

El Estado de Coahuila, a través del Consejo Estatal de Ciencia y Tecnología (COECYT), con el apoyo de la Secretaría de Educación,

CONVOCA A LA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS EN LA



FERIA DE CIENCIAS Y CREATIVIDAD 2026

BAJO LAS SIGUIENTES BASES:

1. Objetivos

1.2 Objetivo general

Los estudiantes de primaria y secundaria lograrán un aprendizaje vivencial y significativo, mediante su participación en un concurso de proyectos creativos de enfoque científico, tecnológico y/o ciudadano que respondan a los problemas de su entorno, para desarrollar competencias científicas y tecnológicas, con el énfasis en el enfoque de la indagación.

1.3 Objetivos específicos

A través de su participación en la Feria de Ciencias y Creatividad, los estudiantes en el marco de los planes y programas de estudio para la educación básica 2022 y los campos formativos; lenguajes; saberes y pensamiento científico; ética, naturaleza y sociedades; de lo humano y lo comunitario lograrán:

- 1.2.1 Interpretar, describir y explicar, a partir de modelos, algunos fenómenos y procesos naturales cercanos a su experiencia a través de la formación científica continua y al alcance de todos.
- 1.2.2 Reconocer la ciencia como una actividad humana en permanente construcción, con alcances y limitaciones, desarrollando el pensamiento crítico.
- 1.2.3 Apreciar el impacto de la ciencia y la tecnología en su vida cotidiana, en su entorno natural y social.
- 1.2.4 Desarrollar competencias asociadas al pensamiento científico, a través de la

formación integral.

- 1.2.5** Comprender desde la perspectiva de la ciencia escolar, procesos y fenómenos sociales, biológicos, físicos y químicos.

2. Los Participantes

- 2.1** Podrá ser presentado de forma individual o en equipo de dos a máximo tres estudiantes inscritos en instituciones educativas públicas y privadas del estado de Coahuila, en los grados de 4º, 5º y 6º de primaria y 1º, 2º y 3º de secundaria.
- 2.2** El proyecto deberá ser desarrollado en equipo, de uno a tres estudiantes, del mismo grado escolar y de la misma institución. Los miembros del proyecto son irremplazables.
- 2.3** Los estudiantes podrán estar registrados en un solo proyecto.
- 2.4** Se recomienda que los estudiantes lleven una bitácora que describa el desarrollo del proyecto desde su inicio. Preferentemente será un cuaderno tipo diario.
- 2.5** Será automáticamente descalificado aquel proyecto que presente plagio, es decir que genere “copia” de un proyecto existente. Para evitar lo anterior, es muy importante la búsqueda de antecedentes, así como incluir en el anteproyecto escrito las referencias de donde proviene la información que se está presentando en el formato de citación APA (no “copiar y pegar”).

3. Asesores

- 3.1** Cada proyecto contará con un asesor, quien será un docente adscrito a la misma institución educativa a la que pertenecen las y los estudiantes.
- 3.2** Padres y madres de familia con experiencia en proyectos de ciencia, tecnología e innovación pueden ser asesores de sus hijos en el desarrollo del proyecto. En esta modalidad será indispensable tener la carta de postulación de la institución educativa de las y los estudiantes participantes.
- 3.3** Cada asesor podrá acompañar a un máximo de tres proyectos.

4. Modalidades

Los proyectos a registrar deberán pertenecer a una de las siguientes modalidades:

