

La Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología (SOLACYT), a través de la Red Nacional de Actividades Juveniles en Ciencia y Tecnología (La RED), Código Ciencia y con el respaldo de la Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología (SICYT), el Consejo Estatal de Ciencia y Tecnología de Jalisco (COECYTJAL), el Movimiento Internacional para el Recreo Científico y Técnico de América Latina (MILSET-AMLAT), La Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla (UPAEP) y la Organización Iberoamericana de Ciencia (IBEROCiencias).

INVITA a

Los estudiantes del estado de Jalisco interesados en el desarrollo y presentación de proyectos científico-tecnológicos a participar en la XI edición de Código Ciencia – ExpoCiencias Jalisco



ExpoCiencias es un evento anual en el estado de Jalisco avalado por la RED Nacional de Actividades Juveniles en Ciencia y Tecnología, 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 Jalisco 2021 será la decima primera edición del evento estatal para seleccionar a los proyectos con los puntajes más altos, que representen al Estado de Jalisco en la ExpoCiencias Nacional Durango 2021 Virtual así como para formar parte de las delegaciones Mexicanas que representarán a nuestro país en eventos internacionales de ciencia y tecnología juvenil.

Así como a otras Ferias Científicas Internacionales realizadas o en convenio con SOLACYT

- **Registro de Proyectos: 1 de septiembre al 13 de octubre**
- **Exposición Final – noviembre 6**

Bases

I. Requisitos

1. Ser estudiante de algún nivel educativo: Preescolar, Primaria, Secundaria, Medio Superior o Superior (Universidad).
2. Tener entre 5 y 24 años de edad, cumplidos a la fecha de cierre de inscripciones.
3. La participación podrá ser en individual o equipo de **máximo de 3** estudiantes.
4. Cada equipo deberá tener un asesor mayor de edad (avalado por institución educativa, centro de investigación o su equivalente).
5. Es posible los equipos se conformen por estudiantes de diferentes instituciones.

II. Proyecto

Se deberá desarrollar un proyecto de interés desde cualquier punto de vista; ya sea científico o tecnológico y bajo un enfoque muy personal, exhortando el uso de la creatividad y habilidad, siendo la innovación y creación científica técnica la mejor herramienta que se aplique en su proyecto.

El proyecto a participar deberá haberse realizado no antes de junio de 2020, se aceptan proyectos ya presentados en anteriores ediciones 2019 o 2020 de Código Ciencia donde solo se evaluará (de él) las mejoras y modificaciones que se le hayan realizado.

CATEGORÍAS:

| | |
|-----------------------------------|----|
| • 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 |

III. Criterios generales

1. Los proyectos deberán ser creaciones propias.
2. Se podrán usar investigaciones ya presentadas, dando créditos de autoría e innovación propia.
3. Los proyectos deberán incluir créditos de quienes lo hicieron y bibliografía utilizada.
4. SOLACYT tendrá plena capacidad de uso, distribución y publicación de los proyectos presentados en Código Ciencia. No obstante, los creadores del proyecto conservan sus derechos de autoría.
5. El postulante mantendrá indemne a SOLACYT por todo reclamo que pudiera presentarse sobre la propiedad del proyecto presentado, asumiendo aquel la responsabilidad unilateral, exclusiva y excluyente emergente de cualquier tipo de daños o perjuicios que pudieran sobrevenir y eximiendo íntegramente a SOLACYT.
6. A los fines de este concurso y frente a SOLACYT, el postulante se declara propietario del proyecto presentado.

7. El comité organizador es el encargado de establecer y regular las exposiciones y evaluaciones y tiene completa autoridad dentro del concurso, sus decisiones son inapelables.

IV. Inscripción

1. Se realiza a través del formulario de **registro** en el sitio www.codigociencia.org
2. Realizado el registro, el sistema les indicará vía correo electrónico su número de proyecto el cual será el utilizado durante todo el proceso del concurso.
3. Cada concursante podrá participar con hasta DOS proyectos. En el caso que los 2 proyectos pasen a la etapa de final estatal, el participante deberá renunciar a uno de ellos cediendo sus derechos a su compañero de equipo o bien dando de baja el proyecto en caso de ser único integrante.
4. Los asesores no tienen límite de proyectos asesorados.
5. El registro de trabajos concursantes inicia a partir del 1 de septiembre y cierra el 21 de octubre de 2021.
6. El participante deberá cubrir la cuota de inscripción en alguna de sus modalidades (punto V), sin lo anterior, el proyecto no será evaluado y no se considerara un proyecto concursante.

| Información General | | | | |
|---------------------|-----------------------------|------------------------------------|---------------------------|--------------------|
| Lugar Sede | Fecha Límite de Inscripción | Límite de envío de Proyecto y Pago | Publicación de Finalistas | Exposición Final |
| Virtual | Octubre 13 | Octubre 15 | Octubre 18 | Noviembre 6 |

