



OLIMPIADAS STEAM

Sinaloa
2026



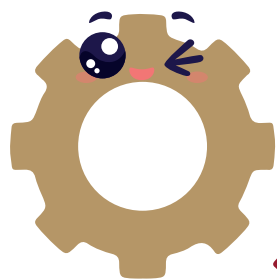
SINALOA
GOBIERNO DEL ESTADO

SEPyC
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
PÚBLICA Y CULTURA

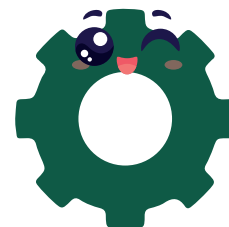


DTE
Departamento de
Tecnología Educativa

El Gobierno del Estado de Sinaloa, a través de la Secretaría de Educación Pública y Cultura del Estado, la Subsecretaría de Educación Básica y el Departamento de Tecnología Educativa, con el objetivo de impulsar la educación científica, el desarrollo tecnológico, la ingeniería, y el pensamiento lógico matemático entre las niñas y los niños de educación primaria en la entidad.



CONVOCA



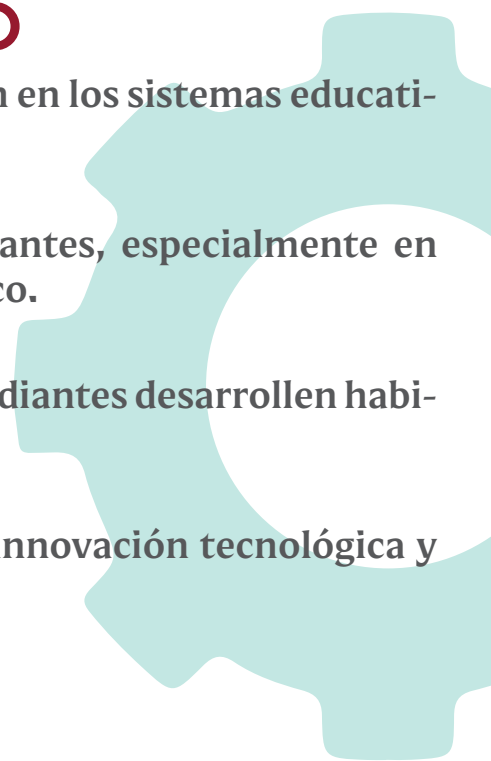
A estudiantes sinaloenses de educación primaria inscritos en escuelas con infraestructura de aula STEAM y equipamiento Robotix interesados en el desarrollo de proyectos científicos, tecnológicos, de ingeniería y matemáticas, a participar en la Olimpiada STEAM Sinaloa 2026.

OBJETIVO GENERAL

Fomentar la creatividad e innovación con el enfoque a la Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas en niñas y niños de educación primaria, a través del desarrollo de soluciones científicas y tecnológicas a retos que se encuentran en la vida cotidiana en la sociedad actual.

OBJETIVO ESPECIFICO

- a)** Promover la cultura científica, tecnológica y de innovación en los sistemas educativos de educación básica.
- b)** Fomentar el desarrollo de competencias en los participantes, especialmente en creatividad, colaboración, comunicación y pensamiento crítico.
- c)** Promover los valores del Enfoque STEAM para que los estudiantes desarrollen habilidades de autorrealización.
- d)** Difundir en la sociedad los resultados de los trabajos de innovación tecnológica y logros alcanzados.



BASES

1.- Participantes

- 1.1** Podrán participar los estudiantes inscritos en instituciones de educación primaria públicas con la infraestructura de aulas STEAM del estado de Sinaloa.
- 1.2** Se participará en equipos conformados por máximo 2 integrantes en cada categoría. Los estudiantes deberán ser de una misma escuela sin importar el grado.
- 1.3** Los miembros del equipo son irremplazables a lo largo de encuentro en todas sus etapas.
- 1.4** Los estudiantes solo podrán participar o estar registrados en una categoría.
- 1.5** Las escuelas con equipamiento Robotix podrán participar solo en exhibiciones.

2.- Asesores

- 2.1** Cada equipo representativo de las escuelas tendrá un asesor quien será un docente adscrito a la institución educativa y que sea preferentemente el responsable del Aula STEAM en la escuela.
- 2.2.** Se podrá recibir asesoría de externos solo en las actividades dentro de la escuela a la que pertenece.

3.- De las categorías o áreas del conocimiento

Los equipos realizarán competencias o exposiciones relacionadas al uso de las herramientas tecnológicas del Aula STEAM, haciendo énfasis en robótica e impresión 3D para resolver problemáticas de la vida real.

