

CONVOCATORIA



ExpoCiencias Nacional Durango 2021 VIRTUAL

“La Puerta Norte del Conocimiento”

7-10
DICIEMBRE



El Gobierno del Estado de Durango, a través de la Secretaría de Turismo del Estado; la Dirección de Eventos y Convenciones; el Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Durango (COCYTEC), la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla (UPAEP); la RED Nacional de Actividades Juveniles en Ciencia y Tecnología (RED) y del Movimiento Internacional para el Recreo Científico y Técnico de América Latina (MILSET AMLAT).

CONVOCAN

a todos los niños y jóvenes que obtuvieron acreditación previamente en su respectiva ExpoCiencias Estatal, Encuentros de Pandillas Científicas o Evento Afiliado para participar en la "ExpoCiencias Nacional Durango 2021 Virtual"



a realizarse del 7 al 10 de diciembre de 2021, por segunda ocasión de forma Virtual, debido a los efectos de la Pandemia provocada por el SARS-CoV-2, en diferentes plataformas digitales, para poder vivir la experiencia en Durango, Dgo.



BASES

DE LA PARTICIPACIÓN:

- ▶ La participación consistirá en la presentación de un proyecto de divulgación, innovación y/o investigación en ciencia y/o tecnología. La presentación del proyecto será por medio de un video con una duración de 3 a 5 minutos aproximadamente y deberá ser subido la dirección URL al Sistema de Registro. (Se les enviará una guía para su realización).
- ▶ Concursarán todos los Proyectos Acreditados desde las ExpoCiencias Estatales, Encuentros de Pandillas Científicas y Eventos Afiliados a la RED Nacional de Actividades Juveniles en Ciencia y Tecnología desarrollados en el año 2021.

ExpoCiencias Estatales:

- ▶ ExpoCiencias Aguascalientes
- ▶ ExpoCiencias Campeche
- ▶ ExpoCiencias Chiapas
- ▶ ExpoCiencias Chihuahua
- ▶ ExpoCiencias Ciudad de México
- ▶ ExpoCiencias Coahuila
- ▶ ExpoCiencias Colima
- ▶ ExpoCiencias Durango
- ▶ ExpoCiencias Estado de México
- ▶ ExpoCiencias Guanajuato
- ▶ ExpoCiencias Guerrero
- ▶ ExpoCiencias Hidalgo
- ▶ ExpoCiencias Michoacán
- ▶ ExpoCiencias Morelos
- ▶ ExpoCiencias Nayarit
- ▶ ExpoCiencias Noroeste (Baja California)
- ▶ ExpoCiencias Nuevo León
- ▶ ExpoCiencias Oaxaca
- ▶ ExpoCiencias Occidente (Jalisco)
- ▶ ExpoCiencias Puebla
- ▶ ExpoCiencias Querétaro
- ▶ ExpoCiencias Quintana Roo
- ▶ ExpoCiencias San Luis Potosí
- ▶ ExpoCiencias Sinaloa

- ▶ ExpoCiencias Sonora
- ▶ ExpoCiencias Sudcaliforniana (Baja California Sur)
- ▶ ExpoCiencias Tabasco
- ▶ ExpoCiencias Tamaulipas
- ▶ ExpoCiencias Tlaxcala
- ▶ ExpoCiencias Veracruz
- ▶ ExpoCiencias Yucatán



Encuentros de Pandillas Científicas:

- ▶ Encuentro de Pandillas Científicas de Michoacán
- ▶ Encuentro de Pandillas Científicas de Nayarit
- ▶ Encuentro de Pandillas Científicas de Occidente
- ▶ Encuentro de Pandillas Científicas de San Luis Potosí

Eventos Afiliados:

- ▶ Concurso Nacional de Creatividad e Innovación Tecnológica CECYTE
- ▶ Concurso Nacional de Innovación y Emprendimiento CONIES
- ▶ Concurso Nacional de Prototipos DGETI
- ▶ Congreso de Investigación CUAM-ACMOR
- ▶ Congreso Estudiantil de Investigación del Sistema Incorporado UNAM
- ▶ Encuentro Nacional de Emprendedores DGETI
- ▶ Expoldeas Michoacán
- ▶ Reto Urbe Azul



Podrán concursar también, aplicando directamente a ésta Convocatoria y bajo previa selección del Comité Nacional, los proyectos pertenecientes al Estado de Zacatecas, que no tuvieron la fase selectiva.

