



RED
Red Nacional de Actividades
Juveniles en Ciencia y Tecnología



EXPOCIENCIAS REGIONAL 2024 — CUITLÁHUAC —

23 Y 24 DE MAYO

CONVOCATORIA

laredmex.org

Convocatoria ExpoCiencias Regional Cuitláhuac 2024

La Red Nacional de Actividades Juveniles en Ciencia y Tecnología [LaREDMex] en conjunto con la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla [UPAEP], el Movimiento Internacional para el Recreo Científico y Técnico de América Latina [MILSET AMLAT], el Colegio Americano de Xalapa con el respaldo de la Universidad Tecnológica del Centro de Veracruz (UTCV)

CONVOCAN

a niños y jóvenes estudiantes del estado de Veracruz, interesados en el desarrollo y presentación de proyectos científicos, tecnológicos y de divulgación a participar en ExpoCiencias Regional Cuitláhuac 2024; que se realizará en coordinación con la Universidad Tecnológica del Centro de Veracruz (UTCV); los días 23 y 24 de mayo, en las instalaciones de dicha institución.

Bajo las siguientes reglas:

1. OBJETIVO

Impulsar y promover las vocaciones científicas de la niñez y la juventud veracruzanas de la Región Centro Cuitláhuac, integrada por los municipios de Amatlán de los Reyes, Fortín, Ixtaczoquitlán, Naranjal, Atoyac, Yanga, Tezonapa, Río Blanco, Nogales, Omealca, Cuitláhuac, Zongolica, Orizaba, Acultzingo, Astacinga, Atlahuilco, Camerino Z. Mendoza, Rafael Delgado y Xoxocotla.

2. REQUISITOS

Los niños y jóvenes podrán participar en equipos de hasta tres integrantes por proyecto, sin importar que sean o no, de la misma escuela. Deberán contar con un asesor, que puede ser profesor o investigador de la misma institución educativa o externo.

La documentación requerida es la siguiente:

- Copia de credencial vigente 2024, es decir, estar inscrito y ser alumno regular de alguna institución educativa de nivel básico, medio superior o superior en el Estado de Veracruz.
- Copia de una Identificación oficial del Asesor con foto y firma.
- Carta aval del Asesor, de preferencia en hoja membretada y sello de la Institución. Esta carta deberá señalar claramente que el (los) estudiante(s) participa(n) activamente en el proyecto y que se autoriza la participación del mismo en eventos que se deriven de la ExpoCiencias Regional Cuitláhuac 2024.
- El original o copia del depósito o transferencia bancaria por concepto de pago de "cuota de recuperación", por institución.
- Para el caso de los participantes de nivel medio superior a superior, es deseable que, por lo menos uno de los integrantes cuente con un nivel de inglés intermedio o avanzado.
- Es indispensable pertenecer a la Zona Centro de Veracruz, es decir, a alguno de los municipios que la integran. No podrán participar equipos provenientes de otras regiones, quienes, en este último caso, deberán esperar a la convocatoria estatal.

Es muy importante la entrega completa de estos documentos, de lo contrario el proyecto no será programado para su evaluación y quedará descalificado.

3. CATEGORÍAS

Los participantes podrán participar en una sola de las siguientes categorías:

PANDILLAS CIENTÍFICAS (Junior y Kids)

Presentación de experimentos

- ExpoCiencias Kids (Preescolar y Primaria)
- ExpoCiencias Junior (Secundaria)

EXPOCIENCIAS

Presentación de proyectos

- Medio Superior (Bachillerato o equivalente)
- Superior (Licenciatura o equivalente)

4. PARTICIPACIÓN

Participación para Junior y Kids

Para el caso de los participantes de nivel Básico (preescolar, primaria y secundaria) en ExpoCiencias Junior y Kids podrán participar mínimo uno o un máximo de tres estudiantes y contar con un solo asesor, que puede pertenecer a su propia escuela o ser externo. Los asesores de estas categorías no podrán ser asesores a su vez de proyectos que estén participando en áreas de educación media o superior. La presentación consistirá en el desarrollo de experimentos sobre las siguientes áreas temáticas:

- Medio Ambiente
- Luz
- Agua
- Sociales y Humanidades

Se tomará en cuenta el dominio de conceptos científicos y el entendimiento correcto del método científico.

