



Comunicado conjunto/2026
Ciudad de México, 25 de junio de 2026.

Inicia Copa FutBotMX 2026: Secihti promueve robótica e IA para alcanzar soberanía tecnológica

- Como parte de las actividades de Mundial Social, propuestas por la Presidenta Claudia Sheinbaum, la titular de la Secihti Rosaura Ruiz Gutiérrez inauguró el torneo final en el que participan 53 equipos de 43 instituciones educativas y de investigación
- El director del IPN, Arturo Reyes Sandoval, recordó que históricamente esa casa de estudios ha sido cuna de la computación y la robótica en México
- La iniciativa en la que participan representantes de 24 entidades impulsa vocaciones científicas, tecnológicas y el gusto por un deporte como el fútbol

Con un silbatazo y en medio de goles impulsados por los robots de 53 equipos finalistas de 24 entidades del país inició la **Copa FutBotMX 2026** en las instalaciones del Instituto Politécnico Nacional. Ahí, la titular de la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (Secihti), Rosaura Ruiz Gutiérrez, aseguró que es momento de que se promueva el desarrollo de la tecnología con base en ciencia en México para alcanzar la soberanía.

“Que quede muy claro el mensaje de la Presidenta, la doctora Claudia Sheinbaum, de que todos y todas hagamos lo que se pueda para que México avance en todos los aspectos. El avance en la tecnología es un tema central para México”.

Agregó que el Instituto Politécnico Nacional, pero también la UNAM, el Tecnológico Nacional de México y todas las instituciones de educación superior “están haciendo mucho trabajo para que en este tema también tengamos la soberanía que se requiere y es muy importante para cada país del mundo”.

En medio de mesas cubiertas de sensores, circuitos, laptops y robots de todas formas, la secretaria Ruiz Gutiérrez destacó que la Copa FutBotMX 2026 aprovecha el entusiasmo que genera el fútbol para acercar a niñas, niños y jóvenes al conocimiento científico y tecnológico.

Recordó que, por instrucción de la presidenta Sheinbaum Pardo, el Gobierno de México impulsa el Mundial Social, en medio del Mundial de Fútbol, en el que las distintas dependencias desarrollan iniciativas que, además de promover el deporte y la actividad física, contribuyan a fortalecer áreas estratégicas para el desarrollo del país.

Explicó que la Secihti diseñó este torneo para despertar vocaciones tempranas en ciencia, tecnología, humanidades, ingeniería y matemáticas (STHEM), mediante una experiencia lúdica que combina robótica, programación e inteligencia artificial.





Subrayó que construir un robot autónomo capaz de jugar fútbol exige conocimientos de matemáticas, computación, electrónica e ingeniería, por lo que competencias como la Copa FutBotMX representan una herramienta para fortalecer estas habilidades desde edades tempranas.

La titular de la Secihti afirmó que México debe continuar consolidando capacidades propias en sectores estratégicos como la robótica, la inteligencia artificial y la electromovilidad, al recordar proyectos nacionales como Olinia y Taruk.

Acompañada de la embajadora adjunta de Suiza en México, Excma. Sra. Francesca Cardillo, Ruiz Gutiérrez enfatizó que FutBotMX 2026 permite impulsar la formación de nuevas generaciones de especialistas, por lo que agradeció el acompañamiento de la Federación Mexicana de Robótica, los centros de investigación de la Secihti y las instituciones de educación superior.

En su mensaje, el director general del IPN, Arturo Reyes Sandoval, destacó que el Politécnico ha sabido plasmar su pasión no solo por la robótica, sino por diversos deportes, incluido el fútbol, y otras actividades relacionadas.

Recordó que la propia Presidenta Claudia Sheinbaum ha dicho que el fútbol ha sido y seguirá siendo una poderosa herramienta de paz, un terreno donde se genera compañerismo, empatía y trabajo en equipo, valores que también se impulsan con el Mundial Social.

Reyes Sandoval enfatizó que el Politécnico históricamente ha sido cuna de la computación y la robótica en México y que la importancia de la internacionalización permite preparar a los estudiantes en otras naciones, con el fin de que brillen en el país y en otras partes del mundo.

Destacó el papel que en estas competiciones tienen las mujeres, lo que no es ajeno en la Copa FutBot Mx 2026. "Esto nos recuerda algo fundamental. Las ciencias exactas, la ingeniería y la estrategia del fútbol pertenecen, por igual, a las niñas, a las jóvenes y a todas las mujeres".

Por su parte, el director general de Desarrollo, Transferencia de Tecnología e Innovación de la Secihti, Marco Antonio Moreno Ibarra, señaló que de forma paralela a la Copa se lanzó el reto nacional de inteligencia artificial "Visión por Computadora" que reúne a cerca de 900 estudiantes de todo el país, quienes pondrán a prueba sus conocimientos y habilidades en robótica, programación e inteligencia artificial.

La Copa forma parte de la Estrategia Nacional de Divulgación de la Ciencia impulsada por el Gobierno de México. La respuesta a la convocatoria superó todas las expectativas, cerca de





Ciencia y Tecnología

Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación

Educación

Secretaría de Educación Pública



Instituto Politécnico Nacional
"La Técnica al Servicio de la Patria"



300 equipos de todo el país se registraron para participar en esta edición. Tras un riguroso proceso de evaluación técnica, 53 equipos provenientes de 43 instituciones educativas y de investigación avanzaron a esta fase final.

El programa previo a la competencia final, denominado Rumbo a la Copa FutBotMX 2026, incluyó alrededor de 550 actividades en todo el país, entre competencias, talleres, ferias tecnológicas, conferencias y encuentros de divulgación que acercaron la ciencia, las humanidades, la tecnología y la innovación a miles de personas.

El programa de la Copa FutBotMx de hoy y mañana continúa con talleres, conferencias, exhibiciones tecnológicas y demostraciones de robótica.

Vuelve a ver la inauguración de la Copa FutBotMX 2026 en: <https://bit.ly/4oPDY38>.

-oo0oo-



2026
año de
Margarita
Maza
