



expociencias.net

ExpocienciasV

EXPOCIENCIAS

VERACRUZ NORTE | 2018

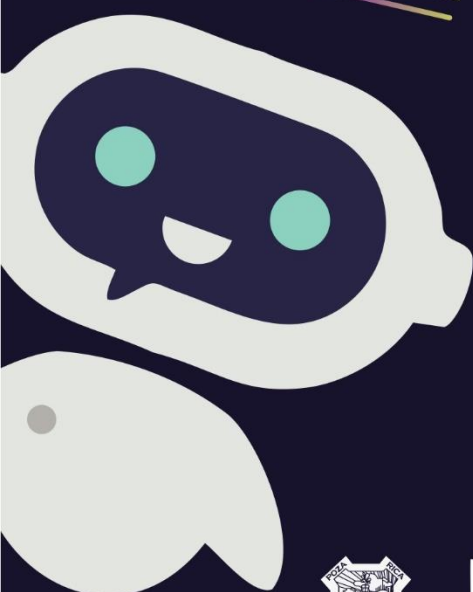


kids
primaria

juniors
secundaria

CONALEP POZA RICA 177

15 - 17 DE JUNIO



Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) son un compromiso que los 193 Estados miembros de la Organización de las Naciones Unidas asumieron con el propósito de hacer frente a los grandes desafíos ambientales, políticos y económicos promoviendo la transición hacia una senda más sostenible.

La capacidad innovadora es también el hábito de huir sistemáticamente de la rutina, de plantear nuevas preguntas y aprovechar el conocimiento para dar nuevas respuestas. No hay genialidad instantánea. Siempre es fruto de una tenacidad.

CONVOCATORIA

El Colegio de Educación Profesional Técnica del Estado de Veracruz, Plantel Poza Rica 177, de Poza Rica de Hidalgo, Veracruz, el Programa para la Experimentación e Investigación Aeroespacial de Poza Rica, HiTechRobotics y Ciencia xDivertida, en conjunto con el Secretariado para América Latina del Movimiento Internacional para el Recreo Científico y Técnico [MILSET] a través de la RED Nacional de Actividades Juveniles en Ciencia y Tecnología en coordinación con el Consejo Veracruzano de Investigación Científica y Desarrollo Tecnológico del Estado de Veracruz de Ignacio de la Llave, el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología y la Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla y contando con el apoyo del H. Ayuntamiento Constitucional de Poza Rica de Hidalgo, Veracruz convocan a niños y jóvenes estudiantes de la región Norte del Estado de Veracruz, o radicados en ella por motivos de estudio, interesados en el desarrollo y presentación de proyectos científicos, tecnológicos y/o de divulgación a participar en ExpoCiencias Veracruz Norte 2018. Teniendo como sede las instalaciones del CONALEP POZA RICA 177 de la ciudad de Poza Rica de Hidalgo, Veracruz.

ExpoCiencias Veracruz Norte 2018 se celebrará los días del 15 al 17 de junio.

Bajo las siguientes reglas:

I. OBJETIVO

Bajo la premisa fundamental de que la ciencia sirve para resolver problemas, y considerando el potencial académico e intelectual de la niñez y la juventud veracruzana, buscamos agentes de cambio para que, a través de sus proyectos, ofrezcan propuestas que resuelvan alguna problemática específica de su comunidad, puede ser en el ámbito escolar, de su colonia, municipio o de alguna zona cercana, comunidad o reserva ecológica, en el marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible que promueve la Organización de las Naciones Unidas. En cualquiera de las áreas temáticas de participación de ExpoCiencias Veracruz Norte 2018.

