



CONVOCATORIA

Categoría Transformadores Digitales 2026

InnovatiQ Digital Cup 2026 reconoce que **la verdadera transformación educativa comienza con las y los docentes**. Por ello, convoca a profesoras y profesores de instituciones afiliadas a participar en la categoría **Transformadores Digitales**, mediante el diseño y aplicación de un proyecto de aprendizaje innovador que integre herramientas digitales de la plataforma innovatiQ.

I. De los participantes

- Podrán participar docentes de cualquier nivel educativo (preescolar, primaria, secundaria o bachillerato) que laboren en instituciones que utilicen la plataforma **innovatiQ®**.
- La participación es individual.

II. Del registro

- El registro se realizará del 23 al 30 de noviembre del 2025, completando el formulario en línea disponible en medios oficiales de innovatiQ.
- Los docentes deberán incluir:
 - Nombre completo, institución y nivel educativo.
 - Correo electrónico
 - Título del proyecto.
 - Habilidades digitales a desarrollar.
 - Herramientas Tecnológicas a utilizar (incluidas en innovatiQ)

III. Del Proyecto

Cada propuesta deberá estar diseñada para una duración mínima de cuatro sesiones y contener los siguientes elementos:

- Situación de aprendizaje:** contexto o problemática real del aula.
- Pregunta generadora y preguntas guía.**
- Actividades** por sesión usando metodologías activas (ABP).
- Habilidades digitales a desarrollar** (mínimo tres, como pensamiento crítico, colaboración, creatividad, etc.).
- Herramientas TIC utilizadas** (mínimo dos de la plataforma innovatiQ y una adicional).
- Evidencias de aplicación** con estudiantes: fotos, capturas, productos digitales o testimonios en video.

El proyecto deberá ser presentado en un documento PDF acompañado de los productos creados por el alumnado (algunos ejemplos de los productos o fotografías en caso de ser prototipado).

IV. De la entrega

- Cada participante enviará su proyecto el cual deberá entregarse **del 23 al 27 de febrero del 2026** antes de las **23:59 h** (hora CDMX) Para ello, cada uno deberá **llenar el formulario de entrega oficial**, disponible en medios oficiales de innovatiQ, donde se incluirán en formato Zip:
 - Documento del proyecto (PDF)
 - Evidencias de aplicación (capturas, archivos de los estudiantes, enlaces o fotos)
- Los resultados de la **Etapa Pre-Nacional** (equipos seleccionados) se publicarán el **23 al 27 de marzo del 2026** en la página oficial.

V. De la Selección (Etapa Pre-Nacional)

- Los proyectos serán valorados por un jurado especializado con base en los siguientes criterios:
 - Impacto y relevancia del problema (30 %)
 - Innovación y originalidad (25 %)
 - Funcionalidad y robustez del prototipo (20 %)
 - Calidad del código y documentación (15 %)
 - Calidad de la presentación en video (10 %)

- Los resultados de la **Etapa Pre-Nacional** (equipos seleccionados) se publicarán el **23 al 27 de marzo del 2026** en medios oficiales de innovatiQ.

VI. De la inscripción

- Las instituciones afiliadas a la comunidad InnovatiQ podrán inscribirse de manera **gratuita**, sin obligación de cubrir ninguna cuota de registro.
- Los profesores seleccionados recibirán confirmación por correo.
- Cada participante deberá firmar el "Acuerdo de Participación"
- Cada profesor deberá subir una **fotografía** como parte de su registro, autorizando el uso de la imagen con fines de **divulgación, promoción y publicación en redes sociales oficiales** de la InnovatiQ Digital Cup, relacionadas con su participación en el concurso.
- El incumplimiento de estos trámites resultará en la reasignación del lugar a otro docente.

VII. De la participación en la Gran Final Nacional

- La Gran Final Nacional se llevará a cabo en sede y fecha por confirmar.
- Cada docente dispondrá de 5 a 7 minutos para exponer su proyecto ante el jurado calificador, argumentando su proceso creativo, mensaje y originalidad; y 2 minutos para preguntas del jurado.
- El traslado, alojamiento y gastos del participante corren por cuenta de cada personal.
- Premios en efectivo para equipos ganadores.**
 - Primer lugar:** \$6,000 MXN + publicación del proyecto en la plataforma
 - Segundo lugar:** \$3,000 MXN + publicación del proyecto en la plataforma
 - Tercer lugar:** \$1,500 MXN + publicación del proyecto en la plataforma
- Reconocimientos para todos los participantes**
 - Diploma de participación** para cada profesor inscrito en la final.

VIII. Restricciones y Derechos de Autor

- La participación es exclusivamente por docente. No se aceptarán inscripciones grupales.
- Cada docente podrá presentar únicamente un proyecto.
- El contenido del proyecto debe ser apto para todo público. No se permitirá la inclusión de lenguaje ofensivo, violencia explícita, discriminatorio, ni temas inapropiados.
- Queda prohibido incluir música, gráficos, personajes, contenidos o cualquier otro material protegido por derechos de autor sin la autorización expresa de su titular.
- El material entregado deberá ser original y desarrollado por el docente; el incumplimiento de esta condición implicará la descalificación inmediata.**
- Cada docente conservará la propiedad intelectual de su creación y cederá a la innovatiQ Digital Cup los derechos de uso de su proyecto para fines de divulgación y promoción del concurso en medios digitales y redes sociales oficiales.

Rúbricas de evaluación:

Criterio	Valor	¿Qué significa?
Relevancia curricular	30 %	- Conexión clara con contenidos escolares o habilidades científicas/tecnológicas.
Innovación metodológica	25 %	- Uso creativo y significativo de metodologías activas.
Desarrollo de habilidades digitales	20 %	- Promueve pensamiento crítico, colaboración, comunicación, autorregulación, etc.
Integración de TIC	15 %	- Uso variado y funcional de herramientas innovatiQ dentro del proyecto.
Evidencia de implementación	10 %	- Claridad y variedad de productos, fotografías y testimonios del trabajo con alumnos.