



Bases

V Encuentro Internacional de
Ciencia, Tecnología, Arte y
Emprendimiento

2026



@593challenge



Bienvenidos al *Challenge*

En la búsqueda de crear un espacio en el que jóvenes de nuestro país y del extranjero puedan compartir sus conocimientos y hallazgos, a través de la elaboración de proyectos estudiantiles, la Unidad Educativa Mariscal Sucre convoca al **V Encuentro Internacional de Ciencia, Tecnología, Arte y Emprendimiento: 593 Challenge** “*Sueña, crea, vive tus ideas*”.

Categorías:

- ➔ Programación Abierta + IA
- ➔ Programación en bloques
- ➔ Cuento Ambientalista
- ➔ Cómic
- ➔ Promoción de las Ciencias
- ➔ Danza
- ➔ Emprendimiento
- ➔ Cine
- ➔ Robótica





Bases



Temática

La temática será libre. Todas las categorías tienen la posibilidad de escoger la temática de su interés. Deseamos que los proyectos se ajusten a la realidad de los alumnos, demuestren creatividad y aporten a la construcción de una mejor sociedad.

Participantes

Pueden participar todos los estudiantes matriculados legalmente en una institución educativa **desde cuarto de básica hasta tercero de bachillerato** en compañía de un coach de proyecto adulto: maestro de la unidad educativa a la que pertenece, tutor externo o familiar. La participación puede ser individual, en parejas o grupal dependiendo de la categoría que elija.

No habrá límite de participantes inscritos por institución, y un mismo estudiante podrá participar en dos categorías a la vez, siempre y cuando la exposición o evaluación de los proyectos no sea en el mismo día. Para estos fines, deberá llenar el formulario de inscripción y pago para cada categoría en la que decida participar. *(Vea el apartado Formato de Presentación para el detalle de fechas).*





Registro

Los maestros o tutores interesados deben ingresar a la plataforma:

<https://593challenge.mariscalsucre.edu.ec/proyectos>



Allí deberán crear una cuenta a través de la que podrán inscribir cada proyecto incluyendo información relevante de los participantes, seguidamente y de forma paulatina podrán también adjuntar otros documentos solicitados como el certificado de matrícula, el comprobante de pago de inscripción y el reporte del proyecto. Cuando toda esta información se encuentre completa se considerará su registro como finalizado.

Una vez terminado el período de inscripción, no se podrán hacer ediciones a las entradas del registro.





Costos y pagos

El costo de la inscripción es de \$20 USD e incluye:

- Certificado de participación
- Kit de participante
- Kit de coach de proyecto
- Refrigerio



El pago se puede realizar bajo las siguientes modalidades:



- 1. Débito a través de telepago:** Teledébito del Banco Pacífico o Banco Guayaquil y tarjetas de crédito: Visa o Mastercard, Diners y Discover a través de vía telefónica y de manera asistida, llamando a Maira Ramirez al número 0987588885.



- 2. Débito con link de pago:** Tarjeta de crédito: Visa, Mastercard, Diners o Discover escribiendo al número 0998828164.



FORMATO DE PRESENTACIÓN



- Cuento ambientalista
- Danza
- Cine

Presentación delante de los jueces.

Los alumnos presentarán su proyecto de forma presencial delante de un grupo de jueces.

Estas categorías no tendrán que preparar stands sino más bien una presentación en la que introducen los detalles del proyecto / presentación, su producción y muestran el producto final. Luego contestarán preguntas de los jurados evaluadores.



- Emprendimiento
- Promoción de las ciencias
 - Cómic
- Programación abierta + IA
- Programación en bloques
 - Robótica

Exposición a visitantes y jurados

Los estudiantes deberán preparar un stand, donde presentarán a estudiantes, docentes, visitantes y miembros del jurado sus proyectos y sustentarán la validez y practicidad de sus propuestas.





Jurados

El Jurado de cada categoría estará compuesto por miembros de la comisión evaluadora del V Encuentro Internacional de Ciencia, Tecnología, Arte y Emprendimiento 593 Challenge quienes son letrados/as y con experiencia en cada rama por evaluar.