II. DESCRIPCIÓN

ExpoCiencias es el evento anual en el estado de Veracruz de la RED Nacional de Actividades Juveniles en Ciencia y Tecnología que se realiza con el fin de promover la participación de niños y 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 Veracruz Norte 2018 será la etapa selectiva regional, el proyecto evaluado con el más alto puntaje recibirá acreditación para participar en la ExpoCiencias Nacional y los 25 proyectos con las mejores calificaciones serán acreditados para integrarse como Delegación Veracruz Norte para participar en ExpoCiencias Veracruz fase Estatal que se llevará a cabo del 27 al 29 de septiembre en la ciudad y puerto de Veracruz en coordinación con la Universidad Cristóbal Colón en donde serán nuevamente evaluados y en donde se integrará la Delegación Veracruzana que participará en ExpoCiencias Nacional que se llevará a cabo en la ciudad de Morelia, Michoacán en noviembre próximo. Cabe destacar que en la fase estatal se contará con dos acreditaciones directas, para los proyectos mejor calificados, a ExpoCiencias Internacional 2019 que se llevará a cabo en la ciudad de Abu Dabi, Emiratos Árabes Unidos.

Los niños y jóvenes son agentes clave para el cambio social, el desarrollo económico y la innovación tecnológica, por ello, éste año ExpoCiencias Veracruz Norte busca agentes de cambio, todos los proyectos, independientemente del área en la que participen, deberán atender a resolver problemáticas locales, ofreciendo soluciones para el desarrollo de la región norte en Veracruz desde el enfoque de los Objetivos de Desarrollo Sustentable y la Innovación Social, que serán dos de los criterios de evaluación más importantes a considerar.

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

ExpoCiencias Veracruz Norte 2018 será efectuada en torno a dos ejes fundamentales:

- **Los Objetivos de Desarrollo Sostenible**

El lento crecimiento económico mundial, las desigualdades sociales y la degradación ambiental que son característicos de nuestra realidad actual presentan desafíos sin precedentes para la comunidad internacional. En efecto estamos frente a un cambio de época: las opciones de continuar con los mismos patrones ya no es viable, lo que hace necesario transformar el paradigma de desarrollo actual en uno que nos lleve por la vía del desarrollo sostenible, inclusivo y con visión de largo plazo.

Con la finalidad de reducir la desigualdad en el mundo para que todas las personas puedan alcanzar su potencial y realización máximos. Las brechas que se enfrentan son estructurales: escasa productividad y una infraestructura deficiente, segregación y rezagos en la calidad de los servicios de educación y salud, persistentes brechas de género y desigualdades territoriales y con respecto a las minorías y un impacto desproporcionado del cambio climático en los eslabones más pobres de la sociedad.

Frente a estos desafíos, los 193 Estados Miembros de las Naciones Unidas, junto con un gran número de actores de la sociedad civil, el mundo académico y el sector privado, entablaron un

proceso de negociación abierto, democrático y participativo, que resulto en la proclamación de la *Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*, con sus 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), en septiembre de 2015. La Agenda 2030, la Agenda de Acción de Addis Abeba de la Tercera Conferencia Internacional sobre Financiación para el Desarrollo y el Acuerdo de París sobre Cambio Climático, aprobados todos en 2015, presentan una oportunidad sin igual para impulsar a las naciones y empoderar a la ciudadanía comprometida con los ODS.

La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, que incluye 17 Objetivos y 169 metas, presenta una visión ambiciosa del desarrollo sostenible e integra sus dimensiones económica, social y ambiental. Los objetivos son:

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.

• 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. Una de las definiciones más aceptadas sobre la innovación es la que ofrece la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE): es la introducción al mercado de un producto (bien o servicio), proceso, método de comercialización o método organizacional nuevo o significativamente mejorado, por una organización (Manual de Oslo, 2006).

El objetivo final de la innovación es dar lugar al cambio, añadir valor y mejorar procesos, productos o experiencias que contribuyan al bienestar social. Pero la innovación social puede ser un factor clave no solo para aumentar la productividad y la competitividad, sino también para reducir la desigualdad y la pobreza. Los procesos de aprendizaje, la generación y difusión de capacidades endógenas y la innovación son elementos de base para un crecimiento sostenido que apunte a mayor inclusión y a una distribución del ingreso más equitativa.

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”.