La participación consistirá en la presentación de experimentos relacionados con las áreas temáticas anteriormente mencionadas, de preferencia con pertinencia en cuanto al nivel educativo, sabana curricular correspondiente al grado escolar y se tomará en cuenta que los niños comprendan conceptos científicos, así como la correcta aplicación del método científico en el proceso de investigación.

Participación para nivel medio superior y superior

Consistirá en la presentación presencial, visual, oral y/o interactiva de un proyecto de divulgación, innovación y/o investigación en ciencia y/o tecnología que responda a resolver un problema de su localidad (ámbitos escolar o comunitario, p. e. reutilización de aguas servidas, rescate de un río, prototipos tecnológicos para innovar la producción agrícola o agropecuaria, estudios de caso, entre otros).

El proyecto será expuesto por uno o un máximo de tres estudiantes, quienes deberán estar inscritos estrictamente en un solo proyecto, de preferencia los equipos deberán ser multidisciplinarios, es decir, integrados por estudiantes de diferentes carreras para

enriquecer el enfoque del problema de investigación del proyecto y para estimular el trabajo colaborativo como parte de su desempeño profesional posteriormente. No necesariamente los estudiantes deberán pertenecer a la misma institución educativa. Si un participante se encuentra inscrito en dos o más proyectos, éstos quedarán descalificados automáticamente. Los participantes que sean registrados en la plataforma serán considerados oficialmente como titulares del proyecto y no podrá realizar cambio alguno posteriormente, sin excepción.

Todos los proyectos deberán cubrir al 100% las especificaciones para el montaje en su espacio de exposición, mismas que se harán llegar en la Guía del Participante, cubriendo los horarios establecidos del evento, guardando respeto para sus compañeros, el comité organizador y el público en general.

Los proyectos participantes en la categoría de ExpoCiencias (media superior y superior) podrán ser registrados en alguna de las siguientes áreas temáticas:

DESARROLLO SOCIAL

En donde tienen cabida proyectos de:

- Sociales y Humanidades
- Desarrollo Comunitario
- Educación y/o Divulgación de la Ciencia y la Tecnología

SALUD PÚBLICA

En donde tienen cabida proyectos de:

- Protección sanitaria
- Promoción sanitaria
- Restauración sanitaria

SUSTENTABILIDAD AMBIENTAL

En donde tienen cabida proyectos de:

- Energías Renovables
- Biología y Medio Ambiente
- Agropecuarias y Alimentos

COMPUTACIÓN Y SOFTWARE

En donde tienen cabida proyectos de:

- Animación asistida por computadora
- Aplicaciones

HACKATHON

En donde tienen cabida proyectos de:

- Desarrollo de software (Web, Móvil, Escritorio, Consola, entre otros)
- Videojuegos
- Realidad aumentada
- Realidad virtual
- Inteligencia Artificial

¿QUÉ ES EL HACKATHON?

Es una competencia contra reloj dirigida a nivel medio superior y superior, en la que cada equipo de participantes dispondrá de un total de 24 hrs para proponer una solución a una problemática social, tecnológica y/o sustentable con la asesoría y acompañamiento de un asesor.

REGLAS DEL HACKATHON

El desafío consiste en la concepción y desarrollo de un prototipo de innovación en ciencia y/o tecnología que responda a resolver una problemática de la zona centro del estado y que de cara a uno los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la ONU:



Los participantes desarrollarán una idea y la expondrán ante un grupo de evaluadores expertos en los tópicos anteriores. Durante la realización del evento, los participantes elegirán quedarse en las instalaciones de la institución sede de forma opcional durante 24 horas continuas. Pero será indispensable su presencia al momento de la evaluación de los prototipos. Los equipos que no realicen la presentación de los prototipos serán descalificados automáticamente.

El prototipo será presentado por equipos conformados por tres estudiantes de nivel medio superior o superior, quienes deberán estar inscritos estrictamente en un solo proyecto. Cada equipo será acompañado por un profesor de su institución de procedencia, el cual fungirá como asesor.

DINÁMICA DEL HACKATHON

Las actividades que conforman esta categoría se realizarán en el siguiente orden:

- 1. Difusión de la problemática.** En esta actividad se dará a conocer una problemática local a resolver alineada a un Objetivo de Desarrollo Sostenible de la ONU (ODS), el cual será definido mediante una tómbola el día del evento.
- 2. Formulación de la idea.** Los equipos deberán formular una propuesta de solución a la problemática previamente planteada.
- 3. Desarrollo de la idea.** Los participantes desarrollarán un prototipo con base en su propuesta de solución.
- 4. Evaluación.** Al finalizar el tiempo otorgado para el desarrollo de su idea, cada equipo será convocado a una sala de evaluación donde deberán exponer su idea frente a un jurado que evaluará aspectos claves de su presentación.

