



**FECITER PURUÁNDIRO, MICHOACÁN,
MÉXICO 2026**

EN SU PRIMERA EDICIÓN

CONVOCATORIA



02 y 03 DE SEPTIEMBRE



La Sociedad Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Robótica e Innovación Escolar A.C. (SICTRIE), La Feria de Ciencia, Tecnología Escolar y Robótica (FECITER), En coordinación con el Tecnológico Nacional de México Campus Puruándiro (TecNM Campus Puruándiro), el H. Ayuntamiento de Puruándiro y La Ruta Científica Tecnológica Internacional escolar (LARUTA).

COVOCAN

A todos los estudiantes de escuelas públicas y privadas de los niveles inicial, primarias, secundarias, medio superior y superior de la república mexicana interesados en realizar proyectos de ciencia, tecnología y robótica a participar en

LA PRIMERA EDICIÓN DE FECITER PURUÁNDIRO, MICHOACÁN, MÉXICO 2026

Que se llevara a cabo los días 02 y 03 de septiembre del año en curso, con sede en el auditorio municipal ubicado en la unidad deportiva Benito Juarez de la Ciudad de Puruándiro, Michoacán, México. En la cual se acreditarán proyectos a distintas ferias de ciencia tanto nacionales como internacionales.

BASES

I.- Requisitos

1. Ser estudiante en el nivel educativo de Pre-Escolar, Primaria, Secundaria, Bachillerato (o su equivalente) o Superior (Universidad), Club de Ciencias o homeschooling.
2. Tener entre 5 y 25 años de edad, cumplidos a la fecha de cierre de inscripciones o demostrar que son estudiantes activos.
3. La participación podrá ser en individual o equipo de máximo 3 estudiantes.
4. Cada equipo deberá tener un asesor mayor de 18 años de edad (puede ser profesor(a), familiar o amigo(a)).

II.- Proyecto



Se deberá desarrollar un proyecto de interés desde cualquier punto de vista; ya sea científico, tecnológico o social, bajo un enfoque muy personal, exhortando el uso de la creatividad y habilidad, siendo la innovación y creación científica y técnica como la mejor herramienta que se aplique en su proyecto.

Es de considerar que todos los trabajos presentados deben ser originales e inéditos, no debiendo haberse realizado anteriormente. En caso de la continuación de un proyecto de investigación escolar iniciado en años anteriores, éstos podrán presentarse en la feria siempre y cuando muestren únicamente aquellos resultados más relevantes obtenidos en el 2026.

III.- Categorías

Los equipos interesados en participar en la feria podrán presentar proyectos de muestra o investigación que pertenezcan a las siguientes categorías:

- ❖ Ciencias sociales y del comportamiento humano
- ❖ Medicina y salud
- ❖ Ciencias exactas
- ❖ Medio Ambiente
- ❖ Divulgación Científica
- ❖ Ciencias de los materiales
- ❖ Mecatrónica
- ❖ Arte digital
- ❖ Desarrollo de software

Descripción:

Ciencias sociales y del comportamiento humano: Relaciones Sociales y de la Comunidad, Antropología, Política, Psicología, Sociología, Arqueología, Teología, Etnología, Lingüística, aprendizaje, problemas urbanos, problemas de lectura, encuesta de la opinión pública, test educacionales.





Medicina y salud: Estudios de la Salud y Enfermedades de humanos y animales, Odontología, Farmacología, Patología, Oftalmología, Nutrición, Dermatología, Inmunología, estrategias sanitarias, investigaciones aplicadas al trabajo, etc. Ciencia Biológica; Bioquímica (Química de los procesos de la vida, Biología Molecular, Genética Molecular, Enzima, Fotosíntesis, Química de la sangre, Química de las proteínas, hidratos de carbono, lípidos y ácidos nucleicos, Bioquímica de los alimentos, hormonas, etc.) Microbiología (Biología de los microorganismos, bacteriología, Virología, Protozoología, Micología, Genética bacteriana, Microbiología industrial, etc.).

Ciencias exactas: Desarrollo de sistema de lógica formal o diferentes operaciones numéricas, estadísticas, aplicación de estos principios al Cálculo, Geometría. Álgebra abstracta, Teoría de los números, Estadísticas, Análisis, Complejos, Probabilidades, etc.

Medio ambiente: Deforestación, Contaminación del ambiente, etc. Botánica y Zoología (Estudios de la vida de las plantas, agricultura, agronomía, horticultura, forestación, taxonomía de las plantas, patología de las plantas hidropónicas, algas. Estudios de los animales, Genética animal, Ornitología, Herpetología, Entomología, Ecología animal, Paleontología, Fisiología Celular; conservación animal, Citología, Histología, Fisiología celular y animal, ritmos circadianos, Neurofisiología de los invertebrados, estudios de los invertebrados etc.) Biofísica (estudios de los fenómenos vitales mediante los principios y métodos de la Física). Astronomía, Química, Física, Ciencias de la Tierra (Geología, Mineralogía, Fisiografía, Oceanografía, Geografía, Espeleología, Ciencias Planetarias, etc

Divulgación científica: Realizar una investigación sobre algún tema científico-tecnológico que sea de interés a la comunidad y que se divulgue por medio de lenguaje cotidiano de manera eficiente e innovadora considerando como público destino, toda persona interesada en el tema (niños, jóvenes, adultos, adultos mayores). Se recomienda contar con materiales audiovisuales o prototipos para hacer más dinámica la explicación, así como contar con un reporte de proyecto sólido y bien documentado. El objetivo de esta categoría es dar a conocer teorías, investigaciones, experimentos (que por lo general no son del conocimiento común) por medio de la ejemplificación de prototipos didácticos, experimentos con aplicación cotidiana o material visual.