Nota: *Máximo 5 proyectos serán aceptados, enviar correo a alberto.tenorio@laredmex.org dirigido al L.D.P.P. José Alberto Tenorio González.*

- ▶ El proyecto debe ser presentado por uno, dos o máximo tres participantes, quienes deben estar inscritos, estrictamente, en un sólo proyecto. Si un participante se encuentra inscrito en dos o más proyectos, el participante quedará descalificado automáticamente.
- ▶ El proyecto deberá seleccionar uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030 que promueve la Organización de las Naciones Unidas, al que el proyecto considere que suma una contribución y en congruencia con el tema del mismo, independientemente del área de participación en la que se encuentre.
- ▶ Los participantes deberán estar trabajando activamente en el desarrollo del proyecto en alguna institución educativa del país.
- ▶ Los trabajos deberán tener el respaldo de un único Asesor, el cual deberá estar trabajando directamente con el o los participantes.

De las Categorías:

Los trabajos podrán participar sólo en alguna de las siguientes categorías:

Categorías	Clave
Pandilla Científica	
Pandilla Científica Petit: Preescolar, 1° y 2° Primaria	PP
Pandilla Científica Kids: 3° a 6° Primaria	PK
Pandilla Científica Juvenil: Secundaria	PJ
Media Superior (Preparatoria, Bachillerato o equivalente)	MS
Superior (Universidad o equivalente)	S



De las Áreas:

Áreas	Clave
Ciencias Exactas y Naturales	EN
Medicina y Salud	MS
Ciencias Sociales y Humanidades	SH
Ciencias de la Ingeniería	CI
Agropecuarias y Alimentos	AA
Divulgación de la Ciencia	DC
Medio Ambiente	MA
Mecatrónica	MT
Ciencias de los Materiales	CM
Biología	BI
Computación y Software	CS

Agropecuarias y Alimentos (AA)

Todo proyecto que se encuentre relacionado con:

- ▶ Las actividades humanas que se encuentran orientada tanto al cultivo del campo como a la crianza de animales.
- ▶ La elaboración de productos alimenticios que ofrezcan un valor nutricional considerable, o la adición de nutrientes 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.

Palabras clave: agronomía, zootecnia, alimentos.

Biología (BI)

Todo proyecto que se encuentre relacionado con:

- ▶ El estudio de la estructura y comportamiento de los organismos vivos.
- ▶ Los procesos vitales de los seres vivos.

Palabras clave: citología, biología marina, fisiología, zoología, microbiología.



Ciencias de la Ingeniería (CI)

Todo proyecto que se encuentre relacionado con:

- ▶ Toda aplicación de las ciencias físicas, químicas y matemáticas; de la técnica industrial y en general, del ingenio humano, a la utilización e invención sobre la materia.
- ▶ La aplicación de principios científicos y matemáticos a los extremos prácticos tales como el diseño, la fabricación, la operación de máquinas y de sistemas eficientes y económicos.

Palabras clave: ingeniería civil, ingeniería industrial, ingeniería química, ingeniería electrónica.

Ciencias de los Materiales (CM)

Todo proyecto que se encuentre relacionado con:

- ▶ La relación entre la estructura y las propiedades de los materiales.
- ▶ Promover el desarrollo de mejoras de los materiales, la creación de nuevos materiales, así como propuestas ingeniosas para su aplicación; respaldada la propuesta en las propiedades estructurales como su composición química, comportamiento mecánico, eléctrico, térmico, etc.
- ▶ Los conocimientos fundamentales sobre las propiedades físicas macroscópicas de los materiales y las aplicaciones en varias áreas de la ciencia y la ingeniería, consiguiendo que éstos puedan ser utilizados en obras, máquinas y herramientas diversas, o convertidos en productos necesarios o requeridos por la sociedad.

Palabras clave: procesos de fabricación, pruebas de materiales, propiedades de materiales.

H₂O

Ciencias Exactas y Naturales (EN)

Todo proyecto que se encuentre relacionado con:

- ▶ Las matemáticas, física, química y todas sus derivaciones.
- ▶ El estudio de ciencias relacionadas con el planeta (geología, mineralogía, fisiografía, oceanografía, meteorología, climatología, espeleología, geografía, ciencias atmosféricas, etc.)

Palabras clave: magnetismo, electromagnetismo, probabilidad, estadística, instrumentación.

Ciencias Sociales y Humanidades (SH)

Todo proyecto que se encuentre relacionado con:

- ▶ Estudio del comportamiento de la naturaleza del ser humano y su interrelación con la sociedad.
- ▶ Estudio de los procesos del pensamiento y del comportamiento de seres humanos y de otros animales en sus interacciones con el ambiente.

