

El Programa de Acercamiento de la Ciencia a la Educación PACE del CIBNOR, el COSCYT, la SEP a través de la RED Nacional de Actividades Juveniles en Ciencia y Tecnología, la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla y con el respaldo del Movimiento Internacional para el Recreo Científico y Técnico de América Latina MILSET AMLAT

CONVOCAN

A TODOS LOS NIÑOS Y JÓVENES ESTUDIANTES DEL ESTADO DE B.C.S. Interesados en el desarrollo y presentación de trabajos de Divulgación, innovación y/o investigación en ciencias exactas, en ciencias sociales y/o tecnología a participar en la ExpoCiencias Virtual 2020.



Evaluación de proyectos
1 al 16 de octubre

Clausura
23 de octubre

I. DESCRIPCIÓN

ExpoCiencias es un evento anual en el estado de Baja California Sur de la RED Nacional de Actividades Juveniles en Ciencia y Tecnología a través del PACE del CIBNOR, que se realiza con el fin de promover la participación de 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 Sudcaliforniana 2020 será la VII edición del evento estatal para seleccionar a los mejores proyectos que representen al Estado de Baja California Sur, en la ExpoCiencias Nacional a celebrarse en Hermosillo, sonora y debido a los efectos de la pandemia por COVID19 en esta ocasión será de manera virtual.

II. OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LAS NACIONES UNIDAS E INNOVACIÓN SOCIAL

ExpoCiencias Sudcaliforniana 2020 será efectuada en torno a dos ejes fundamentales:

I. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible



En septiembre de 2015, y en el marco de Naciones Unidas, los líderes mundiales adoptaron de manera unánime el documento “Transformando nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible”, uno de los acuerdos globales más ambicioso e importantes de nuestra historia reciente. La Agenda, que entró en vigor el 1 de enero de 2016, aspira a que para el año 2030 hayamos situado al mundo y a sus sociedades en un camino hacia un futuro mejor. En el punto central de la Agenda se sitúan los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), denominados también Objetivos Globales, y sus 169 metas. Los ODS son un conjunto de prioridades y aspiraciones que – actuando como hoja de ruta para todos los países - aborda los retos y desafíos más urgentes, incluyendo la erradicación de la pobreza y el hambre; la protección del planeta de la degradación ambiental abordando el cambio climático; asegurar que todas las personas puedan disfrutar vidas prósperas, saludables y satisfactorias; y fomentar sociedades pacíficas, justas e inclusivas, libres de violencia y sin miedo.

Los jóvenes tienen un papel fundamental en la consecución de los ODS, son personas creativas, energéticas, idealistas y optimistas sobre el futuro, y quieren colaborar con acciones globales, retadoras y de trascendencia. Como tales tienen el potencial para ser los agentes claves del desarrollo sostenible. Embarcarse en el camino del desarrollo sostenible requerirá una transformación profunda en nuestra forma de pensar y actuar. Para crear un mundo más sostenible y abordar los temas relacionados con la sostenibilidad descritos en los ODS, los individuos deben convertirse en agentes de cambio. Necesitan conocimientos, habilidades, valores y actitudes que los empoderen para contribuir con el desarrollo sostenible. La ciencia, la tecnología y la innovación son fundamentales para el logro de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible y los ODS.

Pueden propiciar la mejora de la productividad y el crecimiento económico, promover la inclusión social y posibilitar la sostenibilidad ambiental. El contexto de la ciencia, la tecnología y la innovación en el que la comunidad internacional comienza a aplicar la Agenda 2030 se caracteriza por una transformación acelerada y profunda impulsada por varias tecnologías en rápida evolución y a menudo convergentes, que, además, están fuertemente vinculadas a la capacidad de reunir, almacenar, transmitir y procesar ingentes cantidades de datos e información que están transformando el funcionamiento de los sistemas de producción, así como la función de diversos actores a lo largo de las cadenas de valor y la definición de sectores industriales.

II. La Innovación Social

La Innovación Social es considerada como un proceso para la solución de problemáticas sociales a partir de la sociedad misma. El análisis teórico surge de la necesidad de alcanzar un acuerdo respecto de qué es lo que entiende por cada uno de los conceptos relacionados, como emprendimiento social y economía social, ya que todos ellos tienen como punto de encuentro la búsqueda de creación de valor para la sociedad, entendiendo este como valor social, económico, cultural y medioambiental. Si revisamos los estudios contemporáneos que dan cuenta del término innovación social y las prácticas existentes alrededor de ellos, observamos que se suele ligar el concepto de innovación social al de emprendimiento social y empresa social. Sin embargo, estos conceptos no refieren a lo mismo, la vez que poseen un radio de acción diverso.

