



BASES DE POSTULACIÓN

1ra OLIMPIADA DOCENTE NACIONAL

RESUMEN GENERAL DEL EVENTO

Nombre: Olimpiada Docente. Diseñando proyectos STEM+ en el aula

Modalidad: Virtual

Organizada por: Fundación Robótica para la Educación AC

Público objetivo: Comunidad de docentes de educación básica y media superior que hayan cursado alguna formación brindada por Fundación Robotix en el período de agosto del 2025 a mayo del 2026.

FECHAS IMPORTANTES



Registro de proyectos en plataforma
Del 15 de mayo al 31 de julio 2026

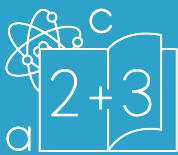


Publicación de proyectos ganadores
31 de agosto 2026

OBJETIVO GENERAL DE OLIMPIADA

Visibilizar los aprendizajes alcanzados en las formaciones docentes brindadas por Fundación Robotix cada ciclo escolar para **reconocer prácticas educativas innovadoras** que generan en las aulas y **promover un intercambio enriquecedor que fortalezca el desarrollo profesional docente.**

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

			
Incentivar el rol docente como persona diseñadora de experiencias lúdicas, creativas y significativas	Generar una comunidad de aprendizaje colaborativa entre docentes que permita fomentar espacios y actividades para ellas y ellos	Recopilación de proyectos educativos mexicanos que promuevan el aprendizaje significativo, la inclusión y la equidad, que sirvan como referente para diversos docentes del país	Promover el sentido de pertenencia de personas docentes y estudiantes hacia su cultura, territorio y comunidad

¿QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR?

Se invita a **toda la comunidad de docentes que hayan cursado alguna formación y/o participado en alguno de los programas de Fundación Robotix** a postular alguna de las **experiencias de enseñanza y aprendizaje que diseñaron y desarrollaron en el ciclo escolar 2025-2026**, como por ejemplo:

- Formación "Aprendizaje basado en proyectos a través del juego"
- Formación "Aprendizaje por Indagación con Enfoque STEM+"
- Formación "Inteligencia Artificial en el aula"
- Formación "Diseño de proyectos STEAM con enfoque en el aprendizaje basado en proyectos"
- Formación "Experimento Blended: Innovación en la educación STEM+ con enfoque de género"
- Programa "Robotix in the box" (Robótica y Electrónica).
- Programa "FIRST LEGO League" (Discover, Explore, Challenge).

FORMATO Y ENVÍO DE PROPUESTAS:

Las propuestas se enviarán a través de la plataforma docentestem.com por lo que es indispensable que **las y los docentes interesados generen su usuario y contraseña así como completen información del proyecto y/o experiencia a postular:**

- I. Nombre o Título del proyecto que realizaste
- II. Modalidad si lo registras como individual o en pareja
- III. Autoría nombre completo del docente o docentes responsables
- IV. Formación en la que participaste para la creación o mejora de este proyecto
- V. Edad o Nivel educativo a quién está dirigido
- VI. Duración estimada del proyecto
- VII. Campo formativo principal que aborda
- VIII. Descripción general del proyecto (Contexto breve, Objetivo, PDA s que atiende)
- IX. Evidencia de la implementación (fotos, videos, testimonio escrito, etc)

NOTA IMPORTANTE: Para conocer los pasos para crear tu usuario y contraseña en nuestra plataforma podrás verlo [dando clic aquí.](#)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los proyectos recibidos serán evaluados según los tres criterios establecidos; las propuestas que mejor los reflejen o fundamenten serán las premiadas.

Criterio	Definición
Relevancia y contextualización	Evalúa la capacidad del proyecto para vincular los contenidos curriculares con situaciones de la vida cotidiana. El diseño justifica la importancia de la problemática elegida y explica cómo el avance en los PDA permite a los estudiantes comprender o transformar su realidad inmediata.
Diseño pedagógico e Innovación	Evalúa la implementación de metodologías activas y estrategias disruptivas que fomenten el compromiso y la motivación de las y los estudiantes mediante el uso de recursos lúdicos y didácticos que atienden los diversos estilos de aprendizaje.

Proyección y Potencial de transferencia	Evalúa la capacidad del proyecto para ser adaptado, escalado o replicado en diversos contextos educativos. Para ello, el objetivo debe ser claro y guardar plena congruencia con las evidencias presentadas, facilitando que otros docentes lo utilicen como referente o base para futuras intervenciones.
--	--

RESULTADOS Y RECONOCIMIENTOS

En esta **1ra Edición de la Olimpiada Docente**, no solo buscamos personas ganadoras, sino que queremos visibilizar historias de cambio que inspiren a docentes de todas las regiones del país para convertirte en un referente de innovación educativa.

La **publicación de resultados se hará a través de nuestras redes sociales** y posterior a ello nos comunicaremos directamente con aquellas personas que resulten ganadoras para que puedan **protagonizar un comunicado de prensa donde podrán contarnos su proyecto y cómo éste transformó a su comunidad.**

Este es el **primer paso para posicionar a los docentes mexicanos como líderes internacionales en metodologías activas.**

NOTA IMPORTANTE: Todas las personas participantes recibirán un reconocimiento digital por su participación en esta edición.

¡Tu esfuerzo merece que todo México conozca tu historia!

¡Únete y sé un pionero de este movimiento que está rediseñando la educación!

