



CONVOCATORIA



ROBOT FASHION SHOW

EDU Division

Con el propósito de integrar creatividad, expresión artística y pensamiento computacional temprano, **innovatiQ Digital Cup 2027** convoca a participar a niños y niñas de **5 a 7 años**, en la **División Robótica, Categoría Discovery**, con el reto Robot Fashion Show – EDU Division, bajo las siguientes bases:

Datos Generales	Información
Robot	mTiny, Bee-Bot / Blue-Bot, Code & Go Robot Mouse, Botley, Wedo 2.0, Sphero indi, Matatalab / KIBO
Integrantes	Individual o en equipos de hasta 3 participantes
Registro	01 de septiembre de 2026 al 05 de febrero de 2027
Final Nacional	12 y 13 de febrero de 2027
Sede	Centro Tolzú, Toluca, Estado de México
Costo de inscripción por equipo	Público general: \$600 MXN
Pago Único	Comunidad innovatiQ: \$300 MXN

I. De los participantes

- Podrán participar niños y niñas de 5 a 7 años cumplidos al momento del registro.
- La convocatoria está abierta a alumnas y alumnos de cualquier institución educativa que cumplan con el rango de edad establecido.
- La participación podrá realizarse de forma individual o en equipos de hasta 3 integrantes; para esta categoría se recomienda la participación en equipos de 2 a 3 integrantes para favorecer el trabajo colaborativo.
- Cada equipo o participante deberá contar con un coach, docente o adulto responsable mayor de edad.
- Los integrantes deberán participar únicamente en el equipo registrado y respetar las indicaciones del Comité Organizador.

II. Del registro

- El registro se realizará del **01 de septiembre de 2026 al 05 de febrero de 2027**, en medios oficiales de **InnovatiQ**.
- El costo de inscripción será pago único de **\$600 MXN** por equipo o participante. Para instituciones o participantes pertenecientes a **innovatiQ**, el costo será de **\$300 MXN** por equipo o participante.
- El **cupó máximo será de 25 equipos participantes** por reto, sujeto a disponibilidad y validación del registro.
- Durante el registro se deberá proporcionar: nombre del equipo o participante, nombre completo de los integrantes, fecha de nacimiento, institución educativa.
- Datos de contacto de un adulto, docente, coach o mentor responsable: correo electrónico activo y número telefónico.
- La inscripción implica la aceptación total de las bases, reglas de seguridad, criterios de evaluación y decisiones del jurado.
- 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. Descripción del reto

El **Reto Robot Fashion Show — EDU Division** invita a niñas y niños de la categoría **Discovery**, de **5 a 7 años**, a diseñar, personalizar y programar un robot educativo de **comandos básicos (por símbolos)** para participar en una pasarela creativa. Los equipos deberán transformar su robot en un personaje o temática original, como un animal, superhéroe, explorador, personaje cultural, científico o creación fantástica, cuidando que la decoración no afecte su movimiento. Durante la presentación, el robot deberá recorrer la pasarela de forma autónoma, ejecutando una secuencia sencilla de acciones como avanzar, girar, detenerse, emitir sonidos o realizar movimientos básicos, sin intervención humana durante el recorrido.

El objetivo del reto no es únicamente completar la pasarela, sino demostrar creatividad, autonomía, comunicación y trabajo colaborativo.

Idea central del reto:

No gana el equipo que programe más rápido; gana el equipo que logre integrar creatividad, programación y presentación de manera equilibrada.

IV. Especificaciones del reto

Robots Permitidos

Se permitirá el uso de robots educativos de programación temprana que puedan ejecutar una secuencia autónoma mediante comandos físicos, botones, tarjetas, símbolos, bloques, tap pen, mosaicos de colores o interfaces visuales sencillas. Durante el recorrido, el robot no podrá ser controlado manualmente, empujado, jalado o guiado por el equipo.

Robots sugeridos	Condición de uso
mTiny	Permitido. Puede programarse con tarjetas, tap pen o comandos básicos.
Bee-Bot / Blue-Bot	Permitidos. Deben ejecutar una secuencia autónoma previamente programada.
Code & Go Robot Mouse	Permitido. Debe recorrer la pasarela mediante comandos básicos.
Botley	Permitido. El control se usa solo para cargar la secuencia antes del recorrido, no para manejarlo durante la pasarela.
Wedo 2.0	Permitido: Puede programarse mediante su aplicación de programación visual por bloques, utilizando un sistema de arrastrar y soltar.
Sphero indi	Permitido. Puede usar mosaicos o tarjetas de color como secuencia.
Matatalab / KIBO	Permitidos si el recorrido se ejecuta de forma autónoma y segura.
Otros equivalentes	Requieren autorización previa del Comité Organizador.

Formato de participación (6 minutos totales)

Momento	Tiempo máximo	Descripción
Presentación	2 minutos	Los niños explican el nombre de su robot, temática y qué representa.
Desfile	2 minutos	Recorrido del robot por la pasarela de forma autónoma.
Preguntas	2 minutos	Los jueces realizan preguntas sobre comandos, decoración y trabajo en equipo.

Recorrido mínimo obligatorio

- Salida:** Salir de forma controlada desde la zona de inicio.
- Tramo de desfile:** Avanzar linealmente de forma estable.
- Giro:** Realizar al menos un giro controlado o cambio de dirección en la zona indicada.
- Pose:** Moverse o detenerse en la zona de pose ejecutando alguna acción demostrativa.
- Meta:** Llegar y frenar de forma autónoma en la zona de meta.