- 4.1 Proyectos Científicos:** son aquellos en los cuales los alumnos pueden desarrollar actividades relacionadas con el trabajo científico formal que bajo la metodología STEAM, de los planes y programas vigentes para educación básica, al describir, explicar y predecir, mediante investigaciones, fenómenos o procesos naturales que ocurren en su entorno con pensamiento crítico y la adopción del método científico. Además, durante el proceso se promueve las aptitudes científicas tales como: inquietud por conocer, investigar y descubrir; la perseverancia; la honestidad; la minuciosidad; el escepticismo informado; la apertura a nuevas ideas; la creatividad; la colaboración; la confianza en sí mismos; y el compromiso y responsabilidad social.
- 4.2 Proyectos Tecnológicos:** son aquellos en los cuales las y los alumnos pueden desarrollar investigación tecnológica y desarrollar la creatividad en el diseño y la construcción de objetos técnicos e incrementan el dominio práctico relativo a materiales y herramientas. También amplían los conocimientos del comportamiento y la utilidad de diversos materiales, las características y la eficiencia de diferentes procesos. En el desarrollo, los alumnos pueden construir un producto técnico para atender alguna necesidad o evaluar un proceso, poniendo en práctica habilidades y actitudes que fortalecen la disposición a la acción y el ingenio, que conduce a la solución de problemas con los recursos disponibles y a establecer relaciones costo-beneficio con el ambiente y la sociedad.
- 4.3 Proyectos Ciudadanos:** son aquellos en los cuales las y los alumnos pueden valorar de manera crítica las relaciones entre la ciencia y la sociedad, mediante una dinámica de investigación-acción y/o metodología de aprendizaje en servicio que, conduzcan al alumnado a interactuar con otras personas para pensar e intervenir con éxito en situaciones que viven como vecinos, consumidores o usuarios. La participación de los alumnos en estos proyectos les brinda oportunidades para analizar problemas sociales y actuar como ciudadanos críticos y solidarios, que identifican dificultades, proponen soluciones y las llevan a la práctica.
- 4.4 Proyectos de Educación Especial CAM:** son los proyectos realizados por estudiantes con discapacidad o alguna condición de vida, de los Centros de Atención Múltiple (CAM), para favorecer su inclusión plena y efectiva y que les permitan aprender y participar en actividades de ciencia, tecnología e innovación social.

- 4.4.1** Proyecto de Educación Especial con énfasis en proyectos **científicos**; si trabajan aspectos relacionados a su desarrollo científico en fenómenos o procesos naturales que ocurren en su entorno.
- 4.4.2** Proyecto de Educación Especial con énfasis en proyectos **tecnológicos**; si amplían los conocimientos del comportamiento y la utilidad de diversos materiales, sus características y la eficiencia de diversos procesos, por el impacto costo-beneficio con el ambiente o la sociedad.
- 4.4.3** Proyectos de Educación Especial con énfasis en Proyectos **ciudadanos**; si en su dinámica de investigación-acción o aprendizaje en servicio, interactúan con otras personas e intervienen con éxito en situaciones que viven como vecinos, consumidores o usuarios.
- 4.5 Proyectos de Educación Especial USAER:** son los proyectos realizados por estudiantes con discapacidad a alguna condición de vida; problemas severos de aprendizaje, de conducta, o de comunicación, de las Unidades de Servicio de Apoyo a la Educación Regular (USAER) para favorecer su inclusión plena y efectiva y que les permitan aprender y participar en actividades de ciencia, tecnología e innovación social.
- 4.5.1** Proyecto de Educación Especial con énfasis en proyectos **científicos**; si trabajan aspectos relacionados a su desarrollo científico en fenómenos o procesos naturales que ocurren en su entorno.
- 4.5.2** Proyecto de Educación Especial con énfasis en proyectos **tecnológicos**; si amplían los conocimientos del comportamiento y la utilidad de diversos materiales, sus características y la eficiencia de diversos procesos, por el impacto costo-beneficio con el ambiente o la sociedad.
- 4.5.3** Proyectos de Educación Especial con énfasis en Proyectos **ciudadanos**; si en su dinámica de investigación-acción o aprendizaje en servicio, interactúan con otras personas e intervienen con éxito en situaciones que viven como vecinos, consumidores o usuarios
- 4.5.4** Para promover la inclusión educativa, fortalecer y potenciar al alumnado con Aptitudes Sobresalientes (AS) o doble excepcionalidad (alumnado con discapacidad y alguna Aptitud Sobresaliente), se invita a las escuelas los incluyan a participar en los incisos a, b y c de esta convocatoria.