Distinguiéndola de los conceptos de emprendimiento social y empresa social, la innovación social trasciende sectores, niveles de análisis, e incluso los métodos para descubrir los procesos que producen impacto duradero. Además, elementos como la perspectiva comercial y la autosustentabilidad financiera, comunes en el emprendimiento y la empresa social, no necesariamente son asociables con el término innovación social, marcando aún más diferencias. En general puede entenderse a la innovación como la creación y transformación del conocimiento en nuevos productos, procesos y servicios que satisfagan necesidades sociales o de mercado.

De la innovación social surgen nuevas ideas y procesos que deben ser descritos y analizados dentro de una cadena de sucesos que van desde la simple idea o propuesta hasta la contribución al cambio social, que cubren diferentes necesidades y contribuyen a la creación de nuevas relaciones, lo que implica necesariamente formas de organización e interacciones nuevas para responder a los problemas de la sociedad y satisfacer necesidades no cubiertas. Esta innovación social solamente puede generarse en los espacios intersectoriales, cobrando especial protagonismo la sociedad civil y sus organizaciones, hasta ahora poco implicadas en la toma de decisiones. Solamente partiendo de esta experiencia horizontal y compartida se pueden abordar los problemas desde una óptica más abierta y colaborativa. A estas interfaces de interacción multisectorial se les denomina “sistemas de innovación social”.

II. BASES

- La participación consistirá en la presentación escrita y oral de un proyecto de divulgación, innovación y/o investigación en ciencia, tecnología o educación.
- El proyecto puede ser sobre ciencias exactas y naturales, sociales y humanidades, y/o tecnología.
- Los proyectos podrán ser presentados en forma individual o colectiva con un máximo tres estudiantes y un asesor.
- Los estudiantes deberán estar trabajando activamente en el desarrollo del proyecto en una institución educativa en B.C.S., asesorados por un profesor o un adulto.
- Pagar una cuota por medio de depósito o transferencia de \$ 100.⁰⁰ por cada estudiante y asesor.
- Las Presentaciones orales serán en una plataforma digital, según indicaciones que se les darán.

III. CATEGORÍAS

Los proyectos podrán participar en alguna de las categorías siguientes:

- **Categoría Pandilla Científica.**
 - **PP, Pandilla Petit**, (preescolar y 1ro. y 2do. año de primaria)
 - **PK, Pandilla Kids** (3ro., 4to., 5to. y 6to. Año de primaria)
 - **PJ, Pandilla Juvenil** (1ro. 2do. y 3ro. de nivel Secundaria)
- **Categoría Medio Superior** (Bachillerato o equivalente).
- **Categoría Superior** (Licenciatura o equivalente). Los participantes no podrán tener más de **23 años** en el momento del registro.

ÁREAS

- Ciencias Exactas y Naturales (Matemáticas, Química, Física, Geografía)
- Medicina y Salud.
- Ciencias Sociales y Humanidades.
- Ciencias de la Ingeniería.
- Ciencias Agropecuarias y de Alimentos.
- Medio Ambiente.
- Mecatrónica.
- Ciencias de los Materiales.
- Biología.
- Computación y Software.
- Divulgación y Enseñanza de la Ciencia.

IV. PASOS PARA PARTICIPAR

REGISTRARTE entre el 15 de Julio y el 15 de septiembre de 2020 en la página del evento: <https://www.cibnor.gob.mx/eventos/expociencias.html>

- En cuanto termines de llenar el formulario, llegara al correo electrónico del estudiante titular y al asesor la ficha de registro con la clave correspondiente de participación (si no llega la confirmación, manda correo a expociencias@cibnor.mx), antes del 15 de septiembre.
- Los resúmenes presentados durante el registro en línea, se revisarán para seleccionar a los que podrán participar en la EXPOCIENCIAS SUDCALIFORNIANA 2020.

