



El Museo Interactivo El Rehilete invita a estudiantes de Nivel Medio Superior y Nivel Superior del estado de Hidalgo a participar en la 26.^a edición del Concurso de Creatividad e Ingenio, un espacio para transformar la creatividad, el conocimiento científico y el talento tecnológico en soluciones, experiencias y prototipos capaces de enseñar, sorprender e inspirar. Este concurso busca mucho más que presentar un experimento escolar. El reto consiste en **diseñar y desarrollar un prototipo original, interactivo, funcional y didáctico** que permita explicar, demostrar o aplicar un concepto científico o tecnológico de manera clara, atractiva y accesible. La participación es gratuita.

1. LÍNEAS TEMÁTICAS

Los proyectos deberán relacionarse con al menos una de las siguientes líneas:

- **Robótica e Inteligencia Artificial**
 - **Tecnologías de la Información, Ciberseguridad y Seguridad Digital**
 - **Sostenibilidad, Medio Ambiente y Energías del Futuro**
 - **Exploración Científica y Realidades Extendidas (VR/AR)**
 - **Ciencias Integradas para un Futuro Sostenible**, incluyendo matemáticas, física, química, biología, ecología y su integración para resolver problemas o explicar fenómenos.
- Los proyectos interdisciplinarios son bienvenidos.

Importante

No se aceptarán trabajos que se limiten únicamente a reproducir una práctica escolar, demostración tradicional o experimento de laboratorio tomado de un manual. El proyecto deberá incorporar una **aportación propia**, ya sea mediante su diseño, funcionamiento, aplicación, interacción con el usuario, solución propuesta o manera de comunicar el conocimiento científico o tecnológico.

2.¿QUIÉNES PUEDEN PARTICIPAR?

Podrán participar estudiantes inscritos en instituciones educativas del estado de Hidalgo, dentro de las siguientes categorías:

Categoría A. Nivel Medio Superior

Estudiantes de bachillerato, preparatoria o equivalente.

Categoría B. Nivel Superior

Estudiantes de universidad, instituto tecnológico o institución de educación superior.

La participación podrá ser: **Individual, o en equipos de hasta 3 estudiantes.**

Cada proyecto podrá contar con un **profesor asesor**, aunque su participación no es obligatoria.

Los proyectos deberán ser **originales e inéditos y de autoría de las personas registradas.**

Cuando para el desarrollo del proyecto se hayan utilizado herramientas de **Inteligencia Artificial generativa**, los participantes deberán indicarlo en su documentación, explicando brevemente para qué fueron utilizadas y cuál fue la aportación directa del equipo al diseño y desarrollo del prototipo.

3.CARACTERÍSTICAS DEL PROTOTIPO

El prototipo deberá ser:

- **Original e innovador.**Deberá mostrar una aportación propia y no limitarse a copiar o reproducir proyectos existentes.
 - **Interactivo.**El usuario deberá poder manipularlo, experimentar con él, tomar decisiones, observar resultados o participar activamente en la experiencia.
 - **Científica y tecnológicamente fundamentado.**Deberá explicar, demostrar o aplicar correctamente un principio, fenómeno, proceso o tecnología
 - **Didáctico.**El conocimiento deberá comunicarse de forma clara, comprensible y atractiva.
 - **Funcional.**El prototipo deberá encontrarse en condiciones de ser demostrado durante el concurso.
 - **Seguro.**No deberá representar riesgos para participantes, jurado, personal o visitantes.
- Cualquier proyecto que requiera condiciones especiales de operación —como sustancias químicas, calor, presión, agua, sistemas eléctricos especiales, equipos de alta potencia u otros elementos que puedan representar un riesgo— deberá declararlo previamente y estará sujeto a autorización del Comité Organizador.
- **Responsable con el entorno.**Se valorará positivamente el aprovechamiento eficiente de materiales, la reducción de residuos y, cuando sea pertinente, la incorporación de soluciones sostenibles.
 - **Documentado.**Deberá estar acompañado del sustento técnico y científico establecido en esta convocatoria.

4. INSCRIPCIÓN

La inscripción se realizará exclusivamente mediante el formulario electrónico correspondiente.

Fecha límite: **Miércoles 11 de noviembre de 2026, a las 23:59 horas.**



Registro en línea

nivel Medio Superior:

<https://share.forms.app/form/6ab2fb64259d405131f438d0>



Registro en línea nivel Superior:

<https://share.forms.app/form/6ab2f6cb259d405131f3e462>

La inscripción deberá realizarse dentro del periodo establecido. No habrá prórrogas.

5. DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO

Al momento del registro deberá integrarse una **carpeta electrónica completa** con la documentación académica, administrativa y técnica requerida.

A. Documento técnico del proyecto

Deberá presentarse un documento de 5 a 10 cuartillas, tamaño carta, letra Arial 12 e interlineado doble, que contenga:

1.Carátula

- Título del proyecto.
- Nombre de los participantes.
- Institución educativa.
- Nivel de participación.
- Línea temática.
- Nombre del asesor, cuando corresponda.