Ellos se reservan el derecho de interpretación de las bases del presente concurso y de resolución de los casos no contemplados, de acuerdo a su mejor criterio.

Fechas importantes

Inicio de inscripciones: 1 de mayo de 2026.

Cierre de inscripciones: 17 de agosto de 2026.

Inicio de entrega de reportes: 1 de mayo de 2026.

Cierre de entrega de reportes: 17 de agosto de 2026.

Publicación de finalistas: 20 de agosto de 2026.

593 Homecoming Fest: 15 de septiembre de 2026 - 17h30

Noche de intercambio cultural y conmemoración de los 70 años de vida institucional de la Unidad Educativa Mariscal Sucre.

Apertura del evento: 16 de septiembre de 2026.

Exposiciones: 16 y 17 de septiembre de 2026.

Premiación y cierre del evento: 18 de septiembre de 2026.





Lugar

El V Encuentro Internacional de Ciencia, Tecnología, Arte y Emprendimiento 593 Challenge, se llevará a cabo en las instalaciones de la Unidad Educativa Mariscal Sucre, ubicado en la ciudad de Guayaquil, Ecuador, en la Av. Juan Tanca Marengo Km. 4 ½ y Av. Guillermo Cubillo.



[Ubicación - Unidad Educativa Mariscal Sucre](#)

Premios

Los premios que se otorgarán serán los siguientes para cada categoría:

Primer lugar: Medalla de oro, certificado y premio.

Segundo lugar: Medalla de plata, certificado y premio

Tercer lugar: Medalla de bronce, certificado.



Todos los participantes recibirán un diploma de participación en el evento.

La decisión del jurado será inapelable.



Términos y condiciones

Al participar en el V Encuentro Internacional de Ciencia, Tecnología, Arte y Emprendimiento 593 Challenge, todos los participantes y supervisores aceptan cumplir con los siguientes términos y condiciones:

Dar mi consentimiento para que los medios de comunicación y/o el comité organizador de 593 Challenge filmen/fotografíen/entrevisten al equipo durante la jornada de participación y a que utilicen estas imágenes, fotografías, trabajos, así como grabaciones de voz y video para fines promocionales. y fines educativos, como en publicaciones, carteles, folletos, boletines y sitios web.

Ni los organizadores del 593 Challenge o la Unidad Educativa Mariscal Sucre serán propietarios o tendrán derecho alguno sobre las ideas usadas en los proyectos estudiantiles presentados en el encuentro.

Código de Conducta



El Código de Conducta ha sido establecido para asegurar una competencia justa y segura y un comportamiento apropiado de los estudiantes en el evento. Se espera que los competidores cumplan con lo siguiente:

- ✓ Respetar los derechos de los compañeros competidores, oficiales, entrenadores/moderadores, voluntarios y espectadores.
- ✓ Presentar proyectos de creación propia e inédita.
- ✓ Usar como respaldo imágenes, gráficos, música y videos, con créditos de autoría.
- ✓ Acatar las reglas de la competencia y respetar la decisión de los jurados.
- ✓ Conducirse de manera adecuada y dar un buen ejemplo en la vestimenta, puntualidad y comportamiento.
- ✓ Evitar el uso de lenguaje y comportamiento ofensivo.
- ✓ Fomentar un espíritu de juego limpio.
- ✓ Trabajar duro por sí mismo y por el equipo.
- ✓ Comentar a los organizadores del evento sobre cualquier desviación en los acuerdos y planes realizados.

Cualquier incumplimiento de este código puede dar lugar a la descalificación del proyecto y los participantes y la revocación de elegibilidad para cualquier premio, así como también la posibilidad de unirse a próximas ediciones de 593 Challenge.

593 Challenge



Entrega de premios



La entrega de premios se realizará en acto público en el marco del evento de clausura del V Encuentro Internacional de Ciencia, Tecnología, Arte y Emprendimiento: 593 Challenge “Sueña, crea, vive tus ideas” y durante la misma, el 18 de septiembre del presente año en las instalaciones de la Unidad Educativa Mariscal Sucre.

Los alumnos premiados se comprometen a retirar los premios en el acto de entrega de premios previsto al efecto. En el caso excepcional y justificado de no poder asistir al acto, el premiado podrá nombrar a una persona en su lugar para recoger el premio con anterioridad a los organizadores del evento.