V. Costos

1. Costo de inscripción por participante:

| Tipo de Registro | Septiembre | Octubre |
|-------------------|------------|-----------|
| Cada Participante | 300.00 | 350.00 |
| Asesor | Sin costo | Sin costo |

2. Todo Proyecto que no compruebe su pago, será eliminado y no se evaluará.
3. Las Instituciones SOCIAS de Solacyt son: (<http://solacyt.org/socios-solacyt/>) Asocia a tu escuela y obtén 15% en la cuota de inscripción.
4. El pago podrá efectuarse por:
 - A) *Transferencia Bancaria*
 Banco: *Bancomer*
 Beneficiario: *Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada A.C.*
 Cuenta: *0183900096* CLABE: *012320001839000964*
 Referencia (*120 y núm. de proyecto a 5 dígitos*) ejemplo: *12019535*
 - En caso de 6 o más proyectos, la referencia será el número del primer proyecto inscrito de esa institución.

- B) *Pago por internet con tarjeta de debito o crédito*

<https://paypal.me/SolacytMx>



- C) *Pago por Mercado pago* <https://mpago.la/2gqhojV> (realizar pago por cada participante)

5. Si se requiere factura se deberá solicitar en: www.solacyt.org/factura dentro del mes en que se realizó el depósito.

VI. Envío de proyectos

1. La fecha límite para el envío de los 2 reportes de participación (Proyecto y Administrativo) será el **15 de octubre**.
2. Los participantes son los responsables de subir el **reporte del proyecto** y el **reporte administrativo** a la plataforma http://solacyt.org/plataforma/subir_archivos/
3. **El reporte científico deberá estar debidamente lleno en cada uno de sus elementos**, en esta edición es deberá además grabar un video de máximo 5 minutos en el cual explican su proyecto (**se presenten, mencionen cual es la pregunta de la cual surgió su proyecto, indiquen su hipótesis, expongan su proyecto, su prototipo, digan cual fue la parte más complicada y porque, que aprendieron en el transcurso de la realización de su proyecto, que aporta a la sociedad y den su conclusión**), e incluir la **Liga del Video en Youtube** en el reporte, no enviarlo como se solicita será descalificado en automático sin responsabilidad alguna para el Comité Organizador.

El formato se puede descargar de (<https://bit.ly/ReporteProyectoCientifico>)

4. El **reporte administrativo** (<https://bit.ly/ReporteAdministrativo>) deberá tener:
 - **Carta aval** de la institución en hoja membretada, sellada y firmada (ver formato).
 - **Credencial o constancias de estudio vigente de cada uno de los participantes.**
 - **Identificación** del Asesor del equipo.
 - **Comprobante de Pago**

NOTA IMPORTANTE

El reporte a subir deberá tener el nombre en base a esta nomenclatura

ClaveCategoria-NivelEducativo-Numero de Proyecto. PDF

(la clave y nivel están publicadas en esta misma convocatoria, pagina 2 y 4)

ejemplo: SH_MS_21678.pdf

5. Todo proyecto que cumpla en tiempo y forma con el proceso de registro y envío de reportes será en automático **finalista estatal de Código Ciencia**.

VII. Niveles Educativos:

| Niveles | Clave |
|--|-----------|
| Básico Inicial (Preescolar, 1ro y 2do de primaria) | BI |
| Básico Primaria (De 3ro a 6to de primaria) | BP |
| Básico Secundaria (Secundaria) | BS |
| Medio Superior (Preparatoria, bachillerato o equivalente) | MS |
| Universitario (Superior o equivalente) | UN |

VIII. Categorías del Concurso

Agropecuarias y Alimentos (AA)

- 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.

| |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> También incluyen proyectos en los cuales se expongan técnicas que auxilien o modernicen la siembra o cultivo de los productos agrícolas y ganaderos. |
| <i>Palabras clave: agronomía, zootecnia, alimentos.</i> |
| Biología (BI) |
| <ul style="list-style-type: none"> El estudio de la estructura y comportamiento de los organismos vivos. Los procesos vitales de los seres vivos. |
| <i>Palabras clave: citología, biología marina, fisiología, zoología, microbiología.</i> |
| Ciencias de la Ingeniería (CI) |
| <ul style="list-style-type: none"> 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 |
| <i>Palabras clave: ingeniería civil, ingeniería industrial, ingeniería química, ingeniería electrónica.</i> |
| Ciencias Exactas y Naturales (EN) |
| <ul style="list-style-type: none"> 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.) |
| <i>Palabras clave: Magnetismo, electromagnetismo, probabilidad, estadística, instrumentación.</i> |
| Ciencias Sociales y Humanidades (SH) |
| <ul style="list-style-type: none"> 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. |
| <i>Palabras clave: cerebro, cognición, psicología, sociología.</i> |
| Ciencias de los Materiales (CM) |
| <ul style="list-style-type: none"> 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. |
| <i>Palabras clave: procesos de fabricación, pruebas de materiales, propiedades de materiales</i> |
| Computación y Software (CS) |
| <ul style="list-style-type: none"> 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. |
| <i>Palabras clave: soluciones y aplicaciones computacionales, software educativo, apps, inteligencia artificial, juegos.</i> |
| Mecatrónica (MT) |
| <ul style="list-style-type: none"> 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 con el diseño de prótesis, equipo para discapacitados o instrumentos quirúrgicos. |