2.Principio científico o tecnológico

- ¿Qué concepto, fenómeno o tecnología explica, demuestra o aplica el prototipo?

3.Objetivo

- ¿Qué pretende lograr, demostrar, solucionar o enseñar?

4.Fundamento teórico

- Explicación científica o tecnológica que sustenta el proyecto.

5.Descripción del prototipo

- Funcionamiento.
- Materiales.
- Componentes.
- Proceso de construcción.
- Planos, esquemas, diagramas o ilustraciones, cuando sean necesarios.

6.Interactividad

- Explicación de la manera en que el usuario interactúa con el prototipo y qué aprende durante la experiencia.

7.Aplicación o utilidad

- Posibles usos educativos, científicos, tecnológicos, ambientales o sociales.

8.Bibliografía y fuentes consultadas

9.Necesidades logísticas

- Mesas, sillas, conexión eléctrica, espacio especial, otras necesidades.

Las computadoras, laptops, tabletas, proyectores, dispositivos especializados o materiales particulares requeridos para la demostración deberán ser proporcionados por los participantes, salvo indicación expresa del Comité Organizador.

B. Documentación de participantes

La carpeta electrónica deberá incluir:

- Constancia de estudios vigente de cada integrante.
 - Identificación o credencial escolar con fotografía, cuando sea necesaria para acreditar al participante.
 - Copia de identificación oficial vigente de los integrantes mayores de 18 años.
 - Documentación del asesor, cuando corresponda y sea requerida para efectos administrativos.
- La documentación deberá corresponder exactamente con los datos registrados en el formulario. La falta de documentación obligatoria podrá impedir que el proyecto continúe en el proceso de selección.

6. MECÁNICA DEL CONCURSO

El concurso se desarrollará en tres etapas.

PRIMERA ETAPA

Revisión Documental y Selección de Proyectos

Una vez cerrado el registro, el jurado y el Comité Organizador revisarán los proyectos recibidos en tiempo y forma.

Durante esta etapa se verificará:

- Cumplimiento de los requisitos de la convocatoria.
- Integración de la documentación.

- Fundamentación científica o tecnológica.
- Correspondencia del proyecto con alguna de las líneas temáticas.
- Viabilidad de su presentación.
- Características de originalidad, interactividad y valor didáctico.

Los proyectos seleccionados para avanzar a la segunda etapa serán notificados mediante **el correo electrónico registrado durante la inscripción**, a más tardar el: **viernes 13 de noviembre de 2026**

La responsabilidad de consultar oportunamente el correo electrónico proporcionado será de cada participante.

Entrega impresa para proyectos seleccionados

Únicamente los equipos seleccionados deberán entregar una copia impresa del documento técnico previamente registrado en formato digital.

- **Fecha límite: miércoles 18 de noviembre de 2026**

- **Horario: de 9:30 a 16:00 horas**

- **Lugar: Museo Interactivo El Rehilete**

No podrán realizarse modificaciones sustanciales al proyecto después de su selección sin autorización del Comité Organizador.

SEGUNDA ETAPA

Presentación y Defensa de Prototipos

- **Martes 24 de noviembre de 2026**

- **Inicio: 8:45 horas**

- **Museo Interactivo El Rehilete**

Participarán exclusivamente los proyectos seleccionados durante la primera etapa.

Los participantes deberán:

- Presentarse puntualmente.
- Acreditar su identidad mediante las credenciales originales correspondientes.
- Instalar su prototipo en el espacio asignado.
- Demostrar su funcionamiento.
- Explicar su fundamento científico o tecnológico.
- Responder las preguntas formuladas por el jurado.

Cada equipo contará con un tiempo aproximado de 5 a 7 minutos para la exposición y demostración inicial de su prototipo, además del periodo de preguntas que determine el jurado.

TERCERA ETAPA

Evaluación Final

- **Martes 24 de noviembre de 2026**

- **A partir de las 12:00 horas**

Los proyectos que determine el jurado avanzarán a la etapa final.

En esta fase podrán ser evaluados nuevamente y recibir preguntas adicionales con el propósito de determinar los proyectos ganadores de cada nivel educativo.

7. ¿QUÉ OBSERVARÁ EL JURADO?

Todos los proyectos serán evaluados bajo criterios comunes, con independencia de la línea temática elegida.

