



CONVOCATORIA



NEWSLAB

Con el propósito de fortalecer la comunicación científica, la creatividad digital, el pensamiento crítico y la capacidad de explicar fenómenos STEAM mediante el uso de herramientas digitales de forma clara y atractiva, **innovatiQ Digital Cup 2027** convoca a estudiantes a participar en la **División Digital, Categoría Starter**, con el Reto NewsLab, bajo las siguientes bases:

El **Reto NewsLab** invita a los participantes de **8 a 11 años** a convertirse en reporteros, conductores y divulgadores de la ciencia mediante la creación de un noticiero STEAM en formato video o animación. Los equipos deberán investigar un fenómeno relacionado con la ciencia, tecnología, ingeniería, arte o matemáticas y comunicarlo de manera clara, precisa y creativa, simulando un segmento informativo tipo noticiero.

Datos Generales	Información
Modalidad	Individual y/o en equipos de máximo 3 integrantes
Etapas	Pre Nacional virtual y Final Nacional presencial
Registro y entrega de proyectos	01 de septiembre al 13 de noviembre de 2026
Publicación de resultados Pre Nacional	22 al 30 de noviembre de 2026
Final Nacional	12 y 13 de febrero de 2027
Sede	Centro Tolzú, Toluca, Estado de México
Costro de inscripción por equipo	Público general: \$600 MXN
Pago Único	Comunidad innovatiQ: \$300 MXN

I. De los participantes

- Podrán participar alumnas y alumnos que tengan entre 8 y 11 años cumplidos al momento del registro.
- La participación podrá ser individual o en equipos de máximo 3 integrantes.
- La convocatoria está abierta a estudiantes de cualquier institución educativa que cumplan con el rango de edad establecido.
- Cada participante o equipo deberá contar con un docente, mentor o adulto responsable como contacto oficial durante el proceso.
- Cada participante solo podrá formar parte de un proyecto dentro del mismo reto.

II. Del registro

- El periodo de registro y entrega de proyectos será del **01 de septiembre al 13 de noviembre de 2026**, en los medios oficiales de **innovatiQ**.
- El costo de inscripción será pago único de **\$600 MXN** por equipo. Para instituciones pertenecientes a la comunidad innovatiQ, el costo será de **\$300 MXN** por equipo.
- Cada equipo deberá registrar: nombre del equipo o participante, nombre completo de los integrantes, fecha de nacimiento, escuela y grado escolar.
- Cada equipo deberá proporcionar los datos de contacto de un adulto responsable, docente, coach o mentor: correo electrónico activo y número telefónico de contacto.
- La inscripción implica la aceptación de la presente convocatoria, los criterios de evaluación y las decisiones emitidas por el Comité Organizador.
- Como parte del proceso de participación, cada equipo deberá autorizar el uso de imagen y evidencias del proyecto para fines de divulgación, promoción y publicación en medios oficiales de innovatiQ Digital Cup.
- El registro del equipo se confirmará únicamente después de realizar y validar el pago correspondiente. La confirmación oficial será enviada por correo electrónico; a partir de ese momento, el equipo quedará formalmente inscrito y con su lugar asegurado.

III. Del reto y del producto esperado

- Cada participante o equipo deberá crear un noticiero STEAM en formato video o animación con duración máxima de 3 minutos.
- El proyecto deberá explicar de forma clara, comprensible y creativa un fenómeno relacionado con la ciencia, tecnología, ingeniería, arte o matemáticas.
- El contenido deberá simular un segmento informativo tipo noticiero, incorporando elementos característicos de este formato.
- El proyecto deberá presentarse mediante explicaciones adecuadas para la edad de los participantes, utilizando ejemplos, demostraciones, representaciones visuales u otros recursos que faciliten su comprensión.
- El noticiero deberá incluir:
 - Introducción o presentación del tema.
 - Desarrollo de la explicación del fenómeno.
 - Conclusión o cierre informativo.
- El proyecto podrá elaborarse en español o inglés. En caso de utilizar inglés, deberá incluir elementos de apoyo que permitan su comprensión por parte del jurado.
- Herramientas permitidas: **Scratch, mBot, Clipchamp, Canva, PowerPoint, Genially.**

8. No se permite el uso de inteligencia artificial ajena a la herramienta elegida para su desarrollo.

IV. De la entrega del proyecto

Etapas Pre-Nacional

- El proyecto podrá entregarse en cualquier momento dentro del periodo oficial de registro y entrega del **01 de septiembre al 13 de noviembre de 2026** antes de las 23:59 horas (hora del centro de México).
- Cada participante o equipo deberá entregar y anexar los enlaces o archivos solicitados mediante el sitio oficial disponible en medios oficiales de innovatiQ.
- Cada equipo deberá adjuntar:
 - Enlace de acceso al video o animación.
 - Breve descripción del fenómeno STEAM elegido (máximo 100 palabras).
- El noticiero podrá presentarse en español o inglés. Si se utiliza inglés, deberá incluir subtítulos en español.
- Los enlaces compartidos deberán contar con permisos de visualización habilitados para el jurado.
- Nomenclatura de archivos:
 - Star** (Starter)
 - News** (NewsLab)
 - Número de equipo o folio asignado
 - Ejemplo: **Star_News_235**

