



La Secretaría de Educación y Cultura de Quintana Roo, Honorable Municipio de Othón P. Blanco, en colaboración con la Universidad Vizcaya de las Américas Campus Chetumal, Universidad de Quintana Roo, Instituto Tecnológico de Chetumal, Instituto Tecnológico Superior de Felipe Carrillo Puerto, Universidad Tecnológica de Chetumal, Universidad Politécnica de Bacalar, Colegio Nacional de Educación Profesional Técnica de Q. Roo, Colegio de Bachilleres de Quintana Roo, Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos de Q.Roo, Fab Lab Maya, Colegio de la Frontera Sur ECOSUR, Centro Universitario Anglo Mexicano, Esc. Part., Centro de Enseñanza Moderna, Esc. Part. Colegio Latino, Academia Deportivizada Agharta, Esc. Part. Instituto Wozniak, y la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, a través de la RED Nacional de Actividades Juveniles en Ciencia y Tecnología con el respaldo del Movimiento Internacional para el Recreo Científico y Técnico de América Latina MILSET AMLAT y el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología.

CONVOCAN

A todos los niños, niñas y jóvenes Quintanarroenses interesados en el desarrollo y presentación de proyectos científicos y técnicos a participar en la 3ª Edición de



A realizarse los días 16,17 y 18 de Mayo de 2018
Teatro del Centro Cultural Universitario de la Universidad de Quintana Roo

BASES

DE LA PARTICIPACIÓN

- Consistirá en la presentación de un proyecto de divulgación, innovación y/o investigación en ciencia y/o tecnología, independientemente de la fase de desarrollo en que se encuentre.
- El proyecto será presentado por uno, dos o máximo tres estudiantes, quienes deberán estar inscritos estrictamente en un solo proyecto. Si un participante se encuentra inscrito en dos o más proyectos, éste quedará descalificado automáticamente.
- Los estudiantes deberán estar trabajando activamente en el desarrollo del proyecto en alguna Institución de Quintana Roo.
- Los trabajos deberán tener el respaldo de un único asesor, el cual deberá estar trabajando directamente con él o los estudiantes.
- Un asesor podrá estar trabajando directamente hasta con 3 proyectos máximo por área y máximo en 2 categorías.



DE LAS CATEGORÍAS

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

| CATEGORIAS | CLAVE |
|---|-------|
| Pandilla Científica | |
| Pandilla Científica Kids: 3º a 6º Primaria | PK |
| Pandilla Científica Juvenil: Secundaria | PJ |
| Medio 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 |

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.)

Medicina y Salud (MS)

Todo proyecto que se encuentre relacionado con:

- Medicina básica (trabajos realizados en laboratorio: muestreo, encuestas)
- Medicina clínica (factores asociados a enfermedades, estudios epidemiológicos, problemas de salud pública e impacto social)
- Las ciencias médicas como: anatomía, fisiología, fisiopatología, bioquímica, microbiología, inmunología, medicina interna, cirugía, entre otras.

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.

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.

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.



- Stockholm International Youth Science Seminar SIYSS; Estocolmo, Suecia
- MOSTRATEC; Novo Hamburgo, Brasil
- Canada Wide Science Fair – Charlottetown, Prince Edward Island, Canadá
- Foro Internacional de Ciencia e Ingeniería Categoría Supranivel; Santiago, Chile
- Encuentro de Jóvenes Investigadores; Salamanca, España
- Taiwan International Science Fair; Taipei, Taiwán
- Entre otros.

Nota: La participación y los gastos relacionados a los dos eventos corren a cargo de los participantes.

