desplazamos por ellas.

A través de una experiencia basada en la creatividad, la experimentación y el trabajo cooperativo, los participantes desarrollarán proyectos que respondan a **problemas reales de su entorno**, convirtiéndose en protagonistas del diseño de ciudades más sostenibles, inteligentes, saludables e inclusivas.



El concurso se articula en torno a **cuatro grandes retos**: la movilidad sostenible, el diseño de la ciudad del futuro, la tecnología y la innovación, y la movilidad para todas las personas.

El programa culminará con una gala final en Mobility City, donde un jurado especializado reconocerá las propuestas más innovadoras.

OBJETIVOS

Objetivo general.

El **objetivo general** de **MOBILÓPOLIS** es promover en el alumnado el desarrollo de competencias creativas, científicas y sociales mediante el diseño de soluciones innovadoras a los retos de las ciudades y la movilidad del futuro, favoreciendo la reflexión sobre el entorno, el trabajo en equipo y la participación activa en la construcción de ciudades más sostenibles, inteligentes, seguras, accesibles e inclusivas.

Objetivos específicos.

- Comprender los retos actuales relacionados con la movilidad y el desarrollo de las ciudades.
- Descubrir cómo la ciencia, la tecnología y la innovación contribuyen a mejorar nuestra calidad de vida.
- Desarrollar soluciones creativas ante problemas reales del entorno.
- Fomentar la participación activa del alumnado en el diseño de ciudades más sostenibles.
- Promover valores de inclusión, accesibilidad, convivencia y respeto por el espacio público.
- Desarrollar competencias relacionadas con el trabajo en equipo, la comunicación, el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- Despertar vocaciones vinculadas a la ingeniería, la arquitectura, el urbanismo, la tecnología y la sostenibilidad.

BASES

1. Participantes

Podrá participar el alumnado de 3.º y 4.º de Educación Primaria y el alumnado de Educación Especial, de **centros educativos de la provincia de Zaragoza**, coordinados por una persona docente de su centro educativo.

La participación se realizará en equipos de entre cuatro y cinco alumnos, acompañados por su profesorado.

2. Fases del concurso

FASE 1 · **MOBILÓPOLIS** en las aulas

Observa. Piensa. Juega. Imagina.

Se trata de una experiencia gamificada de 60 minutos diseñada para despertar la curiosidad del alumnado y ayudarle a descubrir que la movilidad no consiste únicamente en desplazarse, sino en construir ciudades más sostenibles, accesibles, seguras e inteligentes.

El equipo de **MOBILÓPOLIS** nos trasladamos al aula de los centros educativos que lo soliciten (número de actividades limitadas y gestionadas por orden de solicitud) y desarrollamos una sesión en la que los equipos recorrerán cuatro momentos consecutivos que les llevarán desde la observación de problemas reales hasta la generación de ideas para el concurso.

- **Observa (dinámica):** los participantes analizan cómo se mueven las personas en su día a día e identifican retos relacionados con la movilidad, el espacio urbano, la accesibilidad o el medio ambiente.

Objetivo: descubrir que las ciudades están llenas de pequeños problemas que pueden resolverse.

- **Experimenta (juego):** a través de un reto cooperativo deberán tomar decisiones, enfrentarse a situaciones reales y comprobar cómo pequeñas acciones pueden transformar una ciudad.

Objetivo: comprender que no existe una única solución y que todas las decisiones tienen consecuencias.

- **Inventa (dinámica):** los equipos comienzan a imaginar soluciones creativas utilizando técnicas sencillas de ideación, diseño y pensamiento creativo.

Objetivo: descubrir que cualquier persona puede convertirse en innovadora.

- **Comparte (juego):** cada equipo presenta rápidamente su idea, escucha las de sus compañeros y recibe inspiración para el proyecto que desarrollará posteriormente.

Objetivo: comunicar, argumentar y aprender de otras propuestas.

Al finalizar la sesión, cada equipo habrá elegido el gran reto en el que participará y dispondrá de una primera idea sobre la que comenzar a trabajar.