Observaciones

Los participantes se responsabilizan de la autoría y originalidad de las obras presentadas, así como de que no existan derechos de terceros sobre las mismas, y de cualquier reclamo que por derechos de autor pudieran formularse.



Datos de contacto

Para cualquier consulta dirigirse a:

Web: <https://593challenge.mariscalsucre.edu.ec>

Correo electrónico: 593challenge@mariscalsucre.edu.ec

Instagram: @593challenge

Programación en bloques

- Individual o en parejas - hasta 12 años de edad

Diseñar y desarrollar soluciones tecnológicas mediante plataformas de programación visual por bloques, fomentando el pensamiento computacional, la creatividad, la resolución de problemas y la innovación tecnológica.

Esta categoría busca que los participantes demuestren sus habilidades para crear aplicaciones, juegos, simulaciones, historias interactivas, proyectos educativos o soluciones tecnológicas utilizando entornos de programación visual.

1. Plataformas Permitidas

Se permite el uso de herramientas de programación por bloques como:

Scratch

MIT App Inventor

Blockly

mBlock

Microsoft MakeCode

Otras plataformas similares aprobadas por la organización.

2. Tipos de Proyectos

Se podrán presentar:

Videojuegos educativos o recreativos.

Aplicaciones móviles.

Simuladores.

Historias interactivas.

Proyectos STEM.

Soluciones para problemas de la comunidad.

Automatización e IoT mediante programación visual.

Proyectos con integración básica de IA.

3. Requisitos

El proyecto debe ser funcional.

Debe existir una demostración en vivo.

Los participantes deberán explicar cómo funciona el programa.

Se permite utilizar recursos multimedia propios o libres de derechos.

El proyecto debe ser apropiado para un entorno educativo.



Criterios Generales por Categoría

Programación (Abierta + IA)

- Individual o en parejas - Cualquier edad

Categoría que premia los proyectos estudiantiles que desarrollan soluciones tecnológicas innovadoras que resuelvan problemas reales mediante software, permitiendo el uso de Inteligencia Artificial Generativa, Machine Learning, Visión Artificial, NLP, Agentes Inteligentes, Automatización o cualquier otra tecnología relacionada.

Los participantes podrán utilizar cualquier lenguaje, framework, servicio cloud o herramienta de IA disponible en el mercado.

1. Tecnologías Permitidas

Aplicaciones web.

Aplicaciones móviles.

Aplicaciones de escritorio.

APIs y microservicios.

IoT.

Blockchain.

Inteligencia Artificial.

Bases de datos.

Cloud Computing.

2. Uso de Inteligencia Artificial

Se permite el uso de:

ChatGPT

Claude

Gemini

Copilot

Cursor

DeepSeek

Modelos Open Source

APIs de IA

3. Restricciones

El código debe ser propiedad del equipo o utilizar componentes con licencias compatibles.

Deben respetarse principios éticos y legales relacionados con IA y protección de datos.

Los equipos deberán indicar:

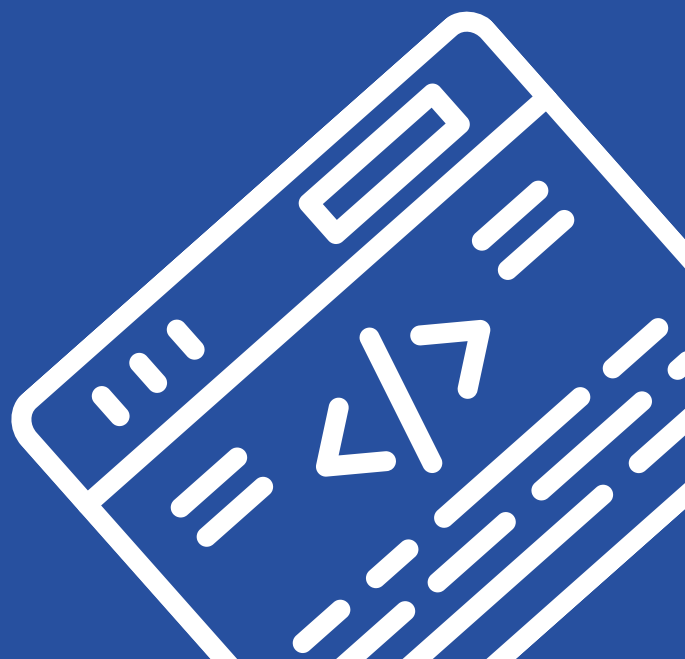
Qué herramientas de IA utilizaron.