Ciencias de los materiales: Proyectos que aplican directamente principios científicos y tecnológicos relacionados con la manufacturación y usos prácticos, Diseño de materiales.

Mecatrónica: Robótica, Sistemas electromecánicos, Computación y Automatización de productos que involucren sistemas de control para el diseño de productos o procesos inteligentes, o cual busca crear maquinaria más compleja para facilitar las actividades del ser humano o a través de procesos electrónicos.

Arte digital: El participante a través de diferentes expresiones del arte podrá presentar su propuesta encaminada a la Educación y Compromiso Social, Enunciativas más no limitativas estas son algunas áreas de participación

- ✓ Arte Digital
- ✓ Pintura
- ✓ Fotografía
- ✓ Música

Se podrá utilizar cualquier recurso que tenga disponible el participante.

Desarrollo de software: Elaboración de un Software de aplicación o Videojuego, en ambas secciones el proyecto es aceptado para cualquier tipo de plataforma y/o dispositivo.

- ✓ Cualquier Lenguaje de programación es aceptado.
- ✓ Las aplicaciones presentadas podrán ser basadas en web, para computadoras de escritorio / portátiles, dispositivos móviles o videojuegos para cualquier plataforma.
- ✓ Los proyectos podrán ser modificaciones sobre productos o procesos existentes que los hagan novedosos.

IV. Inscripción

1. Todo equipo participante debe inscribirse en el formulario de Registro siguiente:
<https://forms.gle/yqEdRdeGQJYDhT9h6>



2. NO realicen otro registro para evitar ser penalizados por doble inscripción, envíen correo a feciter.michoacan@gmail.com con el nombre del equipo y cambio a realizar, este cambio se realizará siempre y cuando se solicite antes de la fecha de cierre de registro.
3. El concursante solo podrá participar en un proyecto, los asesores no tienen límite de proyectos asesorados.
4. Los grados escolares están en relación con el Sistema de Educación en México.
5. El registro de trabajos concursantes inicia a partir del 24 de junio de 2026 y termina el 31 de julio del 2026.
6. El participante deberá cubrir la cuota de inscripción en alguna de sus modalidades (punto V) y conservar el comprobante de depósito ya que lo necesitará cuando envíe su proyecto, sin lo anterior, no se considerará un proyecto concursante.
7. Realizado el registro se le enviará un número de ID con su número de Proyecto a su email o WhatsApp, este número será la clave de identificación para todo el proceso y deberán incluirlo en toda comunicación.

V. Costos

Proyectos nacionales **\$250.00 pesos** por participante, acompañante o asesor, incluye

- ❖ Inscripción al evento.
- ❖ Stand con energía eléctrica.
- ❖ Kid de participante (reconocimiento individual, Reconocimiento a la institución de procedencia, Gafete).
- ❖ Acreditación en caso de lograrla, Medalla en caso de hacerse acreedor a la misma y el reconocimiento del lugar obtenido (solo premiados).





Para transferencia bancaria después complementaremos la información, sino hacerlo a tiempo se podrá pagar en físico el día de la inscripción.

Banco: BBVA

Beneficiario: **Sociedad Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Robótica e Innovación Escolar.**

Cuenta:

Clabe:

RFC:

Referencia: Nombre de proyecto

Pago en línea:

VI. Envío de proyectos

1. La fecha límite para el envío del Reporte del Proyecto, será a más tardar el 15 agosto del año en curso a las 23:00 horas tiempo de México.
2. El Reporte del Proyecto deberá tener el formato que se indica en la presente convocatoria (Ver anexo 1), el reporte tendrá que estar debidamente lleno en cada uno de sus elementos, de no enviarlo como se solicita esté será descalificado en automático sin responsabilidad alguna para el Comité Organizador.
3. Una vez recibidos los Reportes de Proyectos concursantes, el Comité de Evaluación los revisará y validará, posteriormente será publicada la lista de Proyectos Aceptados para concursar en FECITER Puruándiro, Michoacán 2026, cada equipo deberá subir la documentación con sus respectivas imágenes en buena calidad para poder participar:
 - a) Archivo con credencial vigente como alumno de alguna institución educativa, o una carta que acredite al participante como estudiante de la Institución representada, de algún club de ciencias.
 - b) Acta de Nacimiento de cada participante.
 - c) Carta aval, de preferencia en hoja membretada y sello de la Institución (todo proyecto deberá señalar claramente que el (los) estudiante(s) participa(n) activamente en el proyecto y que se autoriza la participación del mismo en eventos que se deriven de FECITER Puruándiro, Michoacán 2026 (Ver anexo 2).





