ICI CHALLENGE

Imagine, Crea, Impacta

¿Tu equipo puede cambiar el mundo con tecnología?

Bases de Participación — Tutores

> **Documento dirigido a profesores tutores**
> Este documento contiene toda la información que el tutor necesita para inscribir, acompañar y presentar a su equipo de estudiantes en el Desafío Imagina, Crea, Impacta de The School of the Future 2026. Existe una versión separada, resumida y en lenguaje accesible, dirigida a los estudiantes.

¿De qué se trata este desafío?

El Desafío **Imagina, Crea, Impacta (ICI)** invita a equipos de estudiantes a desarrollar proyectos de innovación que aborden problemas globales reales desde su comunidad local. El núcleo del desafío exige que **cada solución (prototipo) integre tecnología digital como componente central o como herramienta esencial sin la cual el prototipo no es posible**. Los proyectos más destacados serán exhibidos en **The School of the Future 2026**, donde sus creadores los presentarán ante un jurado y toda la comunidad Cognita.

¿Qué distingue a este desafío?

Los proyectos no se limitan a describir una idea, son diseñados, construidos y demuestran una solución con impacto. La tecnología digital debe ser parte constitutiva de la solución o haber sido la herramienta esencial que la hizo posible. El producto final no es una idea o plan, es un prototipo funcional.

¿Quiénes pueden participar?

Equipos	3 - 5 estudiantes del mismo grupo de edad (inicial, intermedio o superior).
Edades	• Grupo Inicial: 4° a 6° básico / 4 - 6 • Grupo Intermedio: 7° básico a 1° medio / 7 - 9 • Grupo Superior: 2° a 4° medio / 10 - 12
Tutor	• Cada equipo debe contar con un profesor tutor. • El tutor orienta y acompaña el proceso, pero el proyecto lo construyen los estudiantes. • El tutor es responsable de la inscripción y del envío del video documental. • El equipo puede contar con más profesores colaboradores de otras asignaturas.

¿Sobre qué temas puede trabajar el equipo?

El proyecto debe abordar uno o más de los **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)** de las Naciones Unidas. Los equipos pueden elegir libremente el o los ODS que mejor los inspiren para desarrollar sus proyectos. Detalles en **https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/**

Importante: el equipo puede elegir libremente uno o más ODS. Lo que determina la elegibilidad del proyecto **no es el ODS elegido, sino la presencia de tecnología digital como componente central de la solución o como herramienta esencial sin la cual el prototipo no habría sido posible.**

Estructura del proyecto

Todo proyecto ICI debe articular estas tres partes:

1

El Problema: Entender y Enfocar

Explicar qué problema de la comunidad se quiere resolver, con datos y/o ejemplos concretos. Conectar el problema con el o los ODS elegidos. La magnitud e impacto del problema debe justificar el esfuerzo de construir una solución tecnológica.

2

La Solución Tecnológica: Idear y Diseñar

Diseñar una solución donde la tecnología digital cumpla un rol central: ya sea como parte constitutiva del producto final o como herramienta esencial que haga posible su construcción. El equipo describe, dibuja y modela su propuesta: ¿qué hace?, ¿cómo funciona?, ¿cómo mejora la situación del problema identificado?

3

El Prototipo: Construir, Probar y Mejorar

Construir un prototipo funcional. Mostrarlo a personas afectadas por el problema y recoger su retroalimentación: ¿qué les gusta?, ¿qué se podría mejorar? El prototipo debe ser funcional al término del proyecto.

¿Qué debe presentar el equipo?