5. Campos Formativos

- 5.1** Los proyectos deberán ser originales y transversales con los campos formativos para la educación básica; con énfasis en saberes y pensamiento científico: matemáticas, biología, física y química:

- 5.1.1 Lenguajes:** favorece la participación del alumnado en proyectos que enriquecen sus experiencias y la interacción con el mundo a través del empleo de diferentes lenguajes. Niñas, niños y adolescentes amplían sus posibilidades de expresión en distintas situaciones; construyen significados compartidos y comunican de manera asertiva intereses, necesidades, motivaciones, afectos y saberes.
- 5.1.2 Saberes y pensamiento científico:** promueve la comprensión y explicación de los fenómenos y procesos naturales tales como cuerpo humano, seres vivos, materia, energía, salud, medio ambiente y tecnología, desde la perspectiva de diversos saberes y en su relación con lo social.
- 5.1.3 Ética, naturaleza y sociedades:** se orienta a que niñas, niños y adolescentes entiendan y expliquen las relaciones sociales y culturales de las que forman parte y que constituyen su entorno, las describan, las analicen y las interpreten aprovechando diversas formas de observación y registro, estableciendo nexos con ámbitos más amplios de pertenencia como su región, el país, América Latina y el mundo.
- 5.1.4 De lo humano y lo comunitario:** impulsa el desarrollo de experiencias cognitivas, motrices, socioafectivas y creativas que permitan a niñas, niños y adolescentes favorecer progresivamente la construcción de su identidad, el sentido de pertenencia a diversos grupos, la conciencia de interdependencia, la conexión emocional y el compromiso ético para la satisfacción de necesidades humanas.

6. Temática

- 6.1** La Agenda 20-30 propone los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que es un plan de acción a favor de las personas, el planeta y la prosperidad, que también tiene la intención de fortalecer la paz universal y el acceso a la justicia.
- 6.2** La Agenda 20-30 plantea 17 objetivos con 169 metas de carácter integrado e indivisible que abarcan las esferas económica, social y ambiental.
- 6.3** Además de poner fin a la pobreza en el mundo, los ODS incluyen, entre otros puntos: erradicar el hambre y lograr la seguridad alimentaria; garantizar una vida sana y una educación de calidad; lograr la igualdad de género; asegurar el acceso al agua y la energía; promover el crecimiento económico sostenido; adoptar medidas urgentes contra el cambio climático; promover la paz y facilitar el acceso a la justicia.

6.4 Los estudiantes pueden elegir uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, a partir del cual, harán sus proyectos Científicos, Tecnológicos o Ciudadanos sobre lo que pueden hacer para alcanzarlos.

1. Fin de la pobreza.
2. Hambre cero.
3. Salud y bienestar.
4. Educación de calidad.
5. Igualdad de género.
6. Agua limpia y saneamiento.
7. Energía asequible y no contaminante.
8. Trabajo decente y crecimiento económico.
9. Industria, innovación e infraestructura.
10. Reducción de las desigualdades.
11. Ciudades y comunidades sostenibles.
12. Producción y consumo responsables.
13. Acción por el clima.
14. Vida submarina.
15. Vida de ecosistemas terrestres.
16. Paz, justicia e instituciones sólidas.
17. Alianzas para lograr los objetivos.

6.5 Para conocer con mayor detalle los objetivos, y acompañar la reflexión sobre las acciones que todos podemos emprender desde el contexto local, pueden consultar la página:

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

7. Registro de Proyectos

7.1 El asesor de cada equipo llevará a cabo el registro del proyecto a través del enlace:

<https://forms.gle/rpPpyqYR1uGsDjbY6>

7.2 Deberá contar con una cuenta de Gmail para realizar el registro, en el cual deberán adjuntar los siguientes documentos y formatos para todos los proyectos.

7.2.1 Credencial escolar de los estudiantes e identificación oficial del asesor. Éstas deberán ser por ambos lados y en una sola hoja en formato PDF (credencial de elector, pasaporte o cédula profesional).

7.2.2 [Carta de postulación](#) por parte de la institución educativa, en hoja membretada y con firma autógrafa del director del plantel, en formato PDF.

