



RED
Red Nacional de Actividades
Juveniles en Ciencia y Tecnología



EXPOCIENCIAS

La RED Nacional de Actividades Juveniles en Ciencia y Tecnología, el Movimiento Internacional para el Recreo Científico y Técnico de América Latina, MILSET AMLAT, el Museo Interactivo Bebeleche de Durango, la Universidad Autónoma de Chapingo URUZA,

CONVOCAN

a todos los niños y jóvenes de los estados de Durango y Coahuila interesados en el desarrollo y presentación de proyectos científicos y tecnológicos a participar en **“ExpoCiencias DURANGO-COAHUILA 2020”**. A realizarse **del 5 al 30 de octubre del presente año**, y por primera ocasión de forma virtual.

Descripción:

ExpoCiencias es un evento anual en los estados de Durango y Coahuila que se organiza a través de la RED Nacional de Actividades Juveniles en Ciencia y Tecnología, dicho evento, tienen como finalidad promover la participación de niños, niñas y jóvenes a través de proyectos científicos, técnicos, de investigación, innovación y divulgación; permitiendo también la participación de instituciones educativas y empresas, así como divulgadores y profesores;

ExpoCiencias Durango Coahuila 2020 será la segunda edición en el que se seleccionara a los proyectos con los puntajes más altos, que representen a los estados involucrados en la ExpoCiencias Nacional 2020 Sonora y los 2 proyectos con los mejores puntajes serán acreditados para formar parte de las Delegaciones mexicanas que representarán a nuestro país en eventos internacionales de ciencia y tecnología juvenil.

bebeleche
Museo Interactivo de Durango



U UPAEP





BASES.

1. PARTICIPACIÓN.

- a. El evento consistirá en la presentación de un proyecto de divulgación, innovación y/o investigación en ciencia y/o tecnología, sin importar la etapa en que se encuentre el mismo.
- b. Los estudiantes deberán estar trabajando activamente en el desarrollo del proyecto en alguna institución educativa del estado de Durango o de Coahuila.
- c. Podrán participar todos los jóvenes inscritos cuya edad se encuentre **entre los 5 y los 24 años cumplidos al 31 de diciembre de 2020.**
- d. El proyecto podrá ser presentado por **uno o máximo tres estudiantes, los cuales serán irremplazables** en las diferentes etapas del concurso y deberán estar inscritos en un solo proyecto. Si un participante se encuentra inscrito en dos o más proyectos, esto provocará su descalificación automática.
- e. En caso de que el proyecto se presente en equipo, los estudiantes deberán elegir a **un líder del proyecto (deberá ser el mismo estudiante durante todas las etapas)**, quien se encargará de llevar a cabo el registro del proyecto y será el contacto y enlace con el comité organizador.
- f. En categorías de Pandillas Científicas Petit y Kids, el asesor será quien se encargue del proceso de registro y será el medio de contacto.





RED

Red Nacional de Actividades
Juveniles en Ciencia y Tecnología



EXPOCIENCIAS

g. Los proyectos deberán contar con el respaldo de un asesor (interno o externo a la institución educativa de la cual

procedan los estudiantes) que esté trabajando directamente con el o con los autores.

h. Los trabajos deberán ser originales, en caso de tomar un proyecto ya existente, es válido si se especifica de donde proviene y las mejoras que le realizaron. Proyectos que rompan esta regla serán eliminados de manera inmediata del concurso y la institución corre el riesgo de ser vetada para posteriores eventos.





RED

Red Nacional de Actividades
Juveniles en Ciencia y Tecnología



EXPOCIENCIAS

2. CATEGORÍAS DE PARTICIPACIÓN.

CATEGORÍA	NIVEL	CLAVE
Pandillas Científicas Petit	Preescolar, 1° y 2° de Primaria	PP
Pandillas CientíficasKids	3° a 6° de Primaria	PK
Pandilla CientíficaJuvenil	Secundaria	PJ
Medio-Superior	Preparatoria, bachillerato o equivalente	MS
Superior	Universidad o equivalente	S





3. ÁREAS.

Categoría	Áreas de conocimiento	Clave
Agropecuarias y Alimentos	Proyectos que presenten la elaboración de productos alimenticios que ofrezcan un valor nutricional considerable, o la adición de nutrimentos a los alimentos ya existentes o desarrollen la creación de nuevas alternativas alimenticias. También incluyen proyectos en los cuales se expongan técnicas que auxilien o modernicen la siembra o cultivo de los productos agrícolas y ganaderos, ganadería, agricultura, agronomía.	AA
Biología	Proyectos presenten un estudio de los seres vivos: origen, evolución, propiedades (crecimiento, nutrición, reproducción) y sus interacciones entre ellos y el entorno. Ciencias Animales: Estudio de la vida del animal, incluyendo el estudio de la estructura, de la fisiología, del desarrollo y clasificación.	BI
Ciencias de la Ingeniería	Proyectos que aplican principios científicos y matemáticos a los extremos prácticos tales como el diseño, la fabricación, la operación de máquinas y de sistemas eficientes y económicos.	CI
Ciencias de los Materiales	Proyectos que promuevan el desarrollo de mejoras de los materiales, la creación de nuevos materiales, así como propuestas ingeniosas para su aplicación.	CM
Ciencias Exactas y Naturales	Proyectos relacionados con matemáticas, física, química y todas sus derivaciones.	EN
Ciencias Sociales y Humanidades	Proyectos que están relacionados con el estudio del comportamiento de la naturaleza del ser humano y su interrelación con la sociedad. Ciencias del Comportamiento y Sociales: Estudio de los procesos del pensamiento y del comportamiento de seres humanos y de otros animales en sus interacciones con el ambiente.	SH
Computación y Software	Proyectos que desarrollen un lenguaje de programación, un algoritmo o un programa de computadora para su aplicación en dispositivos electrónicos, la solución de problemas en otras áreas del conocimiento, la solución de problemas de tratamiento de la información y comunicación entre computadoras.	CS