Al finalizar el proceso, cada equipo presentará dos productos:

Prototipo

Un prototipo funcional que demuestre en tiempo real cómo la idea resuelve el problema. Para ser elegible, el proyecto debe involucrar tecnología digital de forma significativa: **ya sea como parte constitutiva del producto final, o como herramienta esencial sin la cual el prototipo no habría sido posible.**

Ejemplo: *La construcción de un circuito de riego a goteo para usar agua eficientemente,* ***no es elegible****. Pero si ese mismo circuito tiene piezas especiales diseñadas digitalmente en un software y producidas por una impresora 3D,* ***sí es elegible****: la tecnología digital fue la herramienta esencial que hizo posible el prototipo.*

Video

Un video de máximo 3 minutos producido por los estudiantes del equipo. Es el **requisito de elegibilidad para exhibir el proyecto en la conferencia** y el material central que verán todos los colegios de la red durante la conferencia. Orientaciones en "*Guía para la creación del video*" más abajo.

Paso a paso para crear el video

El tutor guía al equipo en la producción del video, pero son los estudiantes quienes lo protagonizan y narran.

1. **Presentación del equipo y el problema** *(≈ 30 seg)*
   Cada integrante se presenta. Se explica el problema, por qué les importa y a qué ODS está conectado.

2. **La solución y el prototipo** *(≈ 60 seg)*
   Se muestra el prototipo y explica cómo funciona: qué hace, cómo resuelve el problema. Se sugiere mostrar el prototipo en acción.

3. **El rol de la tecnología digital** *(≈ 40 seg)*
   Se explica cómo la tecnología digital está involucrada en el proyecto: ¿es parte de la solución final? O ¿fue la herramienta que hizo posible construir el prototipo? ¿qué diferencia hace su presencia en el proyecto?

4. **Evidencia de impacto** *(≈ 20 seg)*
   El equipo muestra datos, registros, capturas de pantalla, resultados de pruebas o testimonios que evidencien que la solución funciona. Cuantificar si es posible.

5. **Cierre y aprendizajes** *(≈ 20 seg)*
   Uno o más integrantes cierran el video contando los aprendizajes que experimentaron y cómo podrían escalar su solución.

Proceso de participación

1	**Inscripción del equipo — Plazo: 31 de julio** El tutor completa el formulario de inscripción en https://schoolofthefuture.cl/
2	**Acompañamiento durante el desarrollo** El tutor orienta a los estudiantes en el diseño y construcción del prototipo, la integración de la tecnología digital y la preparación del video. Acompaña el proceso sin sustituir el trabajo del equipo.
3	**Envío del video — Plazo: 16 de octubre** El tutor envía el video a israel.munoz@cognita.com o reinaldo.marfull@cognita.com con el asunto: 'Video ICI – [Nombre del colegio] – [Nombre del equipo]'. Ver sección 'Guía para la creación del video' para los requisitos completos.
4	**Clasificación a The School of the Future 2026** Los proyectos clasificados (ver sección “Requisitos para clasificar a The School of the Future 2026”) serán exhibidos en la página oficial de The School of the Future 2026. Los proyectos mejor evaluados serán invitados a exhibir sus prototipos en la Feria EdTech de The School of the Future. Cupos limitados.
5	**Presentación en Feria EdTech – Viernes 27 y sábado 28 de Noviembre** Los equipos invitados estarán compitiendo por el Future Project Award. Presentarán sus prototipos ante un jurado que aplicará la “*Rúbrica de evaluación de presentación*”.
6	**★ Premiación: The Future Project Award – Sábado 28 de Noviembre** **El jurado revelará los 3 mejores proyectos por categoría** (Inicial, Intermedio, Superior), cuyos equipos presentarán en modalidad plenaria frente a un jurado ampliado. The Future Project Award será entregado al primer lugar de cada categoría de participación (Inicial, Intermedio, Superior).

Formato de la presentación

Duración	3 minutos **(**máximo) + 1 minuto de preguntas del jurado.
Dinámica	Presentación y demostración del prototipo en funcionamiento. El jurado observa, pregunta y evalúa.
Participación	Todos los integrantes del equipo intervienen durante la presentación.