Palabras clave: cerebro, cognición, psicología, sociología.

Computación y Software (CS)

Todo proyecto que se encuentre relacionado con:

- ▶ La aplicación práctica del conocimiento científico al diseño y construcción de programas de computadora y a la documentación asociada requerida para desarrollar, operar y mantenerlos.
- ▶ Desarrollo de aplicaciones móviles y sistemas de gestión de la información para la toma de decisiones.

Palabras clave: soluciones y aplicaciones computacionales, software educativo, apps, inteligencia artificial, juegos.

Divulgación de la Ciencia (DC)

Todo proyecto que se encuentre relacionado con:

- ▶ Conjunto de actividades que interpretan y hacen accesible el conocimiento científico a la sociedad.
- ▶ La búsqueda de soluciones de problemas a través de la divulgación, haciendo partícipes a los sectores sociales, económicos, educativos y/o gubernamentales.

Palabras clave: apropiación social del conocimiento, periodismo, enseñanza, historia, soluciones.

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



Producido en colaboración con **TROLLBACK COMPANY** | TheGlobalGoals@trollback.com | +1.212.526.1010
Para cualquier duda sobre la utilización, por favor comuníquese con: dpicampaign@un.org

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. Estainnovación 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”.

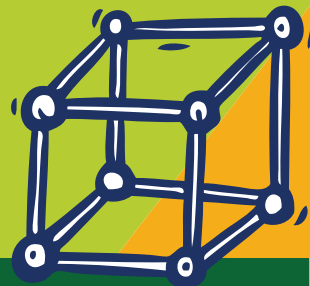
Importante:

Independientemente del área en la que se encuentre participando cada proyecto deberá elegir uno de los 17 “Objetivos de Desarrollo Sostenible” (ODS), de acuerdo a su enfoque, en el que considere que representa una contribución:

- 
1. Poner fin a la pobreza en todas sus formas en todo el mundo.
 2. Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición y promover la agricultura sostenible.
 3. Garantizar una vida sana y promover el bienestar en todas las edades.
 4. Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.
 5. Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.
 6. Garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todos.
 7. Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna para todos.
 8. Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos.
 9. Construir infraestructuras resilientes promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación.
 10. Reducir la desigualdad en y entre los países.
 11. Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles.
 12. Garantizar modalidades de consumo y producción sostenible.
 13. Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos.
 14. Conservar y utilizar en forma sostenible los océanos, los mares y los recursos marinos para el desarrollo sostenible.
 15. Promover el uso sostenible de los ecosistemas terrestres, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras y frenar la pérdida de la diversidad biológica.
 16. Promover sociedades pacíficas e inclusivas para el desarrollo sostenible, facilitar el acceso a la justicia para todos y crear instituciones eficaces, responsables e inclusivas a todos los niveles.
 17. Fortalecer los medios de ejecución y revitalizar la Alianza Mundial para el Desarrollo Sostenible.

ExpoCiencias Nacional Durango 2021 Virtual se llevará a cabo en el marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).





El Registro, se realizará **ON-LINE**, a partir de la emisión de ésta Convocatoria y hasta el día **lunes 8 de noviembre de 2021, a las 23:59:59 horas del centro.** (No habrá prórroga).

Se deberá ingresar a la página **<https://ecn2021.laredmex.org/>** pulsar en **REGISTRO** y seguir las instrucciones.

Los datos para elaborar las Constancias y contactarlos en caso de obtener una Acreditación Internacional serán tomados del Registro, por lo cual es indispensable que dichos datos sean claros y correctos; una vez cerrado el Registro e impresos estos documentos no habrá corrección ni reposición.

Ningún proyecto y/o sus integrantes acreditados (Participantes y/o Asesor) en alguna de las ExpoCiencias Estatales, Encuentros de Pandillas Científicas o Eventos Afiliados podrán ser sustituidos por otros; si así fuera, serán descalificados.

Del Pago de la Cuota de Recuperación:

A partir de la fecha de emisión de esta Convocatoria se podrán realizar los pagos de inscripciones al evento.

Podrán inscribirse:

Participante con Proyecto: Es el Estudiante que estará a cargo de exponer y defender el proyecto ante el Comité Evaluador (máximo 3 integrantes por proyecto).

