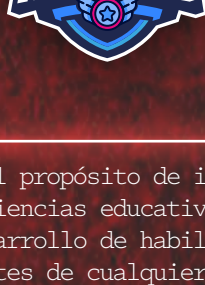




CONVOCATORIA



TRANSFORMADORES DIGITALES

Con el propósito de impulsar el uso de herramientas digitales a través de experiencias educativas innovadoras que integren tecnología, metodologías activas y desarrollo de habilidades digitales, **innovatiQ Digital Cup 2027** convoca a los docentes de cualquier disciplina y docentes en formación a participar en la **Categoría Advanced**, con el Reto Transformadores Digitales, bajo las siguientes bases:

El **Reto Transformadores Digitales** invita a los docentes de cualquier disciplina y docentes en formación de la categoría Advanced, de **20 años en adelante**, a diseñar, implementar y documentar una experiencia de aprendizaje que promueva la participación de los estudiantes mediante el uso estratégico de herramientas digitales, pensamientos STEAM y metodologías innovadoras. Los proyectos deberán demostrar cómo la tecnología puede convertirse en un medio para fortalecer el aprendizaje, la creatividad, la colaboración y el desarrollo de competencias para el siglo XXI.

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
Costo de inscripción por equipo	Público general: \$800 MXN Comunidad innovatiQ: \$400 MXN
Pago Único	

I. De los participantes

- Podrán participar docentes activos y docentes en formación que tengan 20 años o más cumplidos al momento del registro.
- La participación podrá ser individual o en equipos de máximo 3 integrantes.
- La convocatoria está abierta a docentes activos y estudiantes en educación de cualquier institución educativa que cumplan con el rango de edad y perfil establecido.
- Cada participante o equipo podrá registrar únicamente un proyecto de aprendizaje innovador.
- El proyecto podrá aplicarse en cualquier nivel educativo, siempre que exista una justificación pedagógica clara y evidencias del trabajo realizado con estudiantes.

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 **\$800 MXN** por equipo. Para instituciones pertenecientes a la comunidad innovatiQ, el costo será de **\$400 MXN** por equipo.
- Cada equipo o participante deberá registrar:
 - Nombre completo del participante o participantes.
 - Correo electrónico activo y teléfono de contacto.
 - Institución educativa y nivel en el que se aplica o se aplicará el proyecto.
 - Perfil de participación: docente de cualquier disciplina o docente en formación.
 - Título del proyecto.
 - Situación de aprendizaje o problemática abordada.
 - Habilidades digitales y STEAM que se pretende desarrollar.
 - Herramientas digitales utilizadas, incluyendo al menos 3 herramientas digitales.
- 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 propuesta deberá estar diseñada para una duración mínima de cuatro sesiones y deberá evidenciar una experiencia de aprendizaje innovadora, aplicable y alineada con metodologías activas.
- El proyecto deberá integrar herramientas digitales de forma intencional, no decorativa, y demostrar cómo estas apoyan el logro de aprendizajes, la participación del alumnado y la creación de productos o evidencias.
- La propuesta debe ser innovadora e incorporar los siguientes elementos:

Elemento obligatorio	Descripción esperada
Situación de aprendizaje	Contexto, necesidad o problemática real del aula que da origen al proyecto. Debe explicar por qué es relevante para los estudiantes.
Pregunta generadora y preguntas guía	Pregunta central que detona la investigación, creación o solución del reto, acompañada de preguntas que orienten el proceso.
Actividades por sesión	Planeación mínima de cuatro sesiones con actividades articuladas bajo metodologías activas.
Habilidades digitales y STEAM	Mínimo tres habilidades a desarrollar, como pensamiento crítico, colaboración, creatividad, comunicación, ciudadanía digital, resolución de problemas, diseño, análisis o innovación.
Herramientas TIC utilizadas	Mínimo 3 herramientas digitales, justificando su propósito pedagógico.
Evidencias de aplicación	Fotografías, capturas, productos digitales, prototipos, testimonios en video o registros del trabajo con estudiantes.
Productos del alumnado	Ejemplos de productos creados por los estudiantes; en caso de prototipado, se aceptan fotografías o videos del proceso y del resultado.