Requisitos para clasificar a The School of the Future 2026

Puntaje mínimo: 420 puntos (promedio de 60 por criterio; ver *Rúbrica de evaluación de video*).
Trabajo en equipo: el equipo está formado por 3 o más integrantes.
Prototipo funcional: el equipo desarrolla un prototipo real y funcional.
Tecnología digital: la tecnología digital tiene un rol significativo en el proyecto.
Video documental: el tutor ha enviado el video según los requisitos de la guía correspondiente.

Premiación

1er Lugar

Future Project Award

Certificado de excelencia
Piocha de reconocimiento
Tecnología educativa

2° y 3er Lugar

Certificado de reconocimiento
Piocha de reconocimiento

Todos los equipos

Certificado de participación

Reglamento general

- Cada equipo puede presentar solo un proyecto en el desafío.
- El trabajo debe ser original. No está permitido copiar proyectos de otros estudiantes o de internet.
- El uso de inteligencia artificial solo está permitido para estudiantes de 13 años o más, bajo consentimiento de sus familias.
- El tutor certifica que el proyecto es auténtico y fue elaborado por los estudiantes.
- El prototipo debe ser seguro para su instalación y exhibición en el colegio.
- Las fechas de entrega son inamovibles. Inscripciones o videos enviados fuera de plazo no podrán participar.
- La decisión del jurado es inapelable.
- La organización se reserva el derecho de descalificar proyectos que no cumplan con las bases.

¿Consultas? Escribe a reinaldo.marfull@cognita.com o israel.munoz@cognita.com

Cognita Chile | Proyectos Globales e Innovación | The School of the Future 2026

Guía para la creación del video

¿Para qué sirve este video?
El video documental documenta el proceso de innovación del equipo. Cumple dos funciones: (1) es el **requisito de elegibilidad principal** para clasificar a SOTF 2026, y (2) será el material central de exhibición durante la conferencia y quedará en la Biblioteca SOTF como referencia para toda la red. Los estudiantes deben ser los protagonistas visibles del video.

Características del video

Duración	Máximo 3 minutos.
Formato	Horizontal (paisaje). MP4 recomendado.
Calidad	Al menos 720p. Sonido claro, sin ruido de fondo excesivo.
Idioma	Español/Inglés
Protagonistas	Los estudiantes del equipo deben aparecer en cámara y ser quienes narran y explican el proyecto.
Envío	El tutor envía el archivo a israel.munoz@cognita.com y reinaldo.marfull@cognita.com con el asunto: 'Video ICI – [Nombre del colegio] – [Nombre del equipo]'.

Consejos para un buen video

- Filmar en un lugar iluminado, sin ruido de fondo.
- Se sugiere usar un micrófono.
- Los estudiantes deben hablar con sus propias palabras, aunque ensayen previamente.
- Usar un trípode o superficie estable para evitar movimiento de cámara.
- Mostrar el prototipo en primer plano cuando corresponda, no solo hablar de él.
- No es necesaria producción profesional: un teléfono con buena cámara es suficiente.
- El video puede tener cortes de edición, pero debe fluir de forma natural.

Rúbrica de evaluación del video

Cada criterio se puntúa de 1 a 100 puntos. Puntaje total máximo: 700 puntos.