Asesor: Es la persona que orienta algún proyecto, puede ser un Profesor - Investigador de la propia institución educativa y/o externo, y que también estará presente durante todo el evento (máximo un Asesor por proyecto).

Cuota de Recuperación **POR PERSONA:** \$300.00 (Trescientos Pesos 00/100 M.N) en cualquiera de las dos modalidades mencionadas anteriormente.

En caso de que algún Participante y/o Asesor haya efectuado el depósito de la Cuota de Recuperación, y **NO SE ENCUENTRE ACREDITADO Y/O REGISTRADO** a participar, no se podrá realizar reembolso alguno. Evite la pena de caer en esta situación, asegurándose, de que, si va a participar en la ExpoCiencias Nacional 2021 Durango Virtual, esté debidamente **ACREDITADO, REGISTRADO y AUTORIZADO.**



Pago de la Cuota de Recuperación y Solicitud de la Factura correspondiente:

1

Ingresar a la página: <https://ecn2021.laredmex.org/> pulsar en registro y posteriormente en la sección de “Pagos y Facturación” y seleccionar la opción “Realizar Pago”.

2

Ingresar los datos según corresponda:

Colocar el importe total a pagar tomando en cuenta que el pago global será POR PROYECTO. Es importante colocar la Clave de tu Proyecto para poder identificar el pago. El nombre y el correo electrónico deberán corresponder a los datos de la persona que realizará el pago y quien recibirá la factura digital en caso de haberla solicitado. Se deberá aceptar “EL AVISO DE PRIVACIDAD”, para continuar con el trámite.

3

En caso de requerir factura, seleccionar la opción “Sí”, de lo contrario, no se podrá realizar la facturación en ningún otro momento. En caso de no requerir factura selecciona “NO” y omitir los pasos: 4 y 5.

4

Seleccionar “Sí”, si se reside en el extranjero o “NO” en caso contrario

5

Ingresar los datos fiscales de la persona (física o moral) que requiere la factura.

6

Una vez finalizado dar clic en “Continuar”.

7

Selecciona tu forma de pago. En caso de ser:

a. “PAGO EN SUCURSAL BANCARIA” es necesario imprimir los datos para realizar el pago. Tener cuidado de proporcionar la Cuenta Convenio 5922 y la REFERENCIA la cual es única para cada pago que se realice. Si se realizan más pagos, podrán observar que siempre serán diferentes para todos.

b. “PAGO TRANSFERENCIA ELECTRÓNICA”, es necesario imprimir los datos para realizar el pago y tener en cuenta las siguientes recomendaciones: Escribir en “Concepto de Pago” o “Descripción del Pago”, la “Referencia” que el sistema les proporcionó, sin ningún tipo de anotación adicional. Verificar que la transferencia se haya realizado correctamente. Sí la transferencia electrónica no tiene referencia ésta será rechazada automáticamente por nuestro banco y se devolverá la operación.

c. “PAGO EN LÍNEA”, seleccionar la opción e ingresar los datos de la tarjeta con la que se realizará el pago y finalmente dar clic en “PAGAR”.

8

Para terminar con el trámite dar clic en “FINALIZAR”.



NOTAS ADICIONALES

- Si no se solicita la factura al momento de realizar el pago, no se podrá solicitar en ningún otro momento.
- En caso de haber solicitado factura, esperar la misma al correo que se ingresó. Se realizará la facturación salvo buen cobro.
- Favor de realizar un solo pago por proyecto.

Para recibir constancia de participación y, dado el caso, Acreditación a los Eventos Nacionales o Internacionales obtenidos por el proyecto en ExpoCiencias Nacional Durango 2021 Virtual, los Participantes y Asesores deberán cumplir los 4 siguientes requisitos:

- 1 Haber realizado su registro en tiempo y forma.
- 2 Haber realizado el pago de la Cuota de Recuperación correspondiente.
- 3 Estar presente en todas las actividades virtuales del evento ExpoCiencias Nacional Durango 2021 Virtual.
- 4 Haber registrado el protocolo de investigación (Proyecto escrito), Video de Proyecto y envío de documentación requerida.