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 participante o equipo deberá adjuntar:
 - Documento del proyecto en PDF.
 - Evidencias de aplicación con estudiantes: fotografías, capturas, productos digitales, videos, enlaces o testimonios.
 - Productos creados por el alumnado o una muestra representativa de los mismos.
 - Anexos o recursos complementarios utilizados durante la implementación (si aplica).
- El documento deberá estar organizado de forma clara y estructurada que facilite la revisión por parte del jurado.
- Nomenclatura de archivos:
 - Adv** (Advanced)
 - TD** (Transformadores Digitales)
 - Número de equipo o folio asignado
 - Ejemplo: **Adv_TD_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, innovación pedagógica, tecnología educativa y metodologías activas.
 - 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 (**idc@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 a partir del documento PDF, evidencias de aplicación y productos generados por el alumnado.

Criterio	Descripción del criterio	Puntaje
Diseño pedagógico y uso de metodologías activas	Evalúa que el proyecto esté organizado en al menos cuatro sesiones con una secuencia lógica, objetivos definidos, actividades coherentes y un cierre o producto final. Se valora la progresión entre las sesiones y que las actividades fomenten el aprendizaje activo mediante investigación, creación, resolución de problemas, colaboración, toma de decisiones y construcción de productos, trascendiendo más allá de una clase expositiva tradicional.	25 pts
Evidencias de aplicación con estudiantes	Evalúa la calidad y claridad de las evidencias presentadas: fotografías, capturas, productos digitales, prototipos, videos, testimonios o registros del trabajo realizado por los estudiantes. Las evidencias deben mostrar que el proyecto fue aplicado o probado.	15 pts
Integración de herramientas digitales	Evalúa el uso pertinente de herramientas TIC dentro de la experiencia de aprendizaje. Deben integrarse al menos tres herramientas digitales con un propósito claro dentro del proyecto.	15 pts
Innovación pedagógica y transformación de la práctica	Valora el grado de innovación de la propuesta para transformar las prácticas educativas mediante estrategias, metodologías o recursos que generen experiencias de aprendizaje más significativas.	10 pts
Desarrollo de habilidades digitales y STEAM	Evalúa si el proyecto favorece el desarrollo de al menos tres habilidades digitales o STEAM, como pensamiento crítico, creatividad, colaboración, comunicación, solución de problemas, ciudadanía digital, programación, diseño, análisis o innovación.	10 pts
Pertinencia de la situación de aprendizaje	Evalúa si el proyecto parte de un contexto, necesidad o problemática real del aula. La situación debe ser clara, relevante y estar vinculada con los intereses, necesidades o desafíos de los estudiantes.	10 pts
Impacto en el aprendizaje de los estudiantes	Evalúa si el proyecto muestra avances, logros, participación, aprendizajes obtenidos o cambios observables en los estudiantes. Se valora que el docente o participante explique cómo la experiencia fortaleció el aprendizaje o la participación del grupo.	10 pts
Claridad, organización y presentación del documento PDF	Evalúa que el documento esté completo, ordenado y sea fácil de revisar. Debe incluir la información solicitada, redacción clara, recursos visuales o anexos pertinentes, y evidencias organizadas de manera comprensible.	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 participantes seleccionados **deberán realizar una defensa pedagógica ante jueces**. No se contempla presentación a la comunidad como parte del criterio de evaluación.
- Cada participante contará con 20 minutos en total para defender su proyecto y responder preguntas del jurado. El Comité Organizador podrá ajustar la distribución del tiempo según la logística del evento.
- Durante la defensa, el participante deberá explicar la situación de aprendizaje, el diseño de sesiones, las metodologías activas utilizadas, las herramientas digitales integradas, las evidencias de aplicación, los productos del alumnado y el impacto en el aprendizaje.
- El traslado, alojamiento, alimentos y demás gastos de participación correrán por cuenta de cada equipo o institución participante.
- Se entregarán premios en efectivo a los equipos ganadores del 1.º, 2.º y 3.º lugar, así como reconocimientos de participación. Los montos serán comunicados por los medios oficiales de la competencia.
- Los detalles logísticos, horarios y lineamientos específicos de la Final Nacional serán comunicados oportunamente a los equipos finalistas.
- 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.
 - Reclamato 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 defensa pedagógica ante jueces. Esta defensa permite comprobar la claridad del diseño, la aplicación, las evidencias y la reflexión educativa del participante.