| |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Desarrollar productos que involucren sistemas de control para el diseño de productos o procesos inteligentes, lo cual busca crear maquinaria más compleja para facilitar las actividades del ser humano a través de procesos electrónicos |
| <i>Palabras clave: robótica, automatización, electromecánica.</i> |
| Medicina y Salud (MS) |
| <ul style="list-style-type: none"> 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. |
| <i>Palabras clave: prevención, diagnóstico, tratamiento, laboratorio, muestras, estudios, soluciones.</i> |
| Divulgación de la Ciencia (DC) |
| <ul style="list-style-type: none"> 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. |
| <i>Palabras clave: periodismo, enseñanza, historia, biología, ciencias, soluciones, etc.</i> |
| Medio Ambiente (MA) |
| <ul style="list-style-type: none"> El conjunto de componentes físicos, químicos, biológicos, sociales, económicos y culturales capaces de ocasionar efectos directos e indirectos, en un plazo corto o largo sobre los seres vivos Al entorno que afecta y condiciona especialmente las circunstancias de vida de las personas o de la sociedad en su conjunto. |
| <i>Palabras clave: desarrollo sustentable, ecología, contaminación.</i> |

Si tienes un proyecto y tienes duda cual es la categoría correcta en la cual inscribirlo, revisa el documento “como escojo mi categoría” que tenemos en la página de Código Ciencia.

IX. Exposición Final (híbrida).

Los equipos elegirán si desean exponer en línea su proyecto (viernes 5 de noviembre) o en forma presencial (sábado 6 de noviembre) en el horario que se le indicará a cada equipo, donde expondrán su proyecto al comité evaluador.

- El comité evaluador se integrará por expertos profesionistas quienes elegirán los proyectos ganadores.
- La decisión del comité evaluador será inapelable.
- El comité evaluador tiene las atribuciones de solicitar en cualquier momento información adicional sobre el proyecto, teniendo la facultad para suspender la certificación en caso de encontrar anomalías incluso después de haberse realizado la etapa estatal.
- La evaluación será guiada por la rúbrica de evaluación, la cual está diseñada para evaluar los rasgos más relevantes durante la presentación del proyecto: Reporte escrito y Bitácora, Exposición Oral, Presentación visual y relación de la investigación o aporte tecnológico y mejora a la sociedad.
- El **Reporte del proyecto y Bitácora** debe de reflejar el proceso de elaboración del proyecto bajo un protocolo que Código Ciencia pide, respetando cada apartado según el proyecto y Presentación de Bitácora donde se refleje todo lo realizado en el proyecto.
- La **Exposición oral** de entre 5 y 7 minutos, en ella el o los autores deberán de presentar lo realizado para aprobar o rechazar su hipótesis.
- La **Presentación visual** está presente en el conjunto de materiales que estarán apoyando al expositor

- La **Relevancia de la investigación y mejora a la sociedad** o aporte tecnológico serán aquello que el proyecto ofrece a la sociedad y se valorara que tan viable será su aplicación.

X.- Premiación

Se acreditará a los mejores equipos a participar en:

9 Equipos a ExpoCiencias Nacional Durango 2021 Virtual

1 Equipo a ExpoCiencias Costa Rica 2022

3 Equipos a Infomatrix Sudamérica - Ecuador

2 Equipos a Infomatrix Sudamérica - Colombia



Los equipos acreditados a la ExpoCiencias Nacional Durango 2021 virtual, deberán atender en tiempo y forma a la convocatoria nacional que se publicará en www.laredmex.org

Equipos o instituciones que no cumplan con los requisitos marcados por la presente convocatoria quedaran descalificados sin responsabilidad alguna para el comité organizador incluso después de haberse realizado el evento.

Cualquier resolución que se adopte por incidentes no previstos en esta convocatoria, será resuelta por el **Comité Organizador**. Toda duda, favor de expresarla al correo electrónico: contacto@solacyt.org

Todo inicio con una idea, ¿ya tienes la tuya ?



“La ciencia no está casada con la formalidad ni peleada con la creatividad”

F. Guzmán

Sociedad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología Aplicada A.C.

www.codigociencia.org :: contacto@solacyt.org

tel (33) 3334-5654 :: whatsapp 3310733731

<https://www.facebook.com/groups/codigociencia>