RED

Red Nacional de Actividades
Juveniles en Ciencia y Tecnología



EXPOCIENCIAS

Divulgación de la Ciencia	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Métodos de enseñanza de las ciencias y las ingenierías. ✓ Periodismo Científico (publicación de notas, creación de medios impresos y electrónicos) ✓ Actividades de Difusión de la Ciencia (formación de clubes, experiencias y resultados de programas) ✓ Estudios realizados en Museos y Centros de Ciencia 	DC
Mecatrónica	Proyectos multidisciplinarios (mecánica, electrónica, computación) que integran y desarrollan máquinas o prototipos que benefician con sus aplicaciones a los sectores industrial, empresarial, civil, o en el área médica.	MT
Medicina y Salud	Proyectos de medicina básica (trabajos realizados en laboratorio: muestreo, encuestas) y medicina clínica (factores asociados a enfermedades, estudios epidemiológicos, problemas de salud pública e impacto social), relacionado con las ciencias médicas como: anatomía, fisiología, fisiopatología, bioquímica, microbiología, inmunología, medicina interna, cirugía, entre otras. Con la finalidad de hacer una aportación a nivel de prevención, diagnóstico y/o tratamiento.	MS
Medio Ambiente	Proyectos que presentan soluciones a los problemas que afectan a los elementos naturales y/o ecosistemas artificiales que integran el medio ambiente, de igual manera problemas que amenacen con deteriorar el desarrollo de la vida.	MA

Se recomienda que los proyectos contemplen una solución a las problemáticas definidas en los Principios Rectores del programa de Ciencia y Tecnología en el marco del Proyecto Alternativo de Nación (2018-2024) orientados a la ciencia nacional:

- El combate de rezagos sociales,
- Eliminación de la brecha de género,
- Restauración ambiental,
- Protección de los territorios comunitarios y su riqueza biocultural,





RED

Red Nacional de Actividades
Juveniles en Ciencia y Tecnología



EXPOCIENCIAS

- Prevención de desastres naturales y respuesta ante ellos,
- Promoción de enfoques sistémicos y preventivos de salud,
- Investigación biomédica de frontera para atenuar los impactos de las enfermedades que más aquejan a nuestra población,
- Producción agroecológica de alimentos sanos, diversos, suficientes y aptos culturalmente,
- Cuidado del agua,
- Reducción del impacto negativo de industrias diversas en el medio ambiente,
- Energías limpias y amigables con el ambiente, promoción de investigación social para prevenir la violencia.

4. ETAPAS.

Por primera vez en la historia de ExpoCiencias Durango-Coahuila, se realizara una evaluación totalmente virtual.

En la siguiente tabla se describen las fechas importantes reestructuradas debido a la situación de pandemia mundial.

bebeLeche
Museo Interactivo de Durango



U UPAEP



FECHAS IMPORTANTES EXPOCIENCIAS DURANGO-COAHUILA 2020.

Publicación de esta convocatoria. 22 de mayo.

FECHA LÍMITE de Registro e inscripción para todos los proyectos 12 de junio.

Link:

https://forms.gle/ns5PAJxkg3kbZ3a7A?fbclid=IwAR2oJ9IBZqluzwz9vtUnkH-qjgHFU41TD6RA-eIVn8O2-s_Pg8mquHcpUAE

Fecha límite para envío de memoria técnica(documento en PDF no mayor a 3MB). 21 de agosto a las 23:59 hrs

Correo Electrónico: expocienciasdc@gmail.com

(NO HABRÁ PRÓRROGA).

Lista de proyectos aceptados. 24 de agosto.

Fecha límite de pago para equipos aceptados. 4 de septiembre.

Evaluación de proyectos en línea. **Del 5 al 30 de octubre.**

Publicación de resultados. **Viernes 6 de noviembre.**

FECHAS IMPORTANTES EXPOCIENCIAS DURANGO-COAHUILA 2020.

Publicación de esta convocatoria. 22 de mayo.

FECHA LÍMITE de Registro e inscripción para todos los proyectos 12 de junio.