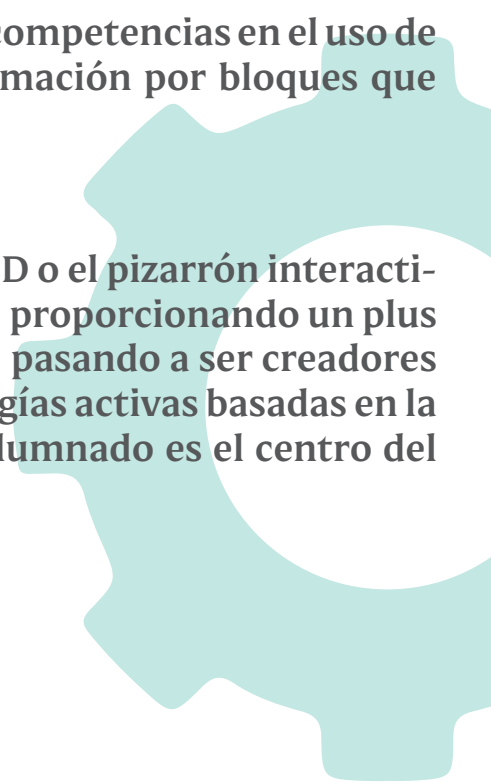
Las competencias y exposiciones deberán ser originales y congruentes con alguna de las siguientes áreas del Conocimiento de la Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas.

3.1 Robótica.

Es la metodología educativa utilizada para el desarrollo de las competencias en el uso de dispositivos mecatrónicos a través de un lenguaje de programación por bloques que cumplen con los objetivos del enfoque STEAM.

3.2 Exposiciones STEAM.

El aula STEAM y sus herramientas, por ejemplo la impresora 3D o el pizarrón interactivo nos permite dotar a niñas y niños con habilidades digitales, proporcionando un plus añadido en la educación, la ciencia y la investigación creativa, pasando a ser creadores de productos y conocimientos. Todo ello a través de metodologías activas basadas en la resolución de problemas o creación de proyectos, donde el alumnado es el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje.



3.3 Exposiciones Robotix

Robotix es una institución donde se dota de equipo LEGO Education con el objetivo de preparar a los estudiantes con habilidades para enfrentar el futuro y motivarlos a ser aprendices con confianza de por vida. LEGO Education fomenta en los estudiantes la experimentación práctica y la aplicación del conocimiento STEAM para resolver problemas del mundo real. Esta experimentación y resolución de problemas fortalece la confianza de los estudiantes, el deseo de seguir probando cosas nuevas y, en última instancia, lograr más de lo que pensaban que era posible.

4.- De las etapas.

El proceso de evaluación considera dos etapas y será coordinado por el Departamento de Tecnología Educativa.

4.1 Etapa Local

El evento contará con la participación de alumnos de manera presencial en cada una de las aulas STEAM en el cual se realizarán las mismas actividades descritas en la etapa estatal ajustadas a las posibilidades de cada escuela.

El evento será realizado en simultaneo en todas las escuelas durante la semana del 3 al 6 de febrero del año 2026.

4.1.1 El registro de los equipos se llevará a cabo desde la publicación de la convocatoria hasta el día viernes 16 de enero por medio del siguiente formulario: <https://forms.gle/LCnN3SdsRscH5pPG9>

4.1.2 El jurado en la etapa local será establecido por cada una de las escuelas participantes.

4.1.3 Los alumnos con mayor puntaje en la rúbrica de evaluación (proporcionada por el Departamento de Tecnología Educativa) o con mejor tiempo (dependiendo de la categoría) en la Fase Local podrán participar como equipo representativo de la escuela en la Fase Estatal de la Olimpiada STEAM Sinaloa 2026.

4.1.4 Los resultados y las evidencias serán enviados al departamento de tecnología educativa para verificar el cumplimiento de la etapa local hasta el día 6 de febrero por medio del siguiente formulario: <https://forms.gle/NoSPsXEA6sDsKVPT8>

4.1.5 El resultado de la evaluación y listado de participantes seleccionados se podrá consultar con el Departamento de Tecnología Educativa a partir del día 16 de febrero de 2026.

4.2. Etapa Estatal

El evento contará con la participación de los equipos seleccionados en la etapa local de manera presencial en la sede estatal en la ciudad de Culiacán, con fecha el día 5 de junio de 2026.

Los jueces del evento calificarán por medio de una rúbrica proporcionada por el comité organizador, con la cual se determinará a los ganadores de la Olimpiada STEAM Sinaloa 2026.

4.2.1 Robótica

Para robótica se dividirá en 2 subcategorías las cuales se desarrollarán en distintos tiempos proporcionados por el jurado, así como un espacio en el que podrán realizar prueba y correcciones para perfeccionar sus robots. Al finalizar, el jurado del evento solicitará la participación de cada uno de los equipos en el orden que le corresponda.