- d) Identificación oficial del asesor con foto y firma. Preferentemente INE vigente o pasaporte.
- e) Comprobante de pago de inscripción.
- f) Envío del Reporte de Proyecto en español. En formato PDF.
- g) Link de un video de 3-7 minutos con la explicación y presentación del proyecto, en formato *.mp4, de cualquier plataforma (YouTube, Vimeo, SproutVideo, Drive, Dropbox, Box, MEGA).

VII. Exposición

La participación consistirá en presentar un proyecto referente a las categorías ya mencionadas en el apartado III por medio de un stand de 2.0 X 2.0 X 2.0 metros, para lo cual deberán de traer lo necesario para montar y adornarlo, se les otorgará lo siguiente: Mesa de 132cm de largo, 40cm de ancho, 2 sillas, 2 contactos eléctricos.

VIII. Evaluación

1. El Comité Evaluador es integrado por expertos en cada categoría, quienes serán los encargados de elegir los trabajos ganadores.
2. La decisión del Jurado Calificador será inapelable.
3. El jurado evaluador tiene las atribuciones de solicitar en cualquier momento información adicional sobre el proyecto, teniendo la facultad para suspender la certificación en caso de encontrar anomalías.
4. La evaluación final será realizada los días 2 y 3 de septiembre en la sede oficial del evento.
5. La memoria técnica debe de reflejar el proceso de elaboración del proyecto bajo un protocolo guiado por los estatutos dependientes de la institución que representa.
6. La Exposición oral mediante el video enviado de entre 3 a 5 minutos, en ella el o los autores deberán de presentar lo realizado para aprobar o rechazar su hipótesis.
7. La Presentación visual está presente en el conjunto de materiales que estarán apoyando al expositor.



8. La Exposición oral presencial de entre 7 y 10 minutos donde el o los participantes deberán mostrar dominio del tema, así como destacar los puntos más relevantes de su proyecto de investigación.
9. La Relevancia de la investigación o aporte tecnológico serán aquellos que el proyecto ofrece a la sociedad y se valorará que tan viable será su aplicación.
10. Contar con su cuaderno de campo o bitácora de investigación en el momento de la exposición.

IX. Aviso de Privacidad, Material Fotográfico y Video

En cumplimiento a lo establecido en el artículo 15, de la Ley de Protección de Datos Personales en posesión de Particulares; FECITER Puruándiro, Michoacán, México 2026 a través de la Sociedad Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Robótica e Innovación Escolar A.C. y el respaldo de la Ruta Científica Tecnológica Internacional Escolar. Estas fotografías y/o videos podrán ser publicados en páginas web, redes sociales y/o publicidad impresa, con el fin de promover y tener un archivo histórico de FECITER Michoacán 2026.

Usted tiene derecho de oponerse al uso de su imagen o de sus hijos o de menores bajo su tutela, así como de oponerse al tratamiento de la misma, a través de una carta firmada exponiendo los motivos de la oposición al correo electrónico feciter.michoacan@gmail.com

X. Premiación

- ❖ Se premiará a los mejores puntajes entregando medallas de bronce, medallas de plata y medallas de oro otorgándoseles acreditación Internacional a cualquiera de las ferias asociadas de los diferentes países.
- ❖ Se premiará al mejor proyecto de toda la feria como **PRIMER LUGAR ABSOLUTO** al cual se le otorgará el trofeo oficial.





DISPOSICIONES DE SEGURIDAD:

Todos los proyectos serán analizados por el Comité de Seguridad, el cual aprobará, rechazará o hará las recomendaciones necesarias para su exposición. Si los proyectos no hacen las correcciones necesarias se le negará la participación a FECITER Puruándiro, Michoacán 2026.

ARTÍCULOS PROHIBIDOS:

- ❖ Microorganismos de alto riesgo
- ❖ Especímenes o partes de Taxidermia
- ❖ Material o tejido humano, animal o fluidos corporales como: sangre, orina, heces fecales.

Todas las sustancias o disposiciones peligrosas:

- ❖ Explosivos.
- ❖ Sustancias radioactivas
- ❖ Venenos, drogas
- ❖ Armas de fuego
- ❖ Laser de más 5 mil watts
- ❖ Animales vivos, en peligro de extinción, embriones
- ❖ Hielo seco u otros sólidos sublimantes
- ❖ Artículos afiliados que no sean parte esencial del proyecto
- ❖ Llamas o materiales altamente inflamables
- ❖ Baterías con celdas abiertas, vidrio u objetos de vidrio inestables
- ❖ Cualquier objeto o aparato considerado como peligroso.



ANEXOS

1.- Reporte del Proyecto: Descargar archivo del siguiente link.

<https://bit.ly/4tWanH4>



2.- Carta aval: Descargar archivo del siguiente link.

<https://bit.ly/3QNFaaj>

