

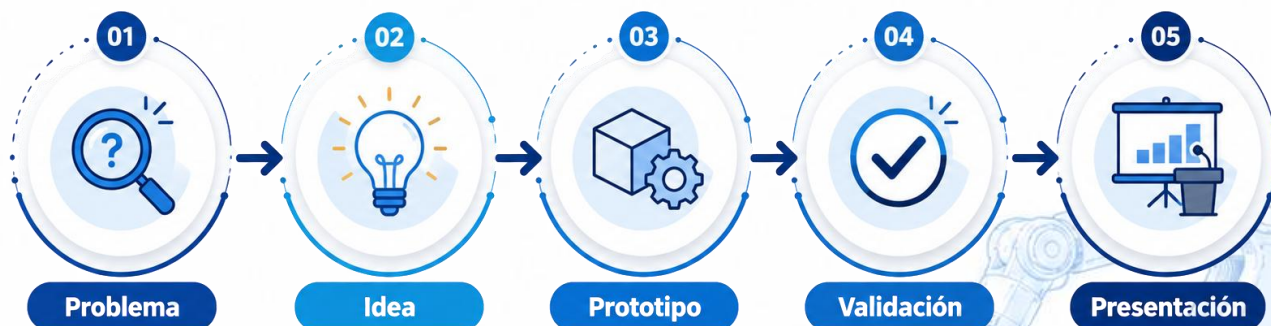


REGLAMENTO OFICIAL

EXPO INNOVACIÓN CTel

Ciencia · Tecnología · Innovación

Ruta de desarrollo del proyecto



Proyectos escolares de grados 6.º a 11.º · Provincia del Valle de Ubaté

Campeonato de Robótica Ubaté 2026

Outdrobotica



República de Colombia
Departamento de Cundinamarca
Alcaldía Municipal Villa de San Diego de Ubaté
NIT. 899999281-2



**Alcaldía de
Ubaté**



Contenido

Cap. 1	Expo Innovación CTel
Cap. 2	Sistema de participación
Cap. 3	Líneas y ruta de desarrollo
Cap. 4	Especificaciones, presentación y evaluación
Cap. 5	Reconocimientos y disposiciones finales
Anexo 1	Formato de evaluación
Anexo 2	Ficha de proyecto
Anexo 3	Espacio de exhibición



Capítulo 1. Expo Innovación CTel

Espacio para promover y visibilizar proyectos escolares que respondan a problemáticas sociales, ambientales, educativas, comunitarias o productivas mediante Ciencia, Tecnología e Innovación.

1.1. Objetivo

Fortalecer vocaciones STEAM y fomentar creatividad, pensamiento crítico, investigación y trabajo colaborativo en instituciones educativas de Ubaté y la Provincia del Valle de Ubaté.

1.2. Principios de la categoría

Principio	Enfoque
Investigar	Comprender una necesidad o problemática del contexto.
Crear	Proponer una idea o solución con valor innovador.
Prototipar	Materializar la propuesta mediante modelos, aplicaciones, prototipos o recursos de apoyo.
Comunicar	Sustentar el proyecto con claridad ante jurados y público.
Transformar	Mostrar potencial de impacto en el territorio o la comunidad.

Capítulo 2. Sistema de participación

2.1. Participantes

- **Instituciones:** públicas y privadas.
- **Grados:** sexto (6.º) a undécimo (11.º).
- **Equipo:** mínimo dos (2) y máximo cuatro (4) estudiantes por proyecto.
- **Docente tutor:** un (1) acompañante responsable por equipo.
- **Inscripción institucional:** cada institución educativa podrá inscribir más de un proyecto.





2.2. Etapas permitidas del proyecto

Etapa	Descripción operativa
Idea	Propuesta estructurada con problema, objetivo y solución planteada.
Prototipo	Modelo físico o digital que demuestra la lógica de la solución.
Implementación	Solución aplicada o probada en un contexto concreto.
Proyecto consolidado	Desarrollo con resultados, validación o evidencia de uso.

2.3. Presentación en feria

- **Espacio:** cada equipo contará con un lugar asignado para exhibición.
- **Sustentación:** la presentación debe ser realizada por los estudiantes.
- **Tiempo ante jurados:** máximo cinco (5) minutos.
- **Recursos permitidos:** computadores, televisores, maquetas, prototipos, robots, aplicaciones móviles, carteles, videos y otros elementos necesarios para la exposición.

Capítulo 3. Líneas y ruta de desarrollo

3.1. Líneas de participación

#	Línea
1	Innovación Social
2	Medio Ambiente y Sostenibilidad
3	Ciencia Aplicada
4	Tecnología e Innovación
5	Transformación Digital
6	Educación y Cultura
7	Emprendimiento e Innovación
8	Agricultura Inteligente y Seguridad Alimentaria