V. De la selección | Etapa Pre-Nacional

- La Etapa Pre-Nacional se realizará de forma virtual. Los proyectos serán revisados por jueces especialistas en educación digital, creatividad, comunicación, diseño y tecnología.
- La evaluación será imparcial e inapelable, con base en los criterios establecidos en esta convocatoria.
- No se realizará presentación o defensa del proyecto en la Etapa Pre-Nacional; la evaluación se basará únicamente en las evidencias entregadas por el equipo.
- Los 10 mejores proyectos clasificarán a la Etapa Nacional.**
- Cada participante o equipo que entregue proyecto recibirá una hoja de resultados con su evaluación general y constancia de participación.

- Los resultados se publicarán del **22 al 30 de noviembre de 2026** en los medios oficiales de innovatiQ Digital Cup y se notificarán mediante correo electrónico a los equipos seleccionados.
- Los equipos finalistas deberán **confirmar su asistencia a la Fase Nacional**, vía correo electrónico (**ids@innovatiq.education**), a más tardar el día **viernes 11 de diciembre de 2026**.

En caso de no recibir la confirmación dentro del periodo establecido, el lugar podrá ser cedido al siguiente equipo consecutivo de acuerdo con el ranking oficial de resultados.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN | ETAPA PRE-NACIONAL (100 PTS MÁX.)

En la Etapa Pre-Nacional no se considera presentación o defensa del proyecto. La evaluación se realiza exclusivamente con base en el video o animación entregado.

Criterio	Descripción del criterio	Puntaje
Claridad en la explicación del fenómeno STEAM	Evalúa si el equipo explica el fenómeno de manera comprensible para su edad. La información debe estar organizada, ser fácil de seguir y permitir que el público entienda qué fenómeno se está presentando, cómo ocurre y por qué es importante.	25 pts
Precisión del contenido STEAM	Evalúa que la información presentada sea correcta, adecuada y relacionada con ciencia, tecnología, ingeniería, arte o matemáticas. Se considera que el equipo utilice conceptos reales, ejemplos pertinentes y evite explicaciones incorrectas o confusas.	20 pts
Creatividad del formato informativo	Evalúa la originalidad con la que el equipo presenta el noticiero. Se valora el uso de roles como conductor, reportero, entrevistado, experto, corresponsal o cápsula especial, así como una forma atractiva y diferente de comunicar el tema.	15 pts
Elementos visuales, narrativos y explicativos	Evalúa el uso de imágenes, dibujos, animaciones, gráficas, objetos, experimentos, texto en pantalla, escenarios o recursos visuales que ayuden a comprender mejor el fenómeno. Los elementos deben apoyar la explicación, no solo decorar.	15 pts
Estructura del noticiero	Evalúa si el video tiene una organización clara: introducción del tema, desarrollo de la explicación y cierre. También se considera si realmente simula un segmento informativo tipo noticiero.	10 pts
Comunicación oral, expresión y participación	Evalúa la forma en que los participantes comunican sus ideas: voz clara, seguridad, participación equilibrada, lenguaje adecuado para la edad y coordinación entre los integrantes.	10 pts
Calidad técnica y duración	Evalúa que el video o animación tenga audio comprensible, imagen visible, edición básica ordenada y duración máxima de 3 minutos. No se exige producción profesional, pero sí cuidado en la presentación final.	5 pts
Total		100 pts

VI. De la participación en la Gran Final Nacional

- La Gran Final Nacional se llevará a cabo los días **12 y 13 de febrero de 2027** en el **Centro Tolzú, Toluca, Estado de México**.
- La participación en la Etapa Nacional será presencial. Los equipos finalistas **deberán exponer su proyecto a la comunidad y defenderlo ante jueces**.
- Cada equipo contará con un máximo de 10 minutos para presentación, demostración y preguntas del jurado.
- Durante la presentación deberán explicar por qué el fenómeno elegido es STEAM, el proceso de creación, la herramienta utilizada, la distribución de roles y los aprendizajes obtenidos.
- En la **Gran Final Nacional**, los equipos de la **División Digital** deberán presentar su proyecto en un **portal inmersivo (stand)** para compartirlo con la comunidad. Cada equipo será responsable de llevar todo lo necesario para su demostración, como computadora, iPad, bocinas, pantallas, cargadores o adaptadores.
- El traslado, alojamiento, alimentos y demás gastos de participación correrán por cuenta de cada equipo o institución participante.
- Se entregarán premios en especie a los equipos ganadores del 1.º, 2.º y 3.º lugar, así como reconocimientos y medallas oficiales de participación.
- Los detalles logísticos, horarios y lineamientos específicos de la Final Nacional serán comunicados oportunamente a los equipos finalistas.