Cómo aportó la IA al desarrollo.

Qué componentes fueron desarrollados por el equipo.

Criterios de Evaluación:

1. Innovación y Creatividad
2. Calidad Técnica
3. Uso Inteligente de IA
4. Impacto y Valor de Negocio
5. Experiencia de Usuario
6. Presentación y Demo



Criterios Generales por Categoría

Cómics

- Individual o en parejas -

Esta categoría busca fortalecer en los participantes las habilidades de dibujo y diseño digital con la creación de un cómic, utilizando aplicaciones digitales para la elaboración del proyecto.

La historieta debe evidenciar los elementos y estructura de un cómic y contener un mínimo de 3 páginas (6 carillas) de extensión. La portada debe ser atractiva y presentar el título del trabajo que guarde relación a la temática del proyecto, los personajes y escenarios de la historieta.

Las técnicas y aplicaciones a utilizar deben ir acorde a los conocimientos y habilidades de los participantes. Se da libertad en la elección de la temática y la colorización, pero se sugiere mantener armonía en todo el proyecto.

No se permite el uso de herramientas de inteligencia artificial (IA) para la creación de personajes, ilustraciones o cualquier otro elemento visual del cómic. Todos los componentes del proyecto deben ser elaborados íntegramente por los participantes, lo cual deberá demostrarse mediante evidencias del proceso creativo (bocetos, borradores, capturas de pantalla, etc.).

Criterios de evaluación

- Título del cómic
- Portada
- Organización de los escenas
- Creatividad
- Ilustraciones
- Ortografía
- Diálogos
- Tipografía
- Presentación del proyecto por parte del o los estudiantes.
- Habilidades técnicas



Cine

Parejas o grupal (hasta 3 participantes)

Categoría que premia los proyectos estudiantiles audiovisuales: cortometrajes de no más de 5 minutos de duración. El tema es libre, pero se invita a los participantes a tratar temas que busquen fortalecer los valores para crear una sociedad mejor.

Criterios de evaluación

- Contenido del audiovisual (temática acorde a las bases, pertinencia del contenido y narrativa)
- Técnica en la realización del proyecto audiovisual: producción, realización y edición
- Audio y musicalización del proyecto audiovisual
- Edición, postproducción y efectos
- Argumentación a inquietudes de los jueces



Criterios Generales por Categoría

Promoción de las Ciencias

Promoción de las Ciencias

- Individual o en parejas -

Los estudiantes pueden concursar presentando un proyecto de investigación científica en las siguientes áreas:

CIENCIAS BÁSICAS: Proyectos relacionados a las leyes, teorías y principios científicos de la Biología, Química, Física, Ciencias Sociales y Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica. Informática y Matemática, Mecánica, Mecatrónica, Electricidad, Electrónica, Hidrología, Hidráulica, referentes al cambio climático y sus efectos.

CIENCIAS AMBIENTALES: Proyectos de investigación científica relacionados al agua, aire y suelo, y que puedan estar vinculados a la aplicación de procesos de la tecnología, referentes al cambio climático y sus efectos.

TECNOLOGÍA E INGENIERÍA: Aplicación de técnicas sustentadas en los principios científicos que impliquen producir soluciones tecnológicas frente a una situación problemática asociada a la salud, alimentación u otros, para dar alternativas de solución frente al cambio climático y sus efectos.

En estas 3 áreas del concurso, el proyecto podrá ser de carácter de investigación cuantitativa o cualitativa, con presentación de hipótesis o descriptiva, con datos técnicos que lo soporten utilizando investigación social o contestar una pregunta (analizando una hipótesis) realizando un experimento, ensayo, etc. En todos los casos se debe utilizar la investigación científica.

Los proyectos deberán responder a inquietudes, problemas o necesidades acordes con la edad de los estudiantes que los desarrollan.