IV. REQUISITOS

- Estar inscrito y ser alumno regular de alguna institución educativa de nivel básico, medio superior o superior, de escuelas públicas o privadas localizadas en la región norte del Estado de Veracruz, que comprende los siguientes municipios:

Benito Juárez
Castillo de Teayo
Cazones de Herrera
Cerro Azul
Chalma
Chiconamel
Chicontepec
Chinampa de Gorostiza
Chontla
Chumatlán
Citlaltépetl
Coatzintla
Coahuilán
Coxquihui
Coyutla
El Higo
Espinal
Filomeno Mata
Gutiérrez Zamora
Huayacocotla
Ilamatlán
Ixcatepec
Ixhuatlán de Madero
Mecatlán
Nautla
Naranjos-Amatlán
Ozuluama
Pánuco
Papantla
Platón Sánchez
Poza Rica
Pueblo Viejo
Tamalín
Tamiahua

Tampico Alto
Tancoco
Tántima
Tantoyuca
Tecolutla
Temapache
Tempoal
Tepetzintla
Texcatepec
Tiahuatlán
Tlachichilco
Tuxpan
Zacualpan
Zontecomatlán
Zozocolco

- Los niños y jóvenes podrán participar en equipos de hasta tres integrantes por proyecto, sin importar que sean o no, de la misma escuela.
- Contar con un asesor que puede ser profesor o investigador de la misma institución educativa o externo.
- Los estudiantes deberán acreditar estar trabajando activamente en el desarrollo del proyecto.
- Para el caso de los participantes de nivel medio superior a superior por lo menos uno de los integrantes deberá tener un nivel de inglés intermedio o avanzado, comprobado con documentación de la institución en la que estén cursando para el dominio del idioma (preferentemente TOEFL 550 puntos).

V. PARTICIPACIÓN

La participación para nivel medio superior y superior consistirá en la presentación visual, oral y/o interactiva de un proyecto de divulgación 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, etc.) el proyecto deberá responder a atender uno de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible y considerar el factor de la Innovación Social en su ejecución.



Los proyectos de innovación tecnológica que cuenten con registro de patente, diseño de utilidad, marca, dibujo o diseño industrial, según sea el caso, comprobable con documentación del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI), obtendrán por default 10 puntos de un total de 100 en su calificación mediante evaluación.

Para efectos de fortalecer el aspecto de la innovación social, de preferencia, los proyectos de los participantes de nivel medio superior y superior deberán contar con una vinculación demostrada con alguna institución, su propia escuela, o externa; con la expectativa de que el proyecto se convierta en una contribución local, por lo que deberán anexarse los oficios correspondientes a dicha vinculación (que puede ser con H. Ayuntamientos, Centros y/o Institutos de Investigación locales, empresas, ONG's, etc.), no quiere decir que los proyectos tengan un enfoque 100% local, pueden tener una visión más amplia y contribuir a nivel nacional o internacional pero demostrando dichas vinculaciones (por ejemplo con instancias como la Agencia Espacial Mexicana, Secretarías Federales o Cámaras de Comercio y/o centros de investigación a nivel nacional o internacional, según sea el caso). Este punto es importante para convertir sus proyectos en valiosas contribuciones a nivel social para la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y a constituirse en verdaderos innovadores sociales.

El proyecto será expuesto por uno o un máximo 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 la multidisciplinaria 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 ficha correspondiente serán considerados oficialmente como titulares del proyecto y **no podrá realizarse cambio alguno posteriormente, sin excepción.**

Quedan excluidos los proyectos de familiares directos y hasta en tercer grado de los coordinadores del evento a nivel regional o estatal. De igual manera se excluirán proyectos en donde los familiares directos y hasta en tercer grado funjan como asesores de los mismos.

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 podrán ser o no evaluados en inglés directamente, sin necesidad de hacerlo en español, por lo que es indispensable que uno de los estudiantes domine ese idioma.

Para el caso de los participantes de nivel Básico (secundaria y primaria) en ExpoCiencias Junior y Kids Veracruz Norte podrán participar en equipos desde uno a máximo tres integrantes 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. Igualmente podrán basarse en la temática de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Organización de las Naciones Unidas.

Para su evaluación se tomará en cuenta el dominio de conceptos técnicos y el entendimiento correcto del método científico y su aplicación.