- Durante la competencia se estará evaluando una premiación especial denominada "**Voto del Público**", la cual reconocerá al equipo que logre conectar de manera más destacada con la audiencia mediante la presentación de su proyecto, demostrando claridad, creatividad, impacto y capacidad para comunicar su propuesta. El público asistente será el encargado de elegir al equipo ganador mediante una dinámica de votación al finalizar las presentaciones. Este reconocimiento se entregará de manera independiente y habrá un equipo ganador por reto.
- Los equipos clasificados a la **Gran Final Nacional** deberán presentar la siguiente documentación:
 - Documento que acredite la pertenencia del participante a una institución educativa** (credencial escolar, constancia de estudios, boleta de calificaciones o equivalente).
 - Comprobante de pago.**
 - Formato de autorización del uso de imagen**, firmado por el padre, madre o tutor legal.
 - Carta responsiva de participación**, firmada por el coach.
 - Reglamento de participación**, firmado por el coach.

La falta de entrega de alguno de los documentos podrá impedir la participación en la Gran Final Nacional.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN | ETAPA NACIONAL (100 PTS MÁX.)

Importante: En la Etapa Nacional sí se considera la presentación o defensa del proyecto, ya que los alumnos deberán explicar el fenómeno STEAM elegido, el proceso creativo, la herramienta utilizada, la distribución de roles y el aprendizaje obtenido los jueces.

Criterio	Descripción del criterio	Puntaje
Claridad en la explicación del fenómeno STEAM	Evalúa si el equipo explica el fenómeno de manera comprensible, ordenada y adecuada para su edad. El público debe entender qué fenómeno se presenta, cómo ocurre y por qué es importante.	20 pts
Precisión del contenido STEAM	Evalúa que la información presentada sea correcta, relacionada con ciencia, tecnología, ingeniería, arte o matemáticas, y que utilice conceptos reales de forma adecuada.	15 pts
Creatividad del formato informativo	Evalúa la originalidad con la que el equipo presenta el noticiero. Se valora el uso de roles como conductor, reportero, entrevistado, experto, corresponsal o cápsula especial.	15 pts
Elementos visuales, narrativos y explicativos	Evalúa el uso de imágenes, dibujos, animaciones, gráficas, objetos, experimentos, textos en pantalla, escenarios o recursos visuales que faciliten la comprensión del fenómeno.	15 pts
Presentación o defensa del proyecto	Evalúa la capacidad del equipo para explicar ante los jueces el fenómeno STEAM elegido, el proceso de creación del noticiero, la herramienta utilizada, la distribución de roles y el aprendizaje obtenido.	10 pts
Estructura del noticiero	Evalúa si el video tiene una organización clara: introducción, desarrollo y cierre. También se considera si realmente simula un segmento informativo tipo noticiero.	10 pts
Comunicación oral, expresión y trabajo en equipo dentro del video	Evalúa la voz, seguridad, expresión, lenguaje adecuado, participación equilibrada y coordinación del equipo durante el noticiero.	10 pts
Calidad técnica y duración	Evalúa que el video o animación tenga audio comprensible, imagen visible, edición básica ordenada y que respete la duración máxima de 3 minutos	5 pts
Total		100 pts

Prohibición de Inteligencia Artificial Generativa

Se permite únicamente el uso de inteligencia artificial integrada de forma nativa en la herramienta utilizada para el desarrollo del proyecto.

El uso de herramientas externas de inteligencia artificial será motivo de descalificación.

VII. Restricciones

- Cada equipo o participante podrá presentar únicamente un proyecto en este reto.
- El contenido del proyecto deberá ser apto para todo público. No se permitirá lenguaje ofensivo, violencia explícita, discriminación, mensajes de odio ni temas inapropiados para la edad.
- Queda prohibido utilizar música, gráficos, videos, imágenes, marcas, contenidos o cualquier material protegido por derechos de autor sin autorización expresa de su titular.
- El material entregado deberá ser original y desarrollado por los integrantes del equipo. El incumplimiento de esta condición podrá implicar descalificación inmediata.
- La duración máxima del video o animación será de 3 minutos. Los proyectos que excedan este tiempo podrán ser penalizados conforme a la rúbrica.
- Cada equipo o participante conservará la propiedad intelectual de su creación, pero autoriza a innovatiQ Digital Cup el uso de imágenes, videos o evidencias del proyecto con fines de divulgación y promoción del concurso.
- Cualquier conducta irrespetuosa hacia jueces, staff, participantes, mentores, público o integrantes del Comité Organizador será sancionada y podrá derivaren descalificación.

VIII. Disposiciones finales

- La participación implica la aceptación total de esta convocatoria y de las decisiones del jurado, las cuales serán inapelables e irrevocables.
- El Comité Organizador se reserva el derecho de modificar fechas, procesos o lineamientos, notificando oportunamente en los medios oficiales de innovatiQ Digital Cup.
- Los casos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el Comité Organizador.
- Cualquier información adicional será comunicada a través de los medios oficiales de innovatiQ.

CONVIERTE LA CIENCIA EN NOTICIA Y DEMUESTRA TU TALENTO COMO DIVULGADOR EN INNOVATIQ DIGITAL CUP 2027!

Comité Organizador IDC 2027