El equipo podrá agregar sonidos, luces, pausas, movimientos extra o una acción especial, siempre que el robot pueda realizarlo de manera autónoma y segura, estos elementos sólo son visuales y no serán considerados para evaluación.

Reglas básicas del reto

- Cada equipo podrá presentar un solo robot decorado.
- El robot representará un personaje o una temática original alineada a valores éticos.
- La decoración exterior no deberá limitar el movimiento físico ni dañar el recubrimiento de la pista.
- El robot deberá avanzar de forma completamente autónoma sin asistencia física una vez activado.
- No se permite controlar ni influir en la ruta del robot una vez que inicia su desfile.
- Queda prohibido usar piezas afiladas, pesadas o materiales inflamables en la decoración.
- El coach o adulto responsable **no podrá interferir ni dar instrucciones** verbales a los niños durante la participación.
- Los niños responderán directamente las preguntas sencillas de los jueces al terminar.

V. Pasarela y referencia visual

La pasarela deberá ser visual, sencilla y adecuada para la edad. La versión oficial podrá variar en color, longitud, ubicación de la zona de giro, ubicación de la zona de pose o elementos decorativos, manteniendo siempre el mismo propósito: que el robot avance, gire, se detenga y llegue a la meta de forma autónoma.

Pista de Práctica / Pasarela Guía



Imagen de referencia, no es la pista oficial

Especificación de zona de pasarela

- Zona de salida:** Área estructurada donde se coloca el robot para iniciar su programa.
- Tramo de desfile:** Recta principal de paso para lucir el modelado, disfraz y personalización.
- Zona de giro:** Punto para programar retaciones y cambios de trayectoria sin intervención manual.
- Zona de pose:** Espacio donde el robot debe detenerse o realizar gestos programados ante los jueces.
- Meta final:** Fin del desfile donde el robot detiene completamente su marcha.

VI. Rúbricas de evaluación

Criterio	Descripción	Puntaje
Secuencia autónoma de comandos	Evalúa si el robot ejecuta una secuencia programada de manera autónoma, incluyendo avanzar, girar y llegar a la meta sin intervención humana.	25 pts.
Creatividad del personaje o temática	Evalúa si el robot representa una idea clara, original y adecuada para la edad, como un animal, superhéroe, explorador, personaje cultural o creación fantástica.	20 pts.
Diseño y personalización del robot	Evalúa materiales, colores, accesorios y elementos visuales. La decoración debe ser atractiva, segura y no afectar el movimiento.	15 pts.
Recorrido por la pasarela	Evalúa si el robot sigue el recorrido indicado, pasa por las zonas principales, realiza la pose y completa la pasarela de forma ordenada.	15 pts.
Explicación del equipo	Evalúa si los niños pueden explicar de manera sencilla el nombre del robot, qué representa y qué comandos usaron para programarlo.	10 pts.
Trabajo en equipo	Evalúa si los integrantes participaron, se escucharon, compartieron roles y colaboraron durante la preparación y presentación.	10 pts.
Cuidado, seguridad y presentación general	Evalúa que el robot sea seguro, que no tenga piezas peligrosas, que el equipo cuide los materiales y que la presentación sea adecuada.	5 pts.
Total	Puntaje máximo	100 pts.

Ejemplo de preguntas guías de jueces

- ¿Cómo se llama su robot?
- ¿Qué personaje o tema representa?
- ¿Qué comandos usaron para que avanzara?
- ¿Qué parte decoraron ustedes?
- ¿Cómo se pusieron de acuerdo como equipo?
- ¿Qué fue lo más divertido del reto?

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**.
- Los horarios de participación serán comunicados por el Comité Organizador a través de los medios oficiales de **innovatiQ**.
- El traslado, alojamiento, alimentos y demás gastos de participación correrán por cuenta de cada equipo o institución participante.
- Cada equipo será responsable de llevar las herramientas necesarias para el correcto funcionamiento de sus robots.
- 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.
- Todos los participantes finalistas recibirán reconocimiento de participación.
- Durante la competencia se estará evaluando una premiación especial denominada **"Trabajo y Espíritu de Equipo"**, 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 participación 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.**

VII. Restricciones y Seguridad

- El coach, docente o adulto responsable no podrá dar instrucciones durante la participación. Los niños deberán tomar las decisiones principales.
- No se permitirá el uso de materiales peligrosos, filosos, pedreros o apto puedan dañar la pista, el robot o a los participantes.
- El contenido, decoración o temática del proyecto deberá ser adecuado para todo público.
- El equipo deberá cuidar el material, respetar los turnos y mantener una conducta adecuada hacia jueces, staff y otros participantes.
- Cualquier conducta irrespetuosa hacia jueces, staff, participantes, mentores, público o integrantes del Comité Organizador será sancionada y podrá derivar en descalificación.
- Durante el recorrido del robot no se permitirá el uso de lápiz táctil (joystick). Los participantes deberán colocarlos en el lugar indicado por el juez antes de iniciar la ronda.

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, horarios o procesos, notificando oportunamente en los medios oficiales de **innovatiQ Digital Cup**.
- Los casos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el Comité Organizador.
- La imagen de referencia de la pista es únicamente orientativa. La versión oficial podrá variar, manteniendo la misma lógica de referencia y un nivel de dificultad adecuada para la categoría Discovery.
- Cada equipo será responsable de llevar su propio robot, así como las tarjetas de programación, accesorios, baterías, cargadores y materiales necesarios para su participación. El comité organizador no proporcionará robots ni tarjetas de programación durante la competencia.

CREA, PROGRAMA Y DESFILE CON TU ROBOT EN LA PASARELA DISCOVERY!

Comité Organizador IDC 2027