Criterios de evaluación

- Planteamiento del problema
- Originalidad del proyecto
- Informe escrito (Justificación del proyecto, Introducción, metodología aplicada, interpretación de los resultados, conclusiones y fuentes bibliográficas)
- Evidencia del proyecto realizado
- Exposición oral
- Stand y recursos de apoyo



Cuento Ambientalista

- Individual o en parejas -

La temática del trabajo narrativo será científico ambientalista, y deberá partir de una problemática real, y en este se plantean soluciones, con responsabilidad ciudadana. En la historia deberá defender alguna teoría científica relacionada y se ajustarán a la estructura exclusiva de un cuento (introducción, nudo y desenlace).

La composición del cuento debe contener un mínimo de 1000 palabras y un máximo 1400 palabras. Los trabajos seleccionados deberán ser expuestos de forma oral, los estudiantes deben utilizar un alto nivel de creatividad, por ello, pueden hacerlo a través de un dramatizado, utilizando vestuario, utilería, títeres, efectos sonoros, etc., es decir la técnica que el estudiante elija, incluso material multimedia. El tiempo de exposición será un mínimo de 7 y un máximo de 10 minutos.

Sólo los participantes pueden presentar su cuento en el escenario.

Criterios de evaluación

- Contenido del trabajo
- Extensión del cuento
- Originalidad
- Redacción del trabajo
- Narración de la historia
- Tiempo de exposición
- Originalidad en la presentación



Criterios Generales por Categoría

Danza

Individual o grupal (hasta 3 participantes)

Esta categoría busca ofrecer una plataforma para que los jóvenes artistas demuestren su talento, habilidades artísticas y creatividad. Se usa la danza como una forma de expresión artística y universal

Edad: Los participantes deben tener entre 10 (cumplidos hasta marzo del 2027) a 18 años.

Tiempo de participación: Cada participante o grupo dispone de (solos 1.30 / dúos y tríos 2 minutos) máximo de presentación.

Audio: La pista para su presentación debe ser entregada en la fecha establecida. El o los participantes deben asegurar la óptima calidad de la grabación y enviar el archivo con el nombre correcto: Código_Equipo_DANZA. La letra de las canciones no deben contener mensajes inapropiados u ofensivos, El comité organizador no se responsabiliza por la reproducción de pistas incorrectas durante la evaluación de los jueces.

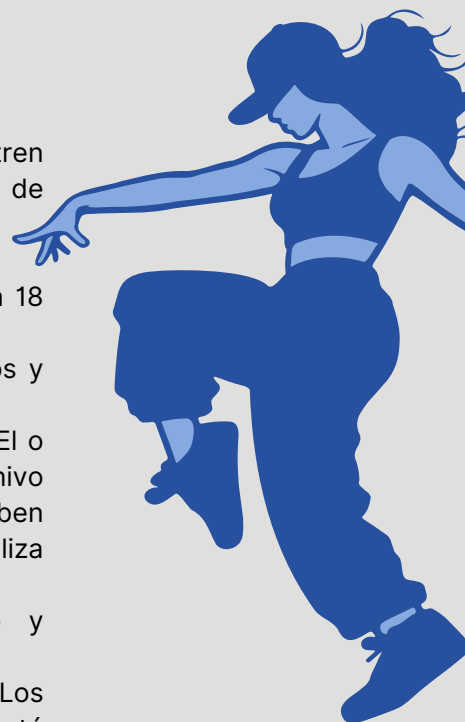
Vestuario: Los finalistas deberán presentarse con el vestuario adecuado y correspondiente a su estilo de danza.

Puntualidad: Los finalistas deben estar listos antes de la hora de presentación. Los jueces se reservan el derecho de descalificar a cualquier participante que no esté presente al momento de su llamado.

Categorías a presentar: El o los participantes pueden optar entre danza clásica (ballet), contemporánea, folclórica o urbana.