3.2. Ruta del Proyecto

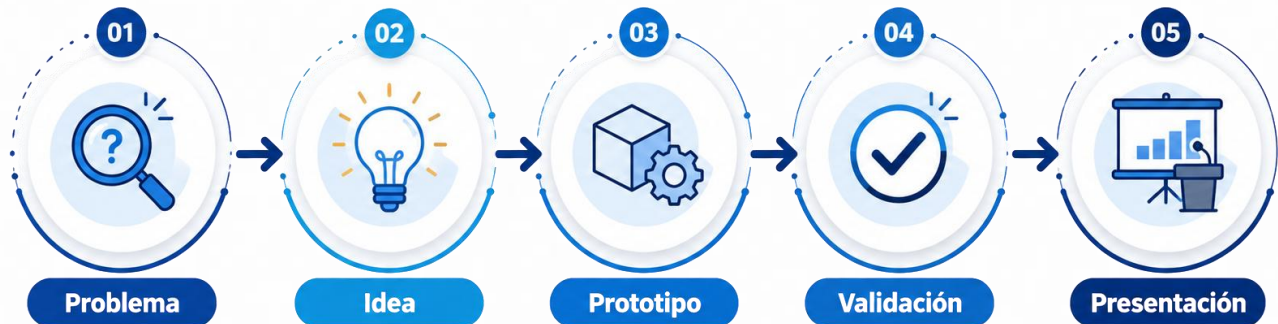


Figura 1. Ruta conceptual sugerida para organizar el desarrollo y la presentación del proyecto.

3.3. Información mínima del proyecto

- Nombre del proyecto.
- Descripción general.
- Problema identificado.
- Objetivo del proyecto.
- Solución propuesta.
- Resultados obtenidos, cuando aplique.
- Material de apoyo: maquetas, prototipos, aplicaciones, carteles, videos u otros.

Capítulo 4. Especificaciones, presentación y evaluación

4.1. Organización de la sustentación

1. Presentar brevemente al equipo y el nombre del proyecto.
2. Explicar el problema o necesidad identificada.
3. Describir la solución y la línea de participación.
4. Demostrar el prototipo, aplicación, maqueta o evidencia disponible.
5. Explicar resultados o aprendizajes alcanzados.
6. Cerrar con impacto esperado, viabilidad o siguientes pasos.



4.2. Criterios de evaluación

Criterio	Porcentaje	Qué debe evidenciar el equipo
Innovación y creatividad	25 %	Originalidad, diferenciación y pertinencia de la solución.
Impacto social, ambiental o educativo	25 %	Aporte potencial o demostrado frente a la problemática.
Aplicación de Ciencia y Tecnología	20 %	Uso coherente de conocimientos, herramientas o procesos CTel.
Claridad en la presentación	15 %	Comunicación, estructura, dominio y uso adecuado del tiempo.
Trabajo en equipo	10 %	Participación coordinada y apropiación del proyecto.
Viabilidad y sostenibilidad	5 %	Posibilidad de implementación, continuidad o escalabilidad.

4.3. Reglas de evaluación

- El jurado deberá valorar el proyecto según la etapa declarada; una idea no debe evaluarse como si fuera una implementación consolidada.
- Los estudiantes deberán responder las preguntas del jurado y demostrar apropiación del proyecto.
- El material visual y tecnológico sirve como apoyo; no reemplaza la sustentación estudiantil.
- En caso de empate, el Comité Organizador podrá priorizar la mayor puntuación en Innovación y creatividad y, de persistir, Impacto social, ambiental o educativo.

4.4. Ética, convivencia y seguridad

- Los proyectos deberán respetar principios de convivencia, inclusión y ética.
- No se permitirá material o demostraciones que pongan en riesgo a participantes, jurados o visitantes.
- Los prototipos eléctricos, mecánicos o químicos deberán presentarse bajo condiciones seguras y con supervisión del docente tutor cuando corresponda.





Capítulo 5. Reconocimientos y disposiciones finales

5.1. Reconocimientos

- Primer puesto.
- Segundo puesto.
- Tercer puesto.
- Mejor Proyecto Ambiental.
- Mejor Proyecto de Innovación Social.
- Mejor Aplicación Tecnológica.
- Proyecto Revelación Expo Innovación CTel 2026.

5.2. Disposiciones generales

- **Participación:** totalmente gratuita.
- **Logística:** los participantes recibirán refrigerio y escarapelas de identificación.
- **Registro audiovisual:** el Comité Organizador podrá realizar fotografías y videos del evento para fines institucionales.
- **Alcance:** la Expo Innovación CTel hace parte del Campeonato de Robótica Ubaté 2026.

5.3. Consideración final

La categoría busca demostrar cómo la Ciencia, la Tecnología y la Innovación pueden convertirse en herramientas para transformar el territorio y aportar al desarrollo de la Provincia del Valle de Ubaté.

Mensaje de la categoría

“Innovar hoy es construir el territorio del mañana.”



Anexo 1. Formato de evaluación

Criterio	Peso	Puntaje 1-5	Puntaje ponderado	Observación
Innovación y creatividad	25 %			
Impacto social, ambiental o educativo	25 %			
Aplicación de Ciencia y Tecnología	20 %			
Claridad en la presentación	15 %			
Trabajo en equipo	10 %			
Viabilidad y sostenibilidad	5 %			
TOTAL	100 %			





Anexo 2. Ficha de proyecto

Campo	Información
Nombre del proyecto	
Institución educativa	
Integrantes	
Docente tutor	
Línea de participación	
Etapas del proyecto	
Problema identificado	
Objetivo	
Solución propuesta	
Resultados / evidencia	





Anexo 3. Espacio de exhibición