Documentación requerida en Línea:

Los siguientes documentos deberán subirse al Sistema de Registro en un solo documento en formato PDF a más tardar el día lunes 8 de noviembre de 2021:

- 1 Imagen digital en buena calidad de credencial vigente al periodo Primavera 2021 como alumno de alguna Institución educativa, o una carta que acredite al participante como estudiante de la Institución representada. La carta deberá estar redactada preferentemente en hoja membretada y contar con sello de la Institución.
- 2 Imagen digital en buena calidad del Acta de Nacimiento de cada estudiante (participante).
- 3 Imagen digital en buena calidad de Carta del Asesor como Aval, de preferencia en hoja membretada y sello de la Institución (todo proyecto deberá contar con un Asesor Titular y activo en el mismo). Ésta 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 Nacional Durango 2021 Virtual.
- 4 Imagen digital en buena calidad de una Identificación oficial del Asesor con foto y firma. Preferentemente INE vigente.
- 5 Imagen digital en buena calidad del depósito o transferencia bancaria por concepto de pago de la cuota de recuperación con la Clave del Proyecto.



Es muy importante subir al sistema de registro completo el PDF de estos documentos digitales, de lo contrario el proyecto no será programado para su evaluación y quedará descalificado.

*Carta Muestra del Aval del Asesor (Podrá bajarla en WORD de la Página web de Registro en la sección de Documentos Descargables)

(Preferentemente en Carta Membretada de la institución).
Fecha: _____

Comité Organizador de la "ExpoCiencias Nacional Durango 2021 Virtual":
Durango, Dgo.

PRESENTE:

El que suscribe (NOMBRE COMPLETO DEL ASESOR), en mi calidad de Académico de (NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN), hago constar mi participación como Aval y Asesor Titular activo del Proyecto denominado (NOMBRE DEL PROYECTO, COMPLETO Y CORRECTO), que someten los alumnos (NOMBRE COMPLETO DEL PRIMER PARTICIPANTE), (NOMBRE COMPLETO DEL SEGUNDO PARTICIPANTE) y (NOMBRE COMPLETO DEL TERCER PARTICIPANTE), que representan a la institución (NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN DONDE ACTUALMENTE ESTÁN ESTUDIANDO), a la presente convocatoria.

Así mismo, se comunica que su servidor, forma parte activa de la realización del Proyecto antes mencionado y autoriza la participación del mismo, en eventos Nacionales o Internacionales que derivan de la "ExpoCiencias Nacional Durango 2021 Virtual".

Sin más por el momento, agradezco la atención, quedando a sus órdenes para cualquier asunto relacionado a la presente Carta Aval que emito.

ATENTAMENTE

Nombre, Firma del Asesor Aval Del Proyecto
Y Preferentemente Sello de la institución.

De la Evaluación:

EVALUACIÓN



En el periodo del 19 de noviembre al 01 de diciembre el video de los proyectos y su protocolo de investigación (PDF) serán evaluados por un Comité Evaluador que estará integrado por Profesionales de las áreas convocadas. El fallo del Comité Evaluador será inapelable. Para lo cual se necesita cumplir con lo siguiente:

1

El protocolo de investigación se debe subir en formato PDF en la página del registro.

La presentación del proyecto será por medio de un video con una duración de 3 a 5 minutos aproximadamente y deberá ser subido la dirección URL al Sistema de Registro. (Se les enviará una guía para su realización).

2

3

Subir al sistema de registro una Fotografía de todo el equipo.



De las Acreditaciones Internacionales:

Los proyectos con mayor puntaje (excepto Pandillas Petit), serán elegidos por el Comité Evaluador y obtendrán su acreditación para formar parte de las Delegaciones Mexicanas que participarán en los siguientes eventos científicos para jóvenes a nivel internacional del año 2022, siempre y cuando cubran con los requerimientos de cada evento:

TISF - Taiwan International Science Fair 2023, Taiwan*

FAST- Italian Contest for Young Scientist 2022, Italia*

IFEST- ATAST I-FEST 2022, Túnez*

GYSTB- Global Youth Science and Technology Bowl 2022, Hong Kong*

ICIJA-International Congress of Young Researchers 2022 , España*

FJIPE- Encuentro Internacional de proyectos Empresariales,Ciencia, Tecnología e Innovación 2022, Ecuador