4.2.1.1 Reto de programación

Tipo de Robot: “Modelo de 3 ruedas”

Sobre la competencia:

El concurso de “Reto de programación” consiste en que el robot siga las instrucciones proporcionadas por el jurado en el menor tiempo posible realizando la programación del robot en el lugar de la competencia.

El robot deberá llegar armado a la competencia y será inspeccionado por los jueces para verificar que cumpla con lo dispuesto en las reglas del concurso.

El orden de participación será administrado por el jurado durante la competencia.

Calificación:

El concurso se dividirá en 2 etapas:

Fase clasificatoria – Competirán todos los equipos de forma simultánea realizando tres retos distintos, donde el primero en concluir el reto será acreedor de 3 puntos, el segundo 2 puntos y el tercero 1 punto, tomando como resultado la suma de los 3 retos. Los mejores 4 puntajes pasarán a la siguiente fase. (En caso de un desempate se decidirá mediante un reto extra)

Fase eliminatoria - Competirán 2 participantes en un reto de eliminación directa tomando como ganador al primer robot en completar el reto de manera correcta. Los equipos que no consigan pasar a la final serán acreedores de obtener el tercer lugar.

Fase final – Ambos finalistas competirán uno a uno realizando retos donde el ganador del primer lugar será aquel que logre terminar 2 de 3.

Sobre la evaluación de la competencia.

- Errores en la salida: Solo se permitirá un segundo intento en la fase eliminatoria.
- Si el robot sale de la pista se considerará descalificado.
- Si uno de los inscritos no se presenta a la competencia en el horario indicado será considerado descalificado de manera automática.
- Cualquier situación no prevista quedará a consideración del jurado. La decisión de los jueces será inapelable.

4.2.1.2 Pista de obstáculos.

Tipo de Robot: A elección del equipo

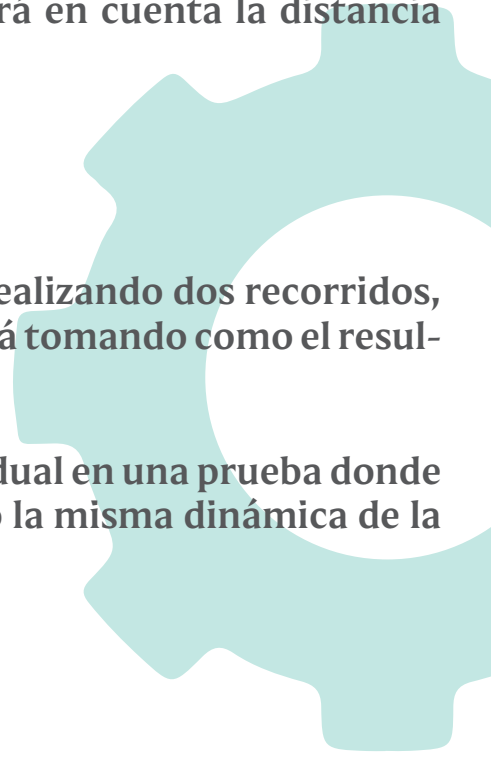
Sobre la competencia:

- El concurso de “Pista de obstáculos” en lograr que el robot siga el camino correcto de la línea de salida a la meta en el menor tiempo posible sin impactar con ningún obstáculo.
- El concursante con el robot más preciso y veloz será el ganador de cada etapa.
- El robot debe llegar armado a la competencia y será inspeccionado por los jueces para verificar que cumpla con lo dispuesto en las reglas del concurso.
- El orden de participación será de acuerdo a un sorteo realizado por el jurado antes de iniciar la competencia.
- La pista será un cuadrado de 3 metros por 3 metros.
- Los obstáculos tendrán una altura mínima de 10 cm.
- El fin del recorrido se considera cuando el robot llega a la meta, teniendo como tiempo límite de 5 minutos, en caso de no llegar a la meta se tomará en cuenta la distancia máxima recorrida.

Calificación:

El concurso se dividirá en 2 etapas:

- Fase clasificatoria – Competirá cada equipo en individual realizando dos recorridos, uno libre a manera de prueba y el segundo, cronometrado, será tomando como el resultado final. Los 3 mejores tiempos pasarán a la siguiente fase.
- Fase final - Competirán los 3 participantes de manera individual en una prueba donde los obstáculos de la pista serán cambiados de lugar siguiendo la misma dinámica de la fase clasificatoria.



Con el resultado de esta fase se obtendrá al 1er, 2do y 3er lugar.

Sobre la evaluación de la competencia

- Cada robot desarrollará su tarea de forma autónoma.
- Cada impacto tendrá una penalización de 20 segundos en el tiempo.
- El participante que no esté presente en su turno para realizar el recorrido, pierde su oportunidad y queda descalificado.
- Cualquier situación no prevista quedará a consideración del jurado. La decisión de los jueces será inapelable.