FASE 2 · El gran reto

Diseña la ciudad en la que te gustaría vivir.

Tras el taller, cada equipo desarrollará un proyecto original que responda a uno de los cuatro grandes retos del programa.

Durante esta fase investigarán, diseñarán, crearán y mejorarán su propuesta con el acompañamiento del profesorado, aplicando conocimientos relacionados con la sostenibilidad, la tecnología, la accesibilidad, la seguridad vial y el diseño urbano.

Para llevar a cabo el proyecto los equipos disponen de diferentes formatos de participación, pero todos deberán cumplimentar una ficha y elaborar un vídeo de máximo 1 minuto de duración explicando la solución de su reto o su propuesta.

3. Retos

Con el objetivo de ofrecer libertad creativa al alumnado y, al mismo tiempo, estructurar las propuestas en torno a grandes desafíos de actualidad, el concurso se organiza en cuatro grandes retos.

Reto 1. Muévete de forma sostenible

El contenido de las propuestas presentadas dentro de este reto deberá estar relacionado con la búsqueda de formas de desplazamiento que reduzcan el impacto sobre el planeta.

Este reto invita a buscar soluciones relacionadas con nuevos hábitos, energías limpias, transporte compartido o formas de desplazamiento más sostenibles.

Algunos ejemplos podrían ser: sistemas de transporte ecológicos, campañas para reducir el uso del vehículo privado, propuestas para fomentar caminar o utilizar la bicicleta, ideas relacionadas con la calidad del aire o el ahorro energético, etc.

Reto 2. Diseña la ciudad del futuro

El contenido de las propuestas presentadas dentro de este reto deberá estar relacionado con el diseño de ciudades más cómodas, saludables y accesibles para todas las personas.

Las propuestas podrán centrarse en el diseño de calles, parques, plazas o infraestructuras, favoreciendo ciudades más amables, inclusivas y adaptadas a las necesidades de la ciudadanía.

Ejemplos: rutas escolares seguras, barrios accesibles, espacios públicos mejor conectados o nuevas formas de organizar la movilidad urbana.

Reto 3. Inventa nuevas soluciones

El contenido de las propuestas presentadas dentro de este reto deberá estar relacionado con el uso de la ciencia y la tecnología para mejorar la movilidad y la vida en las ciudades.

Los participantes podrán desarrollar propuesta innovadora apoyada en herramientas digitales, robótica, inteligencia artificial, sensores, aplicaciones o cualquier tecnología que contribuya a mejorar la movilidad.

Ejemplos:

- aplicaciones móviles
- semáforos inteligentes
- sistemas de información para viajeros
- vehículos autónomos
- soluciones tecnológicas para mejorar la seguridad

Reto 4. La movilidad para todas las personas

El contenido de las propuestas presentadas dentro de este reto deberá estar relacionado con la inclusión, la seguridad y la convivencia, promoviendo soluciones que hagan las ciudades más accesibles y humanas.

Las propuestas podrán plantear soluciones para que todas las personas puedan desplazarse de forma segura, cómoda y autónoma.

Ejemplos:

- movilidad para personas mayores
- accesibilidad universal
- seguridad vial
- convivencia entre peatones, bicicletas y vehículos
- campañas de sensibilización ciudadana

4. Modalidad y características de los trabajos

Los equipos participantes deberán desarrollar un proyecto original que responda a uno de los cuatro grandes retos del programa.

Todos los equipos deberán cumplimentar una ficha y elaborar un vídeo de máximo 1 minuto de duración explicando la solución de su reto o su propuesta.

Los proyectos podrán presentarse mediante diferentes formatos, entre ellos:

- Maquetas y prototipos.
- Aplicaciones o recursos digitales.

- Campañas de sensibilización.
- Vídeos o animaciones.
- Juegos o experiencias interactivas.
- Presentaciones multimedia.
- Modelos tridimensionales.
- Cualquier otro formato que permita explicar de forma clara la propuesta desarrollada.

La propuesta deberá ser original e inédita y haber sido desarrollada por el alumnado participante con el acompañamiento del profesorado.