Link:

https://forms.gle/ns5PAJxkg3kbZ3a7A?fbclid=IwAR2oJ9IBZqluzwz9vtUnkH-qjgHFU41TD6RA-eIVn8O2-s_Pg8mquHcpUAE

Fecha límite para envío de memoria técnica(documento en PDF no mayor a 3MB). 21 de agosto a las 23:59 hrs

Correo Electrónico: expocienciasdc@gmail.com

(NO HABRÁ PRÓRROGA).

Lista de proyectos aceptados. 24 de agosto.

EXPOCIENCIAS

**RED**Red Nacional de Actividades
Juveniles en Ciencia y Tecnología

CIENCIAS

Fecha límite de pago para equipos aceptados.	4 de septiembre.
Evaluación de proyectos en línea.	Del 5 al 30 de octubre.
Publicación de resultados.	Viernes 6 de noviembre.

5. EVALUACIÓN Y PREMIOS.

- a) **Nueva modalidad en línea:** La evaluación se realizara por medio de una videoconferencia por la plataforma Skype. Se asignara a cada uno de los equipos hora y fecha de evaluación, deberán conectarse 10 mins. antes para realizar las pruebas pertinentes y así asegurar la calidad de su exposición y por consiguiente de su evaluación.
- b) **Asignación de hora y fecha de evaluación:** Dicha asignación se llevara a cabo según el orden en que se registren los proyectos, el área de participación y la cantidad de trabajos inscritos a la misma.
- c) **Evaluación y selección de Proyectos:** Los proyectos será revisados por un Comité de Evaluación, conformado por investigadores del área de conocimiento de cada trabajo postulado, que tendrá la facultad de determinar los proyectos que pasen a las siguientes fases. Los resultados de cada etapa se enviarán vía correo electrónico. Los proyectos seleccionados recibirán una notificación con información adicional sobre los pasos a seguir.
- d) Cada proyecto será evaluado por, al menos, tres especialistas en área de conocimiento y de investigación correspondiente, quienes fungirán como jueces. Los aspectos relativos a la presentación del proyecto están contenidos en la Guía del Participante, que recibirán vía electrónica una vez inscritos.
- e) **CRITERIOS DE EVALUACIÓN** La competencia será entre proyectos de la misma categoría, independientemente del área de conocimiento. La evaluación será mediante una rúbrica diseñada para evaluar los rasgos más relevantes de los mismos, y la recibirán junto a la Guía del participante una vez inscritos.





- f) Al aparecer en la lista de proyectos aceptados y concluir su evaluación, se entregará una constancia de participación a los estudiantes y asesores de cada proyecto.

- g) Se otorgarán acreditaciones para participar en ExpoCiencias Nacional Sonora 2020, **a los estudiantes y asesores de los 15 proyectos que obtengan el mayor puntaje** de toda la ExpoCiencias Durango-Coahuila 2020.

- h) Además, los 2 ganadores absolutos obtendrán, acreditaciones internacionales, y representarán a México en la **ExpoCiencias Internacional 2021**, evento que se llevará a cabo en **Mérida, Yucatán**.

6. INSCRIPCIÓN.

1. REGISTRO.

El estudiante elegido como líder del proyecto, llevará a cabo el registro, para lo que deberá seguir el siguiente protocolo:

- a. Realizar el Pre-Registro en línea a través del siguiente link https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf-dw6oB_TJB4qNp-wwfAR1z7zrZEyho6675iGEmBX4fxirhA/viewform?usp=sf_link que estará disponible a partir de la publicación de esta convocatoria, cuidando que los datos de los alumnos participantes y asesores se encuentren bien escritos, ya que serán usados para elaborar su Constancia de Participación.

- b. Una vez que se llenó correctamente el formulario, se les enviará a los correos que registraron la Guía del participante. Este documento contiene información importante respecto a cómo deberán elaborar su trabajo escrito y algunos aspectos generales del evento.

- c. Los proyectos aceptados deberán completar su registro, para ello es necesario cubrir la cuota de inscripción, la cual será de **\$350.00 M/N por proyecto (más IVA en caso de requerir factura)**. Los datos de la





RED

Red Nacional de Actividades
Juveniles en Ciencia y Tecnología



EXPOCIENCIAS

cuenta se les enviará por correo electrónico una vez hayan completado su registro.

- d. Por este año y debido a los recortes gubernamentales, en caso de obtener alguna acreditación ya sea nacional o internacional, el equipo ganador deberá cubrir los gastos que conlleve el viaje.

Cualquier punto no contemplado en la presente convocatoria será resuelto por los organizadores de ExpoCiencias DURANGO-COAHUILA.2020.

7. CONTACTOS

Para dudas o comentarios sobre esta convocatoria, puede comunicarse al correo electrónico: expocienciasdc@gmail.com

O a los Teléfonos (618) 1599378, (871) 1178336

No olvides visitar nuestra página de Facebook en la cual se compartirá información interesante del evento:

<https://www.facebook.com/ExpoCienciasDgoCoah/>

Página web: www.expociencias.net