VI. ASESORES

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

Se excluirán proyectos en donde los familiares directos y hasta en tercer grado funjan como asesores de los mismos.

Tendrán un espacio físico para poder exponer su experiencia al preparar a los jóvenes en los proyectos, por ello, participarán en un **Foro Docente** que se establecerá en la guía correspondiente misma que se les hará llegar oportunamente.

VII. CATEGORÍAS

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

PANDILLAS CIENTÍFICAS

ExpoCiencias Kids (Primaria).
ExpoCiencias Junior (Secundaria).

EXPOCIENCIAS

MEDIO SUPERIOR (Bachillerato o equivalente).
SUPERIOR (Licenciatura o equivalente).

HACKERS

SUPERIOR (Licenciatura o equivalente).

MAKERS

SUPERIOR (Licenciatura o equivalente).

VIII. ÁREAS TEMÁTICAS DE PARTICIPACIÓN

Como ya fue señalado anteriormente los participantes en la categoría de **Pandillas Científicas** podrán ser registrados presentado un experimento en específico, de preferencia atendiendo alguna de las temáticas de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Organización de las Naciones Unidas.

La participación consistirá en la presentación de dicho experimento, de preferencia con pertinencia en cuanto al nivel educativo, sabana curricular correspondiente al grado y año escolar y se tomará en cuenta que los niños comprendan y dominen conceptos científicos claros, así como la correcta aplicación del método científico en el proceso de investigación.

Los proyectos participantes en la categoría de **ExpoCiencias** podrán ser registrados en alguna de las siguientes áreas temáticas generales y *enfocándose en un Objetivo de Desarrollo Sostenible en particular*:

• CIENCIAS FÍSICAS

En donde tienen cabida proyectos de:

- Física
- Matemáticas
- Química (ingenierías o afines)
- Astronomía
- Geología
- Geografía
- Ciencias atmosféricas
- Ingeniería Industrial
- Ingeniería Civil
- Mecatrónica1

• DESARROLLO SOCIAL

En donde tienen cabida proyectos de:

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

• SALUD PÚBLICA

En donde tienen cabida proyectos de:

- Protección sanitaria
- Promoción sanitaria
- Restauración sanitaria

• **SUSTENTABILIDAD AMBIENTAL**

En donde tienen cabida proyectos de:

- Biología
- Ecología
- Huella Hídrica
- Cambio Climático
- Energías Renovables
- Agropecuarias y Alimentos

En la categoría de Hackers podrán participar en las siguientes vertientes:

• **HACKERS**

- Desarrollo de aplicativos
- Desarrollo web
- Animaciones
- Gamer's

En la categoría de Makers podrán participar bajo el siguiente esquema:

• **MAKERS**

- Desarrollo de inventos in situ

Para todas las categorías los equipos podrán estar integrados por uno o hasta tres participantes máximo, de preferencia deberán ser equipos multidisciplinarios, es decir por alumnos de diferentes carreras para promover un enfoque mucho más amplio del problema de investigación a resolver mediante el proyecto o desarrollo en el caso de hackers y makers y para fomentar el trabajo en equipo tal como se desarrolla profesionalmente en investigación.

Para el caso de Hackers se contará con espacio para que cinco equipos integrados por tres participantes más un asesor, los primeros que se registren, puedan estar desarrollando soluciones de software, aplicativos, sistemas y demás propuestas en torno a tres retos en particular:

- Educación Pública
- Protección Civil
- Tránsito y vialidad

Los hackers deberán llevar todo su equipamiento tecnológico y se les proveerá de una mesa de trabajo, cinco conectores máximo e internet de banda ancha, trabajarán durante dos días de forma intensiva y el último día previo a la clausura y premiación llevarán a cabo la presentación de sus



prototipos considerando todos los aspectos técnicos y financieros para su desarrollo, se evaluará pertinencia del producto, usabilidad, uso adecuado de herramientas tecnológicas, aprovechamiento de datos abiertos, entre otros factores. Se recomiendan también equipos multidisciplinarios, en este caso es fundamental la participación de diseñadores gráficos, programadores y expertos en los temas de los retos correspondientes.

