Flow - AI CHALLENGE

Las Ideas Fluyen por una Escuela del Futuro

Bases de Participación

27–28 NOV 2026	3 HORAS	3–4 ESTUDIANTES	PRESENCIAL

1. ¿Qué es Flow - AI Challenge?

El Flow - AI Challenge es el desafío de alto rendimiento de The School of the Future 2026, donde la inteligencia artificial generativa se convierte en una acelerada creativa. Equipos de 3 a 4 estudiantes tienen exactamente 3 horas para idear una solución innovadora a un problema real, usando SOTFIA, la IA de The School of the Future.

¿Qué distingue a este desafío?

SOTFIA, la plataforma de IA del desafío impone límites al uso de la tecnología. En la Escuela del Futuro, lo que más importa no es cuánto usas la IA, sino qué tan bien la usas.

2. ¿Cómo participar?

Edad	13 – 18 años.
Equipos	3 a 4 estudiantes.
Inscripción	Completar el formulario en https://schoolofthefuture.cl/ hasta el 31 de julio.
Roles	**El Piloto:** • Opera el computador y ejecuta los *prompts*. • No improvisa: recibe instrucciones y las traduce en consultas a SotFia. • Es el puente entre la estrategia del equipo y la IA. **El Arquitecto:** • Diseña la estructura de la solución en papel: qué problema se resuelve, cómo se organiza la respuesta, qué pasos tiene la propuesta. • Mientras el Piloto interactúa con SotFia, El arquitecto ya está dibujando el siguiente paso. • Nunca espera — siempre está un paso adelante. **El Explorador:** • Analiza críticamente lo que SotFia entrega: ¿es útil?, ¿es preciso?, ¿tiene sesgos o errores? • También monitorea el tiempo, los *prompts* restantes y la huella de carbono. • Es la voz que dice *"eso no nos sirve, reformula"* o *"ya gastamos dos prompts, pensemos bien el tercero"*. **El Narrador:** • Construye el *pitch* en tiempo real. • Desde el minuto uno registra las decisiones del equipo, los argumentos clave y la historia que contarán al jurado. • Cuando llega la Fase 3, el *pitch* ya está casi listo porque el Narrador trabajó durante todo el desafío.

Si bien cada estudiante asume un rol, todos deben contribuir a las tareas de otros y colaborar en una dinámica respetuosa y positiva.

3. SOTFIA: La plataforma oficial del desafío

Todos los equipos trabajarán con SOTFIA, un chatbot diseñado exclusivamente para este desafío. SOTFIA no es una IA cualquiera, tiene reglas que miden tu eficiencia y te obligan a pensar antes de preguntar.

Límite de *prompts*	Solo 3 consultas cada 10 minutos. Planifica bien antes de escribir.
Bloqueo automático	Al alcanzar el límite, la plataforma se bloquea con cuenta regresiva. Ese tiempo es para pensar y estructurar offline.
Huella de carbono	SOTFIA muestra en tiempo real el CO_2 estimado generado por tus consultas. Ser eficiente también es ser responsable.
Métricas de eficiencia	El sistema registra tokens y número de *prompts*. Estos datos forman parte de tu evaluación final.

4. Cronograma del desafío y entregable.

FASE	TIEMPO	DESCRIPCIÓN
FASE 1 27 NOV	0 – 30 min	**Planificación analógica**: Computadores apagados. El equipo recibe el problema, debate, define roles y estructura su estrategia de *prompts* en papel.
FASE 2 27 NOV	30 – 120 min	**Desarrollo e interacción con SOTFIA**: Se activa la plataforma con las restricciones de *prompts*. El equipo investiga, refina su idea y prepara la presentación.
FASE 3 28 NOV	120 – 180 min	**Pitch final**: Computadores bloqueados. Cada equipo tiene 3 minutos para presentar su solución ante el jurado, incluyendo su estrategia de uso de IA.

5. Los problemas del desafío

Al inicio del desafío, la organización revelará los problemas específicos. Los equipos podrán seleccionar uno de los disponibles. Las categorías de los problemas son las siguientes:

SOSTENIBILIDAD	ACADEMIA	BIENESTAR
Operación Residuo Cero	Red de Talentos Ocultos	Red Social Desconectada

6. Premiación y reconocimiento

1er Lugar
Certificado de excelencia
Piocha de reconocimiento
Tecnología educativa

2° y 3er Lugar
Certificado de reconocimiento
Piocha de reconocimiento

Todos los Equipos
Certificado de participación

7. ¿Cómo se evalúa?

El jurado evaluará cuatro dimensiones. En caso de haber muchos equipos, se realizará un filtro clasificatorio antes del pitch final.

Criterio	★ Excelente (4 pts)	☑ Bueno (3 pts)	⚠ Suficiente (2 pts)	✕ Insuficiente (1 pt)
Eficiencia y Estrategia IA (30%)	Planificó prompts antes de usarlos, justifica el uso de IA, métricas eficientes.	Cierta planificación, uso adecuado pero con margen de mejora.	Planificación mínima, dependencia excesiva de la IA.	Sin planificación, uso de IA como atajo, bloqueos constantes.
Innovación y Viabilidad (20%)	Solución creativa y realista para implementar en un entorno escolar.	Creativa pero requiere ajustes para ser completamente viable.	Poco original o difícil de implementar en la escuela.	No aborda el problema o es irrealizable.
Claridad y Síntesis (20%)	Transmite perfectamente la idea, pasos de acción e impacto en 3 min.	Transmite la idea con omisiones menores de detalle.	Dificultades para sintetizar en el tiempo asignado.	No logra comunicar el núcleo de la propuesta.
Trabajo en Equipo (30%)	Roles claramente diferenciados y estrategia de colaboración durante toda la competencia.	División parcial de funciones con algunos fallos de coordinación.	División casi nula, trabajo recayó en pocas personas.	Sin trabajo en equipo, un integrante monopolizó el trabajo.

7. Reglamento general

- Cada estudiante participante debe presentar el consentimiento de uso de inteligencia artificial antes de iniciar el desafío. Este consentimiento será enviado previo al inicio del desafío.
- Cada equipo puede presentar solo una solución.
- El trabajo debe ser original. No está permitido copiar soluciones de internet.
- Prohibido el uso de dispositivos personales durante la competencia.
- El uso de IA queda restringido exclusivamente a la plataforma SOTFIA.
- El pitch tiene una duración máxima de 3 minutos. El tiempo se cronometrará.
- La decisión del jurado es inapelable.
- La organización puede descalificar equipos que no cumplan con las bases.

Cognita Chile · Proyectos Globales e Innovación · The School of the Future 2026
reinaldo.marfull@cognita.com · israel.munoz@cognita.com