4.2.2 Exposición: Impresión 3D

Para impresión 3D se realizará una muestra de los diseños que han impreso en sus escuelas, su función, así como el proceso de diseño y/o elaboración.

En el transcurso de la exposición el jurado del evento podrá hacer preguntas al equipo referentes a la impresión que están presentando.

Los participantes deberán de tener sus impresiones físicas al momento de la exposición.

Los participantes podrán llevar el material didáctico que necesiten para apoyar su exposición, por ejemplo, videos o presentación con diapositivas.

Los ganadores serán seleccionados de acuerdo al puntaje conseguido en la rúbrica de evaluación.

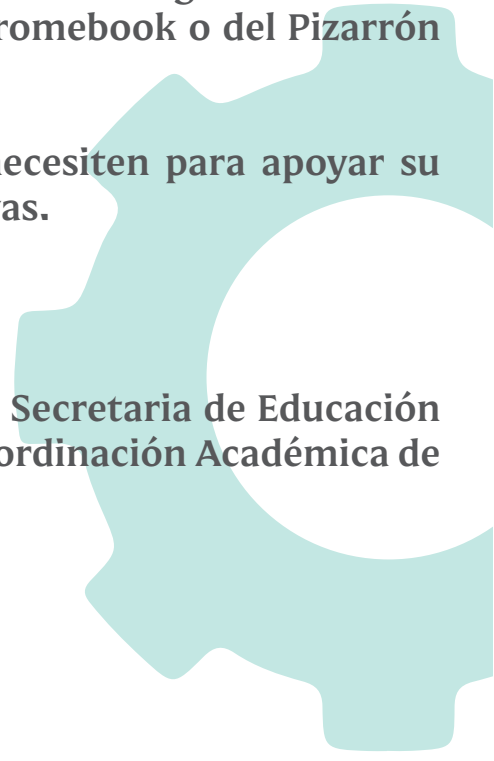
4.2.3 Exposición: Proyecto STEAM

Los participantes realizarán una exposición referente a las actividades y/o proyectos realizados en los cuales se hayan utilizado alguna herramienta tecnológica dentro del aula STEAM. Como, por ejemplo, manejo de LabDisk, de Chromebook o del Pizarrón Interactivo.

Los participantes podrán llevar el material didáctico que necesiten para apoyar su exposición, por ejemplo, videos o presentación con diapositivas.

5.-Del comité organizador

El comité organizador estará conformado por personal de la Secretaria de Educación Pública y Cultura del Estado de Sinaloa en conjunto con la Coordinación Académica de Educación Básica y el Dpto. de Tecnología Educativa.



6.-Del jurado

Estará conformado por integrantes del Centro de Ciencias de Sinaloa, docentes del TECNM campus Culiacán y especialistas externos a estas instituciones expertos en las áreas de conocimiento de la Olimpiada designados por el comité organizador.

7.-Reconocimientos y premios

La Secretaría de Educación Pública y Cultura del Estado de Sinaloa, por medio de la Subsecretaría de Educación Básica y el Departamento de Tecnología Educativa hará entrega de los siguientes reconocimientos y premios.

7.1 Se entregará diploma de participación a todos los estudiantes y asesores que intervengan en la Fase Local y Estatal.

7.2 Se otorgará reconocimiento y medalla al segundo y tercer lugar por cada una de las siguientes categorías:

7.3 Se otorgará reconocimiento, medalla y premio al primer lugar por cada una de las siguientes categorías:

- a) Robótica: Reto de programación
- b) Robótica: Pista de obstáculos
- c) Impresión 3D
- d) Proyecto STEAM

8.-De los resultados

8.2 Los resultados del proceso de evaluación, así como las decisiones tomadas por los evaluadores y el jurado son inapelables.

8.2 Cualquier situación no prevista en la presente Convocatoria, se resolverá oportunamente por el comité organizador.

Dra. Silvia Evelyn Ward Bringas
Subsecretaria de Educación Básica



Departamento de Tecnología
Educativa SEPyC

Toda la información relacionada con la Olimpiada STEAM Sinaloa 2026 se publicará en la página web
<http://tecnologiaeducativa.sepyc.gob.mx/>

Contacto

Teléfono: 6678464200 ext.3260

Correo electrónico: ca.dte@sin.nuevaescuela.mx

Departamento de Tecnología Educativa SEPyC



SINALOA
GOBIERNO DEL ESTADO

SEPyC
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
PÚBLICA Y CULTURA



CONFIE
CIENCIA PARA EL PROGRESO



DTE
Departamento de
Tecnología Educativa