Criterio de evaluación

- Técnica y ejecución
- Expresión artística
- Musicalidad y ritmo
- Composición y coreografía
- Presentación general



Emprendimiento

-Individual o parejas-

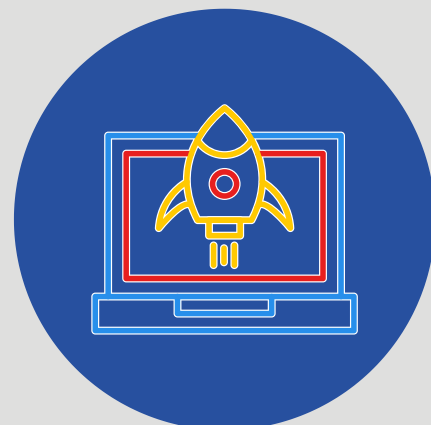
Esta categoría promueve la generación de ideas, creación de nuevos productos o servicios, y desarrollo de nuevas ideas de negocios a través de la identificación de nichos de mercados, beneficiando a nuevos segmentos y a la comunidad ofreciendo un valor agregado.

Los proyectos deben estar orientados al desarrollo de ideas innovadoras con un enfoque específico en un mercado potencial, también puede replantear o rediseñar un modelo de negocio existente.

Los participantes deberán presentar una idea de negocio de una forma convincente y coherente con la intención de atraer a posibles clientes resaltando los beneficios y alcances del producto o servicio, el potencial del mercado y la propuesta de valor. Esta presentación debe durar entre 5 a 7 minutos.

Criterios de evaluación

- Innovación y creatividad
- Potencial de mercado
- Propuesta de valor
- Presentación oral
- Diseño de stand y presentación de productos de muestra o prototipo.



Criterios Generales por Categoría

Robótica

- Individual o en parejas -

Esta categoría promueve en los estudiantes el desarrollo de habilidades y destrezas en el diseño y construcción de proyectos que contribuyan a mejorar la calidad de vida de la sociedad, fomentar la creatividad para crear un prototipo autónomo, motiva la investigación de avances tecnológicos y los involucra en la participación activa en la investigación y elaboración de prototipos que contribuyan a la sociedad.

Los proyectos deberán cumplir con los siguientes parámetros:

La forma y funcionamiento del prototipo es de construcción libre (tamaño, forma, materiales a usar, etc).

Para la construcción puede utilizar material a su elección (materiales electrónicos, reciclados, entre otros)

No se deben usar elementos tóxicos o dañinos para la salud.

Para el funcionamiento del prototipo se puede hacer uso de cualquiera de los siguientes elementos: baterías (en buen estado), sistema hidráulico, programación, entre otros, deberá funcionar sin intervención humana durante el concurso.

El prototipo puede ser inédito, o realizar modificaciones significativas a un prototipo ya existente, se procederá a descalificar proyectos que no cumplan con esta especificación.

Criterios de Evaluación

- Elementos utilizados en la elaboración del prototipo
- Utilidad o beneficio para la sociedad.
- Funcionamiento
- Complejidad técnica
- Presentación del proyecto por parte del o los estudiantes. (Exposición)
- Stand

50+ CHALLENGE

SUEÑA, CREA Y VIVE TUS IDEAS

14 AL 19 SEPTIEMBRE

INSCRIPCIONES ABIERTAS
 ESCANEA EL QR PARA CONOCER LAS BASES Y CATEGORÍAS

CIENCIA • TECNOLOGÍA • ARTE • EMPRENDIMIENTO

50+ CHALLENGE

SUEÑA, CREA Y VIVE TUS IDEAS

14 AL 19 SEPTIEMBRE

	INICIO DE INSCRIPCIONES:	1 DE MAYO DE 2026		MEETING:	MARTES 15 DE SEPTIEMBRE DE 2026
	CIERRE DE INSCRIPCIONES:	17 DE AGOSTO DE 2026		INAUGURACIÓN + DÍA 1 DE EXPOSICIONES:	MIÉRCOLES 16 DE SEPTIEMBRE DE 2026
	ENTREGA DE REPORTES:	17 DE AGOSTO DE 2026		DÍA 2 DE EXPOSICIONES:	JUEVES 17 DE SEPTIEMBRE DE 2026
	PUBLICACIÓN DE FINALISTAS:	20 DE AGOSTO DE 2026		PREMIACIÓN:	VIERNES 18 DE SEPTIEMBRE DE 2026