Todos los proyectos deberán cubrir al 100% las especificaciones para el montaje en su espacio de exposición, mismas que se harán llegar en la Guía del Participante, cubriendo los horarios establecidos del evento, guardando respeto para sus compañeros, el comité organizador y el público en general.

5. ASESORES

Los asesores no deberán estar presentes en el momento de la exposición de los niños y jóvenes. Sólo se aceptará un asesor por equipo. Un asesor puede apoyar varios proyectos. El asesor que sea registrado en la ficha correspondiente y será considerado oficialmente como el válido y no podrá haber sustitución alguna posteriormente.

6. REGISTRO DE PROYECTOS

El registro de los equipos y proyectos se realizará a partir de la emisión de esta Convocatoria y hasta el viernes 03 de MAYO de 2024. Los niños, jóvenes y asesores interesados deberán acceder al siguiente enlace:

expociencias.utcv.edu.mx

El Comité Organizador hará una preselección de proyectos revisando que toda la documentación se encuentre en regla. Y se avisará por correo electrónico a todos los proyectos que hayan sido aceptados para seguir con su proceso de registro oficial.

Los proyectos que cumplan con todos los requisitos y pasen la fase de preselección, recibirán una carta de aceptación y guía de participante.

Los proyectos deberán seguir el proceso para el pago de inscripción correspondiente. La participación tendrá un costo de \$300.00 (trescientos pesos 00/100) por persona, lo que le dará derecho a su paquete de participante, así como derecho a participar en todas las actividades del evento.

Todos los detalles para el proceso de pago se incluirán en un archivo anexo, para quienes requieran factura deberán atender en tiempo y forma los requisitos que se soliciten.

7. EVALUACIÓN

Todos los proyectos serán revisados por un Comité Evaluador conformado por investigadores de las diferentes áreas del conocimiento, procedentes de diversas instituciones educativas y centros de investigación, el equipo de evaluación también procurará ser integrado por investigadores de diferentes disciplinas para efecto del enfoque multidisciplinario.

8. PREMIACIÓN

Los treinta (30) proyectos que logren calificaciones sobresalientes obtendrán acreditación para participar en la ExpoCiencias Veracruz 2024 que se llevará a cabo en el Colegio Americano de Xalapa; en septiembre próximo, en donde, a su vez, podrán ser evaluados y, de acuerdo a sus resultados, ser elegidos para formar parte de la Delegación Veracruzana que participará en ExpoCiencias Nacional 2024 que se llevará a cabo en Tabasco en diciembre próximo, en donde, a su vez, podrán ser evaluados y, de acuerdo a sus resultados, ser elegidos para representar a México en eventos juveniles de ciencia y tecnología a nivel internacional.

Los Cinco (5) proyectos con las más altas puntuaciones en sus calificaciones recibirán acreditación directa para representar al Estado de Veracruz en ExpoCiencias Nacional 2024 en el estado de Tabasco, siendo un compromiso asistir al evento estatal previamente.

EL FALLO DEL COMITÉ EVALUADOR SERÁ INAPELABLE.

9. NOTAS

Los datos registrados en la plataforma serán usados para realizar los reconocimientos, por lo cual es indispensable que los nombres sean claros, correctos y completos; una vez impresos estos documentos no habrá corrección ni reposición. Ningún proyecto ni sus integrantes acreditados podrán ser sustituidos por otros; si así fuera, serán descalificados.

Los puntos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el Comité Organizador.

10. FECHAS IMPORTANTES

Registro de proyectos	Hasta el viernes 03 de mayo del 2024
Selección de proyectos	Conforme se vayan revisando
Pago de cuota de inscripción	Fecha límite de pago 3 de mayo
Presentación y evaluación de proyectos	23 y 24 de Mayo
Premiación de proyectos	24 de mayo
ExpoCiencias Nacional 2023	Diciembre en Tabasco

11. INFORMES

LMKT. VÍCTOR HERNÁNDEZ MELGAREJO

Director de ExpoCiencias Veracruz

expocienciasveracruz@laredmex.org

M.I.D.S. DANIEL GONZÁLEZ DÍAZ

Coordinador del Programa educativo de
Tecnologías de la información - UTCV

tic.iti@utcv.edu.mx