Para el caso de makers se contará con espacio para que cinco equipos integrados por tres participantes más un asesor, los primeros que se registren, puedan estar desarrollando inventos en torno a tres retos en particular:

- Agua y saneamiento
- Protección civil
- Diseño industrial

Los makers deberán llevar toda su herramienta y materia prima correspondiente se les proveerá, por equipo, de una mesa de trabajo, cinco conectores máximo, trabajarán durante tres días de forma intensiva y el último día previo a la clausura y premiación llevarán a cabo la presentación de sus prototipos considerando todos los aspectos técnicos y financieros para su desarrollo, se evaluará pertinencia del producto, usabilidad, uso adecuado de herramientas tecnológicas, entre otros factores. Se recomiendan también equipos multidisciplinarios, en este caso es fundamental la participación de diseñadores gráficos, programadores en los casos que se ocupen y expertos en los temas de los retos correspondientes.

IX. REGISTRO DE PROYECTOS

El registro de los equipos y proyectos se realizará, en dos fases, vía correo electrónico y en línea a partir de la emisión de esta Convocatoria y hasta el día viernes 11 de mayo de 2018.

Los niños y jóvenes interesados deberán contactarse al correo:

expociencias.vnorte@gmail.com

solicitando la ficha de registro, mencionando la categoría y el área temática seleccionada, para el caso de hackers y makers contarán con una ficha de registro particular que deberán solicitar, dichas fichas que deberán llenar y reenviar antes del cierre de la convocatoria. Junto con la ficha de registro se les hará llegar el diseño de portada para su protocolo de investigación.

Adicional a la ficha de registro, en el mismo correo, todos los participantes deberán enviar los siguientes documentos escaneados **en un solo archivo en PDF por equipo**: CURP, acta de nacimiento, credencial de estudiante vigente o constancia de inscripción y carta aval del asesor (esta carta deberá señalar claramente que él o los estudiantes participan activamente en el desarrollo del proyecto y que se autoriza la participación del mismo en los eventos que se deriven de la ExpoCiencias Veracruz Norte 2018), los proyectos que deseen tener los puntos extras por registro de patente, diseño de utilidad, marca, dibujo o diseño industrial, deberán enviar su comprobante correspondiente a la patente otorgada por el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI). De igual manera deberá integrarse el comprobante del estudiante que domina el idioma inglés.

NO SE DEBERÁ ENVIAR EL PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN POR CORREO a partir de este año y con la finalidad de contribuir a la socialización y divulgación del conocimiento cada estudiante representante de equipo deberá registrarse y generar un perfil en el sitio de internet www.academia.edu en donde podrá subir el paper correspondiente al protocolo de investigación, de esta manera contará con un repositorio personal y profesional, en donde su investigación estará disponible públicamente. Por ello también una parte fundamental del proceso de investigación es la generación de patentes. Una vez suba su protocolo a dicho sitio deberá enviar el link del mismo para que pueda ser pre-evaluado para considerar su participación.

El protocolo de investigación en extenso, no deberá exceder de 20 cuartillas y debe constar de:

- Portada con título del proyecto o experimento (se le enviará diseño de portada) (en la misma portada deberá indicar el objetivo de desarrollo sostenible al que responde) y ahí mismo:
 - Datos de la Institución Educativa
 - Nombre completo de los participantes
 - Nombre completo y cargo del asesor
- Introducción
- Objetivo general
- Objetivos específicos
- Planteamiento de hipótesis
- Metodología y herramientas

- Procedimientos
- Resultados (estos pueden ser preliminares)

DE TAL MANERA QUE SÓLO DEBERÁN ANEXARSE DOS ARCHIVOS EN PDF POR CORREO: UNO CON LA FICHA DE REGISTRO – ES IMPORTANTE QUE EN EL ASUNTO DEL CORREO INTEGRE EL NOMBRE DEL PROYECTO PARTICIPANTE, EL SEGUNDO ARCHIVO CORRESPONDERÁ A TODA LA DOCUMENTACIÓN DE LOS PARTICIPANTES EN UN SOLO PDF, LOS PROYECTOS QUE ENVÍEN MÁS DE DOS ARCHIVOS, O ENVÍEN AHÍ MISMO SU PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN, NO SERÁN CONSIDERADOS PARA SU PARTICIPACIÓN.