7.2.3 Descripción del proyecto en el protocolo correspondiente en formato Word
a. [Proyectos Científicos](#)

- b. [Proyectos Tecnológicos](#)
- c. [Proyectos Ciudadanos](#)

7.2.4 [Formato de revisión del asesor](#) en formato PDF (Formato 1).

7.2.5 [Carta uso de datos personales](#), 1 por estudiante, en formato PDF.

7.2.6 [Carta publicación de fotografías y videos](#), 1 por estudiante en formato PDF.

7.2.7 Constancia de estudios o calificaciones emitida por la institución educativa a la que pertenece.

7.3 La fecha límite para el registro de proyectos será hasta el cierre de la convocatoria el día 18 de mayo de 2026.

8. Originalidad

8.1 Los proyectos Científicos, Tecnológicos o Ciudadanos deben ser originales.

8.2 Serán objeto de descalificación, aquellos proyectos que no cumplan con lo estipulado, haya sido presentado en otro concurso o cuando se aprecie la intervención de un adulto en la obra.

9. Criterios de Evaluación

9.1 Los evaluadores se enfocarán en revisar los elementos que integran los planes de investigación y que incluyen:

- a. Resumen del proyecto
- b. Introducción
- c. Antecedentes
- d. Definición del problema, pregunta o meta de ingeniería
- e. Justificación
- f. Objetivos
- g. Hipótesis (únicamente para proyectos científicos)
- h. Metodología
- i. Resultados
- j. Conclusiones
- k. Referencias bibliográficas

9.2 El título del proyecto debe tener relación con el tema desarrollado, ser una idea breve, clara y concisa y estar escrito en español.

9.3 Los criterios de evaluación se basan en los aprendizajes de acuerdo al modelo educativo del plan de estudios 2022 para la educación básica. Se basan en contenidos y procesos graduales de desarrollo en áreas de ciencia y tecnología, así como en el desarrollo de capacidades acordes al siglo XXI.

9.3.1 Habilidades para la investigación científica

- Identifica problemas.
- Plantea preguntas y/o problema de investigación con propósito claro y definido.
- Realiza experimentos o pruebas de prototipos.
- Recaba datos apropiadamente.
- Realiza y registra observaciones de campo (Proyectos científicos).
- Explica las diferencias del proyecto tecnológico propuesto respecto a lo que ya se conoce en cuanto al funcionamiento y componentes (Proyectos Tecnológicos).
- Define en qué consiste el proyecto y a quien está dirigido; respecto al estudio de una problemática o necesidad (proyectos ciudadanos y de Educación Especial), para la toma de decisiones, diseño y/o puesta en marcha de una propuesta de solución y a qué sector impactará.

9.3.2 Comprensión de fenómenos y procesos naturales desde la perspectiva científica

- Planea y lleva a cabo una investigación en el medio local, con un propósito definido.
- Relaciona sus aprendizajes con la vida cotidiana.
- Argumenta utilizando términos científicos de manera adecuada.
- Utiliza fuentes de información confiable.
- Desarrolla nuevos conocimientos.

9.3.3 Manejo de información

- Identifica lo que se necesita saber.
- Aprende a buscar.
- Identifica, evalúa, selecciona, organiza y sistematiza la información recolectada.
- Se apropia de la información de manera crítica.
- El plan de investigación tiene una estructura completa y correcta.

9.3.4 Comunicación

- El documento tiene apoyos visuales (por ejemplo, fotografías, diagramas o gráficas).
- En la redacción presenta ideas claras, concisas y reflexivas, de acuerdo con su nivel escolar.
- Da respuesta a la pregunta y/o resuelve el problema planteado.

- Comunica resultados apropiadamente.
- Elabora conclusiones con base en la evidencia disponible.