Criterio	Descripción del criterio	Puntaje
Defensa pedagógica ante jueces	Evalúa la capacidad del participante para explicar y justificar ante el jurado la situación de aprendizaje, la planeación, las metodologías activas, el uso de herramientas digitales, las evidencias, el impacto logrado y los aprendizajes obtenidos durante la implementación.	15 pts
Diseño pedagógico y uso de metodologías activas	Evalúa que el proyecto esté organizado en al menos cuatro sesiones con una secuencia lógica, objetivos definidos, actividades coherentes y un cierre o producto final. Se valora la progresión entre las sesiones y que las actividades fomenten el aprendizaje activo mediante investigación, creación, resolución de problemas, colaboración, toma de decisiones y construcción de productos, trascendiendo más allá de una clase expositiva tradicional.	15 pts
Integración de herramientas digitales	Evalúa el uso pertinente de herramientas TIC dentro de la experiencia de aprendizaje. Deben integrarse al menos tres herramientas digitales con un propósito claro dentro del proyecto.	15 pts
Innovación pedagógica y transformación de la práctica	Valora el grado de innovación de la propuesta para transformar las prácticas educativas mediante estrategias, metodologías o recursos que generen experiencias de aprendizaje más significativas.	10 pts
Desarrollo de habilidades digitales y STEAM	Evalúa si el proyecto favorece el desarrollo de al menos tres habilidades digitales o STEAM, como pensamiento crítico, creatividad, colaboración, comunicación, ciudadanía digital, resolución de problemas, innovación o uso responsable de tecnología.	10 pts
Evidencias de aplicación con estudiantes	Evalúa la calidad, variedad y claridad de las evidencias presentadas: fotografías, capturas, productos digitales, prototipos, videos, testimonios o registros del trabajo realizado por los estudiantes.	10 pts
Impacto en el aprendizaje de los estudiantes	Evalúa si el participante demuestra avances, logros, participación, aprendizajes obtenidos o cambios observables en los estudiantes a partir de la experiencia aplicada.	10 pts
Pertinencia de la situación de aprendizaje	Evalúa si el proyecto parte de una problemática, necesidad o contexto real del aula. La situación debe ser clara, relevante y estar vinculada con los intereses, necesidades o desafíos de los estudiantes.	10 pts
Claridad, organización y presentación del documento PDF	Evalúa que el documento esté completo, ordenado y sea fácil de revisar. Debe incluir la información solicitada, redacción clara, recursos visuales, anexos pertinentes y evidencias organizadas.	5 pts
	Total	100 pts

VII. Restricciones

- La participación podrá ser individual o por equipo de máximo 3 integrantes; no se permite que una misma persona participe en más de un equipo dentro del mismo reto.
- Cada equipo podrá registrar únicamente un proyecto para este reto.
- El contenido del proyecto y sus evidencias debe ser apto para todo público. No se permitirá lenguaje ofensivo, violencia explícita, contenido discriminatorio ni temas inapropiados.
- Queda prohibido incluir música, gráficos, personajes, materiales, imágenes, textos o cualquier contenido protegido por derechos de autor sin la autorización correspondiente o sin respetar las licencias de uso.
- El proyecto deberá ser original y desarrollado por el participante. El uso de evidencias falsas, materiales no autorizados o proyectos no propios será causa de descalificación inmediata.
- Cuando se presenten fotografías, videos o testimonios de estudiantes, el participante deberá contar con la autorización correspondiente de acuerdo con las políticas de su institución educativa.
- Cada equipo conserva la propiedad intelectual de su creación y autoriza a innovatiQ Digital Cup el uso de imágenes, videos, nombres del proyecto y materiales entregados para fines de difusión, promoción y publicación en medios oficiales.
- Cualquier conducta irrespetuosa hacia jueces, staff, participantes, mentores, visitantes o comunidad será sancionada y, en caso de reincidencia o gravedad, podrá implicar la descalificación inmediata.

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.

TRANSFORMA TU AULA, INSPIRA A TUS ESTUDIANTES Y DEMUESTRA
COMO LA TECNOLOGIA PUEDE POTENCIAR EL APRENDIZAJE EN
INNOVATIQ DIGITAL CUP 2027!

Comité Organizador IDC 2027