5. Inscripción

La inscripción al concurso se realizará desde **el 1 de octubre de 2026 hasta el 30 de abril de 2027**, ambos inclusive, cumplimentando el formulario que aparece en la web/plataforma del programa:

[Formulario de inscripción.](#)

La inscripción y participación en el concurso será realizada por la persona docente responsable del equipo.

6. Entrega de trabajos

El plazo de entrega de los proyectos comenzará desde el momento de la inscripción y finalizará el 30 de abril de 2027, ambos inclusive.

Los trabajos se enviarán a través del email info@mobilopolis.es, siguiendo las instrucciones facilitadas por la organización.

Cada equipo deberá presentar la ficha del proyecto y el vídeo explicativo de una duración máxima de un minuto.

Todos los trabajos serán enviados por el docente responsable del equipo.

No serán admitidos aquellos trabajos que se presenten fuera del plazo establecido o que no cumplan los requisitos indicados en las presentes bases.

7. Jurado

Un jurado compuesto para la ocasión por personal profesional valorará los proyectos atendiendo, entre otros, a los siguientes aspectos:

- La originalidad y creatividad de la propuesta.
- La capacidad para identificar y responder a un problema o necesidad real.
- La innovación de la solución planteada.
- La relación de la propuesta con el reto seleccionado.
- La viabilidad y utilidad de la solución.
- La incorporación de criterios de sostenibilidad, accesibilidad, seguridad o inclusión, cuando resulten aplicables.
- La claridad en la explicación y comunicación del proyecto.
- El valor educativo y divulgativo del proyecto.

El Jurado podrá descalificar aquellos trabajos que no se ajusten a los contenidos de los retos propuestos, que no cumplan los requisitos establecidos en estas bases o que no sean una creación original del alumnado participante.

El Jurado actuará con la máxima libertad y tendrá, además de las facultades normales de discernir los premios y emitir el fallo, las de interpretar las presentes bases, pudiendo dejar alguno de los premios desierto.

El fallo del Jurado será inapelable.

8. Premios

Se entregará un trofeo honorífico a los equipos ganadores.

9. Protección de datos y confidencialidad

Fundación Ibercaja se obliga al cumplimiento del Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del 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, y demás normativa estatal aplicable en materia de protección de datos.

Los datos personales de las personas participantes serán tratados de acuerdo con la información facilitada en el correspondiente formulario de inscripción y durante el tiempo necesario para la gestión y desarrollo del programa, así como durante los plazos legalmente establecidos.

Sobre sus datos, dichas personas podrán ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, supresión, y limitación del tratamiento que les reconoce la legislación vigente, mediante correo electrónico dirigido a la dirección: privacidadgdpr@fundacionibercaja.es; por correo postal dirigido a Fundación Bancaria



Ibercaja (C/Joaquín Costa 13, 50001 Zaragoza), o por teléfono al número de Fundación Bancaria Ibercaja 976 97 19 01.

10. Entrega de premios

La entrega de premios tendrá lugar durante la gala final de **MOBILÓPOLIS**, que se celebrará en Mobility City.

La organización comunicará a los equipos finalistas y ganadores la forma y fecha en que tendrá lugar la entrega de premios.

11. Trabajos participantes y difusión

Los trabajos presentados podrán ser utilizados por Fundación Ibercaja para fines de comunicación, divulgación y promoción del programa, de acuerdo con las autorizaciones y condiciones recogidas en la documentación de participación y la normativa aplicable.

La organización podrá difundir los proyectos finalistas y premiados a través de sus canales de comunicación, página web, redes sociales y otros medios vinculados al programa.

En todo caso, se respetarán los derechos de propiedad intelectual y las autorizaciones correspondientes relativas a la participación y difusión de los trabajos y de las imágenes del alumnado.

12. Aceptación de las bases

La participación en el Concurso **MOBILÓPOLIS** implica la plena aceptación de estas bases.

La organización se reserva el derecho de modificar, interpretar las presentes bases y resolver cualquier circunstancia no prevista en las mismas.