REGISTRO DE LOS PROYECTOS

| PASOS | DESCRIPCIÓN |
|-------|--|
| 1 | -Llenar el pre-registro. -Descargar el protocolo guía para el desarrollo del proyecto, ambos disponibles en la página de Facebook Expocienciasquintanaroo Nota: Los datos para elaborar los reconocimientos serán tomados del pre-registro, por lo cual es indispensable que dichos datos sean claros y correctos; una <u>vez impresos estos documentos no habrá corrección ni reposición.</u> |
| 2 | Enviar el proyecto en formato PDF, al correo expocienciasqr@uva.edu.mx , con el asunto: Proyecto (Nombre del Proyecto y Categoría) a partir de la emisión de esta convocatoria y hasta el <u>Lunes 23 de Abril de 2018</u> siendo este el último día para su <u>pre-registro y envío (no habrá prórrogas).</u> |
| 3 | Para realizar el pago correspondiente vía en línea al siguiente linck https://goo.gl/ixP4H1 y adjuntar la ficha escaneada de la inscripción del evento a partir del envío del proyecto <u>hasta el día Lunes 23 de Abril de 2018,</u> el envío de la ficha escaneada será al correo expocienciasqr@uva.edu.mx ; con el asunto: Ficha de Pago del Proyecto(Nombre del proyecto y la Categoría) |
| 4 | La lista de proyectos participantes y la Guía de Participante (documento que contiene toda la información referente al evento; como programa, reglamento, opciones de hospedaje, etc.) serán publicadas en la página de Facebook: Expocienciasquintanaroo el día 7 de Mayo de 2018. |
| 5 | El Miércoles 16 de Mayo de 2018, se registrarán los proyectos en la sede, Universidad de Quintana Roo; presentando en un sobre amarillo tamaño carta, con una etiqueta al frente especificando: Nombre del proyecto, nombre completo de los integrantes, Nombre completo del asesor, Categoría y área de participación, y conteniendo los siguientes documentos: 1. Copia de credencial vigente al periodo primavera 2018 como alumno de alguna Institución educativa, o una carta que acredite al participante como estudiante de la Institución representada. La carta deberá estar redactada en hoja membretada y contar con sello de la Institución; sin esos requisitos carecerá de validez. 2. Copia del Acta de Nacimiento del o los participantes 3. Carta del Asesor como aval, en hoja membretada y sello de la Institución. Esta carta deberá señalar claramente que el estudiante participa activamente en el proyecto. 4.- Comprobante Original de pago por concepto de cuota de recuperación. 5.- Copia del correo de Notificación. Nota: Es muy importante la entrega completa de estos documentos, de |



| |
|--|
| lo contrario el proyecto no será programado para su evaluación y quedará descalificado. Posterior al evento habrá una revisión técnica de la documentación y en caso de que en algún proyecto se llegara a encontrar una anomalía grave, se dará por descalificado. |
|--|

DE LAS INSCRIPCIONES

La cuota de Recuperación POR EQUIPO es de \$350.00 (Trescientos Cincuenta Pesos 00/100 M.N), podrán incluirse en el equipo:

- **Estudiante con proyecto (3)** : La persona que estará a cargo de exponer y defender el proyecto ante el Comité Evaluador (2 defenderán, aunque puede considerar a 3 integrantes máximo).
- **Asesor: (1)** La persona que orienta algún proyecto y que también estará presente en el evento (máximo un asesor por proyecto).
- **Acompañante (1)** : La persona que desee acompañar ÚNICA y EXCLUSIVAMENTE a los Participantes de la Categoría Pandilla Científica (PK).

1.- Realizar el pago correspondiente a la Cuota de Recuperación a través del siguiente linck <https://goo.gl/ixP4H1> (Se recomienda leer antes el Instructivo) y tener a la mano todos los datos para la facturación si así lo requiere.

DEL COMITÉ EVALUADOR

Los proyectos serán presentados en forma física y oral ante el Comité Evaluador que estará integrado por profesionales de las áreas convocadas, en una exposición que se llevará a cabo el día 17 de Mayo en el Teatro del Centro Cultural Universitario de la Universidad de Quintana Roo . El fallo del Comité Evaluador será inapelable. Los puntos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el Comité Organizador.

Para más información comunicarse a:

M.E. Ana Laura Cohuó Cámara
Coordinadora de Expociencias Quintana Roo
Correo electrónico: ana_cohuo@uva.edu.mx
TEL. (983) 12 9 33 35 y 12 932 19
Universidad Vizcaya de las Américas, campus Chetumal.
Av. Boulevard 301, Colonia Centro entre calle Rafael E. Melgar y Emiliano Zapata, Othón P. Blanco C.P. 77000

L.D.P.P José Alberto Tenorio González
Coordinador de eventos de la RED Nacional de Actividades Juveniles en Ciencia y Tecnología.
Correo electrónico: josealberto.tenorio@upaep.mx
TEL. 01 (222) 2 29 94 00 Ext. 7595
Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, A.C.
21 sur 1103, Edificio J, Sala "B", Col. Barrio de Santiago, C.P. 72410, Puebla, Pue.

"TODO EL ÉXITO PARA USTEDES NIÑOS Y JOVENES QUINTANARROENSES"