Todos los proyectos deberán preparar su bitácora de investigación, con evidencia por días, semanas y, en su caso, meses de trabajo en el proyecto, de preferencia con firma del asesor y sello de la institución educativa, la bitácora deberá presentar en el evento.

El Comité Organizador hará una pre-selección de proyectos revisando que toda la documentación se encuentre en regla.

La lista de proyectos aceptados se publicará el día viernes 18 de mayo de 2018, los proyectos que cumplan con todos los requisitos y pasen la fase de preselección recibirán **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 \$400.ºº (cuatrocientos pesos 00/100) por persona, lo que le dará derecho a su kit de bienvenida, gafete y constancia de participación, así como a participar en todas las actividades del evento.

Todos los detalles para el proceso de pago se incluirán en la guía del participante.

X. EVALUACIÓN

Todos los proyectos serán revisados por un **Comité Evaluador** conformado por tres investigadores expertos en las diferentes áreas del conocimiento procedentes de diversas instituciones educativas y centros de investigación, los equipos de evaluación también procurarán ser integrados por investigadores de diferentes disciplinas para efecto del enfoque multidisciplinario.

Los **25 proyectos** que obtengan las calificaciones más altas obtendrán la acreditación para participar en la ExpoCiencias Estatal Veracruz 2018, donde volverán a ser evaluados y si obtienen buenas calificaciones podrán ser acreditados para integrarse para formar parte de la Delegación Veracruzana que participará ExpoCiencias Nacional 2018 que se llevará a cabo en el Centro de Convenciones de la ciudad de Morelia, Michoacán del 28 de noviembre al 1º de diciembre. **El proyecto con el puntaje más alto de ExpoCiencias Veracruz Norte obtendrá acreditación directa para la ExpoCiencias Nacional 2018.** El fallo del Comité Evaluador será inapelable.

XI. NOTAS

Los datos registrados en la ficha de registro serán usados para realizar los gafetes y 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.

Los puntos extras de evaluación no se someterán a cambio alguno.

XIII. FECHAS IMPORTANTES

Registro de proyectos	17 de abril al 11 de mayo de 2018
Selección de proyectos	Conforme se vayan recibiendo
Pago de cuota de inscripción	Conforme reciba carta de aceptación
Publicación de total de proyectos aceptados	18 de mayo de 2018
Presentación y evaluación de proyectos	Del 15 al 17 de junio de 2018
Premiación de proyectos	17 de junio de 2018
ExpoCiencias Estatal Veracruz	27 al 29 de septiembre, Ciudad y Puerto de Veracruz – Universidad Cristóbal Colón.
ExpoCiencias Nacional 2018	28 de noviembre al 1° de diciembre, Centro de Convenciones de la ciudad de Morelia, Michoacán.

XIII. INFORMES

<p>ISRAEL Téllez González Coordinador Regional Norte ExpoCiencias Veracruz Correo: expociencias.vnorte@gmail.com En Facebook: /Expociencias.Ver En Twitter: @ExpocienciasVer</p>
<p>GILDARDO Ramírez González Subdirector Regional ExpoCiencias Veracruz Norte Correo: expociencias.vnorte@gmail.com En Facebook: /Expociencias.Ver En Twitter: @ExpocienciasVer</p>
<p>VÍCTOR Manuel Hernández Melgarejo Director de ExpoCiencias Veracruz Correo: expociencias.v@gmail.com En Facebook: /Expociencias.Ver En Twitter: @ExpocienciasVer</p>
<p>RAFAEL Flores Hernández Coordinador de la RED Nacional de Actividades Juveniles en Ciencia y Tecnología en Veracruz Correo: expociencias.v@gmail.com En Facebook: /Expociencias.Ver En Twitter: @ExpocienciasVer</p>