CWSF-Canada Wide Science Fair 2022, Canada*

ExpoCiencias MILSET Brasil 2022, Brasil

ExpoCiencias Costa Rica 2022, Costa Rica

ISIF- INTERNATIONAL SCIENCE AND INVENTION FAIR 2022, Indonesia*

ExpoCiencias Guatemala 2022, Guatemala

Genius Olympiad 2022, USA*

Jalisco Talent Land 2022, México

IRS- International Research School 2022,Rusia*

ASBF-Africa Science Buskers Festival 2022, Zimbabwe*

APCYS- Asia Pacific Conference of Young Scientists 2022*

LIYSF-London International Youth Science Forum 2022, Inglaterra*

FECITEC GIRASOLES 2022, Paraguay*

ICYSS International Conference of Young Social Scientists, Turquía*

Foro Internacional de Ciencia e Ingeniería,Categoría Supra Nivel 2022, Chile

Encuentro de Jóvenes Comprometidos con el Medio Ambiente 2022, Argentina

Feria de Ciencias EXPOCIEN TEC 2022, Paraguay





Encuentro Nacional Ondas “Yo amo la ciencia” 2022, Colombia

BUCA International Music, Science Energy & Engineering Fair 2022, Turquía*

ExpoSciences Luxembourg 2022, Luxemburgo*

ESKOM EXPO For Young Scientists 2022, Sudafrica*

FENECIT - Feria Nordestina de Ciencias y Tecnología 2022, Brasil

EXPOCYTAR- Expociencias Argentina 2022, Argentina

Encuentro Internacional de Semilleros de Investigación 2022, Colombia

ExpoCiencias Chile 2022, Chile

MOSTRATEC 2022, Brasil*

FNCC- Feria Nacional de Clubes de Ciencia 2022, Uruguay

CIENTEC-Feria de Ciencias CIENTEC 2022, Perú

MCTEA-Muestra de Ciencias y Tecnología Escolar Açaí 2022, Brasil*

INICE- Encuentro de Jovenes Investigadores 2022, España

WICE- World Invention Competition and Exhibition, Malasia*

AI-JAM US 2022, USA*

BOSEPO- Bosnian Science Project Olympiad 2022, Bosnia Herzegovina*

SIYSS- Stockholm International Youth Science Seminar, Suecia*



NOTAS

- Con base a las Reglas de cada evento, cuyo destinatario es el niño o joven, la participación de adultos puede ser limitada o nula.
- Cabe la posibilidad de que se entreguen acreditaciones a eventos adicionales a los antes enlistados, debido a que se encuentran los convenios en proceso.

Aviso de Privacidad, uso de material Fotográfico y Video

En cumplimiento a lo establecido en el Artículo 15, de la Ley de Protección de Datos Personales en Posesión de Particulares; la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, Asociación Civil, con domicilio en Calle 21 Sur número 1103, Colonia Santiago, Puebla, Puebla, C.P. 72410, a través de la RED Nacional de Actividades Juveniles en Ciencia y Tecnología (RED), con el respaldo del Movimiento Internacional para el Recreo Científico y Técnico de América Latina (MILSET AMLAT), es responsable de realizar fotografías y/o videos de los asistentes a la ExpoCiencias Nacional Durango 2021 Virtual.

Estas fotografías y/o videos podrán ser publicados en páginas web, redes sociales, publicidad impresa, etc., con el fin de promover y tener un archivo histórico de la ExpoCiencias Nacional Durango 2021 Virtual.

Usted tiene derecho de oponerse al uso de su imagen o de sus hijos o menores bajo su tutela, así como de oponerse al tratamiento de la misma, a través de una carta firmada exponiendo los motivos de la oposición al correo electrónico: alberto.tenorio@laredmex.org

Para el caso de que usted no manifieste su oposición, se entenderá que ha otorgado su consentimiento tácito para ello.

La Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, Asociación Civil, le notificará de cualquier cambio a su Aviso de Privacidad a través de los medios electrónicos con los que cuente.

Los puntos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el Comité Organizador de ExpoCiencias Nacional Durango 2021 Virtual.

Para más información comunicarse a:

Jesús Alexis Galván Moreno

Director de las ExpoCiencias Nacional Durango 2021 Virtual.

dgoexpociencias@gmail.com

José Alberto Tenorio González

Coordinador de Eventos de la RED Nacional de Actividades Juveniles en Ciencia y Tecnología.

alberto.tenorio@laredmex.org



www.laredmex.org

Participa también en:
RETOS DE PANDILLAS CIENTÍFICAS



¿No tienes proyecto para participar en la
ExpoCiencias Nacional Durango 2021 Virtual?

¡Esta es tu oportunidad!, las Pandillas Científicas de la RED Nacional de Actividades Juveniles en Ciencia y Tecnología te invitan a participar en el evento de RETOS, que se realiza dentro del marco de la ExpoCiencias Nacional Durango 2021 Virtual.

¡VIVE LA NUEVA GRAN EXPERIENCIA!
Puedes consultar las bases en:
www.laredmex.org

