



## Black Lions, RBL Legends y Kukulbots ganan Copa FutBotMX 2026, mundial de robótica, de la Secihti

- Los equipos representativos de la Universidad de Guadalajara, de la escuela Robotics Lab de Campeche y del Centro de Tecnología Avanzada (CIATEQ) de la Secretaría de Ciencia, Humanidades Tecnología e Innovación obtuvieron los primeros lugares de la competencia
- La subsecretaria de Desarrollo Tecnológico, Vinculación e Innovación, Celina Peña Guzmán, recordó que el torneo forma parte del Mundial Social, estrategia impulsada por la Presidenta Claudia Sheinbaum para fortalecer las capacidades y el desarrollo de la ciencia y tecnología en el país

Tras dos jornadas de intensa competencia tecnológica se definieron en la cancha los ganadores de la Copa FutBotMx 2026, organizada por la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (Secihti) en tres categorías: Black Lions de la Universidad de Guadalajara obtuvo el primer lugar en la categoría Ágil; RBL Legends de la escuela Robotics Lab de Campeche en la categoría Abierta y Kukulbots del Centro de Tecnología Avanzada (CIATEQ) en la categoría de Exhibición.

Reunidos en el Centro Cultural Jaime Torres Bodet del Instituto Politécnico Nacional (IPN), las y los ganadores de equipos de escuelas secundarias, bachillerato, universidades y centros de investigación dieron muestra de su talento en programación, electrónica, inteligencia artificial y visión por computadora. Los ganadores que obtuvieron los primeros lugares en cada categoría recibieron el trofeo de la Copa FutBotMx 2026, además de medalla, reconocimientos y premios.

Los ganadores del conocido también como el primer Mundialito de robótica en México fueron el equipo Black Lion integrado por Damaso Márquez Chávez, Diego Emmanuel Ortega Jaramillo y Armando Herrera Mora; RBL Legends estuvo representado por Ángel Jesús Cisneros Bretón, Ángel Abdiel Careaga Román, Oscar Antonio Martínez León y Javier Enrique Delgado Moreno; mientras el equipo Kukulbots lo integraron: Áxel Manuel Jiménez Ruíz, José Eduardo Carvajal Rubio, Luis Emmanuel Correa Olvera y Julio César Sánchez Jiménez.

Durante la ceremonia de clausura, y en representación de la titular de la Secihti Rosaura Ruiz Gutiérrez, la subsecretaria de Desarrollo Tecnológico, Vinculación e Innovación, Celina Peña Guzmán, recordó que el torneo forma parte del Mundial Social, estrategia impulsada por la Presidenta Claudia Sheinbaum para fortalecer las capacidades y el desarrollo de la ciencia y tecnología en el país.



2026  
año de  
Margarita  
Maza



# Ciencia y Tecnología

Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación



“Nos sentimos orgullosas, orgullosos y contentos. En estos días de actividades, vimos el gran crecimiento que ha tenido México en estas áreas y, la Copa FutBotMX, es una muestra de ello”, expresó la subsecretaria quien estuvo acompañada por el director general de Desarrollo, Transferencia de Tecnologías e Innovación de la Secihti, Marco Moreno Ibarra.

En representación del director general del IPN, Arturo Reyes Sandoval, la secretaria de Investigación y Posgrado Martha Leticia Vázquez González reiteró que el Politécnico seguirá apoyando estrategias como la Copa FutBotMX 2026, que visibilizan el trabajo de las juventudes en el ámbito de la ciencia y tecnología.

“Hemos trabajado justamente en el desarrollo científico y tecnológico y estas iniciativas las seguiremos impulsando. Cuenten con el IPN como aliado y enhorabuena a todos los participantes por el entusiasmo y el nivel tan alto que han dejado en esta primera edición”.

Durante su intervención, el presidente de la Federación Mexicana de Robótica, José Martínez Carranza celebró que el Gobierno de México comparta la visión de impulsar las vocaciones científicas y tecnológicas desde edades tempranas, consolidando una estrategia para formar a las nuevas generaciones de innovadoras e innovadores.

En la fase final de la Copa se reunieron 53 equipos provenientes de 43 instituciones de 24 entidades federativas del país, que en dos días demostraron sus capacidades en el diseño, construcción y programación de robots completamente autónomos capaces de disputar encuentros de fútbol, resultado de meses de trabajo colaborativo, creatividad e innovación.

De manera paralela a la gran final también se llevó a cabo el reto nacional de inteligencia artificial "Visión por Computadora".

Al respecto, el director de Políticas Públicas para Meta en México, Centroamérica y el Caribe, Íñigo Fernández Baptista, reconoció la iniciativa de la Copa FutBotMX y el uso de la tecnología SAM para el análisis de imágenes durante la competencia. Agregó que con la inteligencia artificial se puede potenciar el talento y la creatividad de las juventudes mexicanas para desarrollar soluciones con impacto positivo en la sociedad.

En representación de la Embajada de Suiza en México, Katy Alexandra Sánchez reconoció el talento, creatividad y esfuerzo quienes participaron en la Copa, al tiempo que reiteró el compromiso del gobierno suizo y del sector privado de ese país: “la embajada de Suiza está comprometida con impulsar el talento mexicano. Nos da gusto compartir esta celebración, y el sector privado suizo también se suma a estos esfuerzos”.

“Este tipo de iniciativas forman el presente y futuro del país. Soy un fiel creyente de que el mayor de los premios ya lo obtuvo cada uno de los estudiantes que participó. Al final del día, las horas de diseño, programación, pruebas y correcciones que hay detrás de cada



2026  
año de  
Margarita  
Maza

prensa@secihti.mx  
www.secihti.mx  
Tel. 55 5322 7000  
Ext. 4000





# Ciencia y Tecnología

Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación



robot, así como el trabajo en equipo, es el mayor premio que se llevan”, expresó el gerente Regional para Latinoamérica de Vaisala, Roberto Luna Moreno.

La ceremonia de clausura de la Copa FutBotMX 2026 Secihti, organizada por la Secihti, se encuentra disponible en este enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=ol0bqEXX748>

<b>Equipos ganadores de la Copa FutBotMX 2026 Secihti</b>		
<b>Categoría Ágil</b>		
<b>Lugar</b>	<b>Equipo</b>	<b>Institución</b>
1er	Black Lions	Universidad de Guadalajara
2do	VOLTAGE FC	Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica - Puebla
3ro	chaBotsMX	Escuela DojoRobot
<b>Categoría Abierta</b>		
1er	RBL Legends	Robotics Lab CDC
2do	ROBOTECNO 85	Secundaria 85 Juárez, Nuevo León
3er	chaBots Legacy	Escuela DojoRobot
<b>Categoría Exhibición</b>		
1er	Kukulbots	Centro de Tecnología Avanzada
2do	Team Robotinho	Universidad Autónoma de Baja California Sur
3er	Kero's	Universidad del Valle de México

-oo0oo-



prensa@secihti.mx  
www.secihti.mx  
Tel. 55 5322 7000  
Ext. 4000