- **Claridad y rigor científico-tecnológico.** Se observará que los principios, conceptos o tecnologías presentados sean correctos y puedan explicarse y demostrarse con claridad.
 - **Creatividad, innovación e interactividad.** Se considerará la originalidad de la propuesta, la aportación propia del equipo y la calidad de la interacción que ofrece al usuario.
 - **Valor didáctico y utilidad.** Se analizará su capacidad para facilitar el aprendizaje, comunicar conocimientos y, cuando corresponda, resolver o atender una necesidad concreta.
 - **Diseño, funcionalidad y materiales.** Se considerará la calidad de construcción, funcionamiento, ergonomía, presentación, seguridad y aprovechamiento responsable de los materiales.
 - **Pertinencia e impacto.** Se observará la relevancia del proyecto dentro de la línea temática elegida y su potencial educativo, científico, tecnológico, ambiental o social.
 - **Presentación y dominio del proyecto.** El jurado considerará la claridad de la exposición, capacidad de síntesis, dominio del tema y respuestas ofrecidas durante la defensa.
- La utilización de software, componentes comerciales, plataformas existentes o herramientas de Inteligencia Artificial no sustituirá la aportación intelectual, técnica y creativa de los participantes.

8. PREMIOS

Bolsa total: \$42,000 MXN

NIVEL MEDIO SUPERIOR

- **Primer lugar: \$10,000 MXN**
- **Segundo lugar: \$7,000 MXN**
- **Tercer lugar: \$4,000 MXN**

NIVEL SUPERIOR

- **Primer lugar: \$10,000 MXN**
- **Segundo lugar: \$7,000 MXN**
- **Tercer lugar: \$4,000 MXN**

Además:

- Constancia digital de participación para quienes cumplan con las etapas correspondientes.
- Posibilidad de otorgar **menciones honoríficas** a proyectos que, a consideración del jurado, destaquen por alguna aportación especial.

Los premios señalados corresponden al **proyecto ganador**, independientemente de que éste haya sido desarrollado por una persona o por un equipo.

9. CEREMONIA DE PREMIACIÓN

- **Martes 24 de noviembre de 2026**

- **15:00 horas**

- **Museo Interactivo El Rehilete**

Durante la ceremonia se darán a conocer oficialmente los proyectos ganadores del **26.^a Concurso de Creatividad e Ingenio**.

Para realizar los trámites correspondientes a la entrega de premios, los ganadores deberán presentar la documentación administrativa y fiscal requerida por el Museo.

En el caso de participantes mayores de edad, podrá solicitarse **Constancia de Situación Fiscal vigente emitida por el SAT**.

Cuando un participante ganador sea menor de edad, la entrega del estímulo económico se realizará conforme al procedimiento administrativo que determine el Museo, por lo que se informará oportunamente la documentación fiscal y de representación que deberá presentar la persona adulta responsable.

Retiro de prototipos

Al concluir la ceremonia de premiación, será responsabilidad de los participantes **retirar los prototipos, materiales y equipos utilizados durante el concurso**.

10. FECHAS CLAVE

- **Cierre de inscripciones: 11 de noviembre de 2026, 23:59 horas**
- **Notificación de proyectos seleccionados: A más tardar el 13 de noviembre de 2026**
- **Entrega impresa de documentación de proyectos seleccionados: 18 de noviembre de 2026, de 9:30 a 16:00 horas**
- **Presentación y defensa de prototipos: 24 de noviembre de 2026, a partir de las 8:45 horas**
- **Evaluación final: 24 de noviembre de 2026, a partir de las 12:00 horas**
- **Ceremonia de premiación: 24 de noviembre de 2026, a las 15:00 horas**

11. SEDE

Museo Interactivo El Rehilete

Carretera México–Pachuca Km. 84.5

Col. Venta Prieta

Pachuca de Soto, Hidalgo

12. INFORMES Y CONTACTO

Nivel Superior

▪ cci.superior@gmail.com

Nivel Medio Superior

▪ cci.mediasuperior@gmail.com

Teléfono

■ 771 711 2044 Extensiones: 117, 118, 119 o 125

13. CONSIDERACIONES GENERALES

La inscripción al concurso implica el conocimiento y aceptación de las presentes bases.

Los participantes serán responsables de la originalidad, **autoría y veracidad de la información presentada en sus proyectos**.

El jurado podrá solicitar aclaraciones o información adicional cuando resulte necesario para la adecuada evaluación de un proyecto.

El incumplimiento de los requisitos establecidos, la presentación de información falsa, el plagio o la atribución indebida de trabajos de terceros podrá ser motivo de descalificación.

La decisión del jurado respecto de los resultados del concurso será definitiva.

Los casos no previstos en esta convocatoria serán analizados y resueltos por el **Comité Organizador del 26.^a Concurso de Creatividad e Ingenio**.

El tratamiento de los datos personales recabados durante el registro se realizará conforme al **Aviso de Privacidad aplicable del Museo Interactivo El Rehilete**.

ESTE ES TU ESCENARIO

El futuro no se espera: se imagina, se diseña y se construye.

Convierte una pregunta en una idea.

Transforma esa idea en un prototipo.

Haz que otras personas puedan tocarlo, experimentarlo y aprender con él.

Atrévete a crear.

Atrévete a experimentar.

Deja que tu ingenio inspire.