9.4 Al término de la presentación de proyectos finalistas, los miembros del equipo y el asesor realizarán una autoevaluación a través de un formulario, en base a los siguientes criterios:

9.4.1 Habilidades socioemocionales y socio adaptativas para la convivencia.

- Entiende y regula sus emociones
- Muestra empatía por los demás.
- Establece y desarrolla relaciones con otras personas
- Toma decisiones responsables
- Define y alcanza metas personales
- Muestra una actitud positiva
- Trabaja en equipo y colaboración
- Muestra capacidad para resolver problemas
- Manifiesta dedicación en lo que hace.
- Desarrolla Habilidades para cuidarse a sí mismo y a los demás

10. Proceso de Evaluación

10.1 El proceso de evaluación será de forma virtual durante la realización de la Feria Ciencias y Creatividad Coahuila 2026 que se llevará a cabo del 1 al 5 de junio de 2026 a través de la Plataforma Microsoft Teams.

10.2 Los proyectos serán presentados en español.

10.3 Los proyectos participantes contarán con la bitácora, una presentación en diapositivas con la información de su proyecto y harán una exposición oral.

10.4 Se llevará a cabo la capacitación para finalistas el día 27 de mayo de 2026 a través de Microsoft Teams.

10.5 Se conformará un grupo de evaluadores especialistas con reconocida trayectoria académica y experiencia en áreas de innovación, ciencia y tecnología.

10.6 Se llevará a cabo de acuerdo con la modalidad del proyecto, el campo formativo implicado y con énfasis en saberes y pensamiento científico: matemáticas, biología,

11. Premios y Reconocimientos

física y química.

- 11.1** Se entregará diploma a todos los participantes y asesores que son finalistas de la Feria de Ciencias y Creatividad Coahuila 2026.
- 11.2** Se entregarán medallas de 1º, 2º y 3º lugar para cada nivel escolar y en cada una de las Modalidades de participación:
- Proyectos Científicos
 - Proyectos Tecnológicos
 - Proyectos Ciudadanos
 - Proyectos de Educación Especial CAM
 - Proyectos de Educación Especial USAER
- 11.3** Se entregarán premios a los participantes de los equipos ganadores que consisten en lo siguiente: libros educativos, juguetes científicos y tecnológicos.

12. Generalidades

- 12.1** Cualquier situación no prevista en la presente Convocatoria, se resolverá oportunamente por el COECYT.
- 12.2** La organización de la Feria de Ciencias y Creatividad Coahuila 2026 está a cargo del COECYT, quien será el responsable de informar con anticipación sobre la realización de la misma, la documentación requerida y demás información relevante, así como las reglas de participación que deberán respetar todos los participantes inscritos.
- 12.3** Toda la información presentada por los participantes y aquella que se genere durante el proceso de evaluación, tendrá el carácter de ser estrictamente confidencial y no será empleada para ningún fin distinto al de los procesos de evaluación y selección.
- 12.4** Toda la información relacionada con la Feria se publicará en la página web www.coecytcoahuila.gob.mx
- 12.5** Registro de proyectos: <https://forms.gle/rpPpyqYR1uGsDjbY6>

Calendario

A continuación, se presenta el calendario de la Feria de Ciencias y Creatividad Coahuila 2026.

Publicación de Convocatoria	9 de marzo de 2026
Cierre de Convocatoria	18 de mayo de 2026
Publicación de proyectos para finalistas	22 de mayo de 2026
Capacitación a finalistas	27 de mayo de 2026
Evaluación Final (Presentación de proyectos)	1 al 5 de junio de 2026
Publicación de resultados	12 de junio de 2026
Ceremonias de Premiación	A partir del 15 de junio de 2026

Información y contacto:

Lic. Ivon Alejandra Soria Castillo

asoria.coecyt@seducoahuila.gob.mx

Teléfono: 844 489 3636 y 844 489 3737 ext. 106

Dra. Vanessa Martínez Sosa

vmartinez.coecyt@seducoahuila.gob.mx

Teléfono: 844 489 3636 y 844 489 3737 ext. 107

WhatsApp: 844 312 6876

Consejo Estatal de Ciencia y Tecnología del Estado de

Coahuila Saltillo, Coahuila, a 9 de marzo de 2026.

www.coecytcoahuila.gob.mx