



OLIMPIADA DOCENTE

DISEÑANDO PROYECTOS
STEM+ EN EL AULA

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: Docentes de educación básica 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 4 de mayo al 21 de junio 2026



Publicación de proyectos ganadores
Del 13 al 17 de julio 2026

PRESENTACIÓN GENERAL

La Olimpiada Docente es una iniciativa creada por Fundación Robotix, asociación sin fines de lucro que **promueve experiencias educativas transformadoras a partir de programas educativos y formaciones docentes** que fomentan el aprendizaje lúdico, situado y significativo.

Fundación Robotix **busca reconocer a toda la comunidad docente** que participa en las formaciones que ofertamos cada ciclo escolar, **promoviendo espacios de encuentro e intercambio entre figuras educativas** que permitan valorar el esfuerzo **que realizan en el diseño y planeación de experiencias de aprendizaje** haciendo uso de alguna metodología activa o bien de alguna solución educativa.

FUNDAMENTACIÓN

Cuando hablamos de educación, inmediatamente pensamos en las y los estudiantes. Sin embargo, para poder impactarles de manera orgánica y significativa **nuestra atención y esfuerzos también deben ser dirigidos hacia las personas docentes.**

Existe registro de diversos proyectos y eventos que se han constituido como olimpiadas educativas. Específicamente en América Latina es posible ubicar las Olimpiadas de Matemáticas, las Olimpiadas Latinoamericanas de Ciencia y Tecnología y las Olimpiadas STEM.

Sin embargo, todas ellas hacen referencia a las y los estudiantes. En este sentido, la mayoría de las iniciativas centradas en el fortalecimiento educativo en América Latina, colocan en el centro a las y los estudiantes dejando en un lugar secundario la labor que realizaron sus docentes.

Consideramos este fenómeno muy relevante dado que la profesión de ser docente se reduce a transmitir conocimiento o facilitar clases y se omite los ejercicios de planeación y diseño que permiten que sus estudiantes egresen de forma exitosa.

Como Fundación Robotix tenemos el deseo de **reconocer a las y los docentes como personas** que no solo facilitan procesos de aprendizaje sino que son **capaces de diseñar experiencias educativas transformadoras desde las habilidades y herramientas que han construido a lo largo de toda su trayectoria profesional.** La intención es que las y los docentes se apropien del espacio generado a partir del proyecto de la Olimpiada Docente y que puedan **desarrollar su creatividad para seguir transformado sus salones de clase.**

Creemos fielmente que **reconocer la labor de las y los docentes es fundamental porque impacta directamente en su motivación, bienestar y compromiso, elementos clave para mantener la calidad de la enseñanza y prevenir el desgaste profesional.**


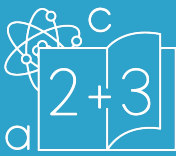


Un docente valorado no solo mejora el ambiente educativo en la escuela, fomentando la colaboración y la confianza entre toda la comunidad, sino que también **beneficia directamente a las y los estudiantes, inspirándoles y siendo un modelo a seguir, lo que influye positivamente en su desarrollo y aprendizaje.**

En última instancia, **al reconocer a las figuras educativas, estamos invirtiendo en la construcción de un futuro más prometedor para la sociedad,** pues son los pilares que forjan a las próximas generaciones, dotándolas de las herramientas y valores necesarios para enfrentar los desafíos del futuro.

OBJETIVO GENERAL DE OLIMPIADA

Visibilizar los aprendizajes alcanzados en las formaciones docentes brindadas por Fundación Robotix cada ciclo escolar para promover el intercambio enriquecedor de prácticas educativas y el fortalecimiento del desarrollo profesional docente y la construcción colectiva de saberes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

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

CONVOCATORIA

Se invita a profesoras y profesores que hayan cursado alguna formación de Fundación Robotix a postular experiencias de enseñanza y aprendizaje diseñadas y desarrolladas en el ciclo escolar 2025-2026.

¿QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR?

Podrán participar experiencias que hayan diseñado, adaptado y/o implementado un proyecto **con estudiantes de nivel básico** derivado de alguna de las siguientes formaciones que llevó a cabo Fundación Robotix a través de departamentos estatales como PRODEP, Educación Especial y Formación Continua:

- Aprendizaje basado en proyectos a través del juego
- Aprendizaje por Indagación con Enfoque STEM+
- Inteligencia Artificial en el aula
- Diseño de proyectos STEAM con enfoque en el aprendizaje basado en proyectos
- Experimento Blended: Innovación en la educación STEM+ con enfoque de género

Requisitos mínimos del proyecto o experiencia a presentar:

- Haber cursado alguna de las siguientes formaciones en el ciclo escolar 25-26
- Haber implementado el proyecto o experiencia de aprendizaje con su estudiantado
- Contar con una sistematización mínima que describa: contexto, objetivos, actividades implementadas, aprendizajes logrados, desafíos y oportunidades.

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



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

| 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.

Los proyectos ganadores protagonizarán un comunicado de prensa donde podrán contarnos cómo transformaron a su comunidad. Además de ser compartido en nuestras redes sociales. Este es el **primer paso para posicionar a los docentes mexicanos como líderes internacionales en metodologías activas.**

¡Tu esfuerzo merece que todo México conozca tu historia!

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