- Los trabajos aceptados para presentarse en la EXPOCIENCIAS se darán a conocer el día 16 de septiembre en la misma página del evento, la página de Facebook <https://www.facebook.com/ProgramaPace/>

V. RECOMENDACIONES A CONSIDERAR ANTES DE INSCRIBIRSE

- No está permitido registrarse en dos trabajos, al momento quedarán anuladas ambas participaciones.
- Las constancias de participación se imprimirán con la información del registro, favor de escribir correctamente los nombres, **ya que no habrá cambio alguno.**
- No se podrán hacer cambios de participantes ni de asesor después del registro.
- Deben presentarse todos a la evaluación a excepción de causas de fuerza mayor. (a considerar por el PACE)
- El asesor debe estar presente en la evaluación. (si no es seguro que pueda acompañarlos, recomendamos buscar otro asesor antes de la inscripción, puesto que este asesor deberá acompañarlos al Nacional y/o Mundial en caso de ser ganadores y no puede ser reemplazado después de su participación)
- El asesor deberá entregar forzosamente la carta compromiso del proyecto.
- El resumen del trabajo deberá ser máximo 1 cuartilla: 1700 caracteres o entre 200 y 250 palabras en español e incluir el nombre completo del proyecto, con objetivos, desarrollo, metas, fotos del desarrollo del proyecto (en caso de tenerlas) etc. Este resumen lo evaluarán los jueces, por lo que es importante cuidar la ortografía y presentación.

VI. TRABAJO ACEPTADOS PARA PARTICIPAR EN EXPOCIENCIAS SUDCALIFORNIANA 2020

- Si tu trabajo fue aceptado, deberás cubrir la cuota de inscripción de cada participante y asesor por la cantidad de **\$100.00 pesos cada uno**. Se les enviará por correo información de cómo realizar el pago y solicitar la factura correspondiente.
- La documentación que debes enviar escaneada es: **Identificación con fotografía, copia del acta de nacimiento, constancia de estudios de la institución que pertenecen con sello en hoja membretada, ficha de pago y carta compromiso del asesor.** (PLANTILLA CARTA ASESOR EN SITIO WEB). enviar todos los documentos al correo expociencias@cibnor.mx
- Con calve del proyecto en el asunto del mensaje.
- Solo se les dará fecha y hora de la evaluación a los proyectos que cumplan con los puntos anteriores antes del 19 de septiembre de 2020.

VII. EXPOSICIÓN

Deberás presentar tu trabajo en forma oral durante tu evaluación que será ante tres especialistas en una plataforma virtual que indicaremos.

Se recomienda que apoyes tu presentación con carteles, prototipos, maquetas etc. (Leer las indicaciones para el expositor). El tiempo de presentación de tu proyecto no deberá de exceder a los 10 minutos.

VIII. DE LOS PREMIOS

Todos los participantes recibirán su **RECONOCIMIENTO DE PARTICIPACIÓN DE FORMA DIGITAL**.

Recibirán **RECONOCIMIENTOS Y MEDALLA PRIMEROS LUGARES** los trabajos que según el Comité Evaluador determine, EN CADA ÁREA Y CATEGORÍA.

El día 23 de octubre se darán a conocer **LOS 18 PROYECTOS QUE OBTENGAN LA PUNTUACIONES MAS ALTAS, INDEPENDIEMENTE DEL ÁREA** en pandilla Científica, Media Superior y Superior, los que obtendrán **LA ACREDITACIÓN PARA PARTICIPAR EN LA EXPOCIENCIAS NACIONAL 2020, formando parte de la delegación de Baja California Sur.**

LOS ORGANIZADORES NO CUBRIRÁN LOS GASTOS DE LA PARTICIPACIÓN EN LA EXPOCIENCIAS SUDCALIFORNIANA. CADA EQUIPO SERÁ RESPONSABLE DE TRABAJAR PARA CUBRIR LOS GASTOS QUE SE GENEREN EN LA SIGUIENTE ETAPA. ES MUY PROBABLE QUE TAMBIEN SEA VIRTUAL.

IX. CLAUSURA

La Ceremonia de Clausura y selección de los dos proyectos que además tendrán acreditación para participar directamente en eventos internacionales se realizará el día 23 de octubre transmitiéndose en vivo en plataformas virtuales y Facebook.

X. FECHAS IMPORTANTES

15 de julio al 15 de septiembre	Registro en línea	https://www.cibnor.gob.mx/eventos/expociencias.html
16 de septiembre	Lista de trabajos aceptados	https://www.cibnor.gob.mx/eventos/expociencias.html https://www.facebook.com/ProgramaPace
16 al 19	Inscripción	expociencias@cibnor.mx
1 al 16 de octubre	Evaluación	Se avisará fecha y hora de cada proyecto
22 de octubre	Publicación de ganadores	https://www.cibnor.gob.mx/eventos/expociencias.html https://www.facebook.com/ProgramaPace
23 de octubre	Clausura	Se avisará la plataforma digital

PARA MAYOR INFORMACIÓN:

Tel: 123 84 84 Ext. 3498

E-mail: expociencias@cibnor.mx

Facebook: <https://www.facebook.com/ProgramaPace>

Página: <https://cibnor.gob.mx/ninosyjovenes>

www.expociencias.net