CRITERIO	En Desarrollo (1–40 pts)	¡Buen Camino! (41–75 pts)	Nivel Experto (76–100 pts)
1. El Problema y su Impacto	El problema es difuso o no se explica por qué es importante.	El problema está claro y se nota cómo afecta a la comunidad y se conecta con un ODS.	¡Impacto Real! El problema está perfectamente definido con datos claros y conexión potente entre lo local y lo global.
2. Conexión con Desafíos Globales	No se menciona claramente el ODS.	Se identifica uno o más ODS y se explica cómo el proyecto está relacionado con ellos.	Compromiso Global: se identifica uno o más ODS y se explica cómo el proyecto contribuye local y globalmente.
3. Creatividad de la Solución	La solución es común o no resuelve el problema planteado.	La solución es clara, funciona bien y propone una idea fresca.	Innovación Pura: una idea original con potencial increíble para transformar la realidad.
4. Viabilidad del Proyecto	Es difícil ver cómo se llevaría a la práctica en la vida real.	El proyecto es realista y podría funcionar con algunos ajustes.	¡Listo para despegar! La propuesta es sólida, escalable y con beneficio claro para el entorno.
5. El Prototipo	El prototipo no funciona o no permite entender la idea.	El prototipo funcional muestra claramente cómo trabaja la solución.	Prototipo de Excelencia: modelo sólido, bien construido, demuestra la solución en acción.
6. Rol de la Tecnología Digital	La tecnología no aparece, está forzada o no cumple ningún rol real en el proyecto.	La tecnología digital cumple un rol significativo: es parte de la solución o fue herramienta esencial para construir el prototipo.	Maestría Tecnológica: la tecnología es parte constitutiva del producto final o fue la herramienta esencial e indispensable que hizo posible el prototipo, con un impacto demostrable y relevante.
7. Calidad del Video Documental	El video carece de estructura clara o la narración es difícil de seguir.	El video tiene una narrativa comprensible, con imágenes del prototipo y voz de los estudiantes.	Video estructurado con narrativa clara y atractiva, tomas intencionadas y sonido nítido que cautiva a la audiencia.

Rúbrica de evaluación de la presentación

Esta rúbrica es aplicada por el jurado el día de la conferencia, durante la presentación del equipo en la Feria EdTech. Cada criterio se puntúa de 1 a 100 puntos. **Puntaje total máximo: 500 puntos.**

CRITERIO	En Desarrollo (1–40 pts)	¡Buen Camino! (41–75 pts)	Nivel Experto (76–100 pts)
1. Comunicación del proyecto	La presentación no sigue la estructura del proyecto o los roles del equipo no son claros. El problema, la solución y el prototipo no se articulan con coherencia.	El equipo presenta de forma ordenada el problema, la solución y el prototipo. La estructura del proyecto es comprensible para el jurado.	Narrativa Impecable: el equipo presenta el proyecto como una historia coherente y convincente, donde cada parte (problema → solución → prototipo) se conecta con claridad y fluidez.
2. Funcionalidad del prototipo	El prototipo no funciona, no puede demostrarse en vivo o la demostración falla de forma significativa.	El prototipo funciona y puede demostrarse en tiempo real, mostrando cómo aborda el problema.	Demostración de Excelencia: el prototipo funciona de forma fluida y confiable, y su demostración en vivo es clara, convincente y genera impacto en el jurado.
3. Comprensión del rol de la tecnología	El equipo no puede explicar con claridad por qué la tecnología digital es parte del proyecto o qué aporte concreto hace.	El equipo explica de forma comprensible cómo la tecnología digital contribuye al proyecto, ya sea como parte de la solución o como herramienta que hizo posible el prototipo.	Dominio Tecnológico: el equipo explica con precisión y convicción el valor que agrega la tecnología digital: por qué fue necesaria, qué diferencia hace y cómo potencia el impacto de la solución.
4. Pensamiento crítico e incubación	El equipo no identifica limitaciones de su prototipo ni reflexiona sobre cómo mejorarlo o escalarlo.	El equipo reconoce al menos una limitación y propone una o más mejoras concretas. Esboza cómo podría aplicarse más ampliamente.	Mentalidad Innovadora: el equipo evalúa críticamente su prototipo, identifica con claridad sus límites y oportunidades, y articula una visión realista de cómo podría convertirse en una solución viable a mayor escala o con potencial comercial.
5. Involucramiento del equipo	Solo uno o dos integrantes presentan activamente. El resto no demuestra comprensión del proyecto ni participa en las preguntas del jurado.	La mayoría de los integrantes tiene un rol visible en la presentación y puede responder preguntas básicas sobre el proyecto.	Equipo Protagonista: todos los integrantes participan activamente, demuestran comprensión profunda de todas las partes del proyecto y responden con seguridad las preguntas del jurado.