

Con la finalidad de fomentar la creatividad y la innovación y, contribuir al desarrollo de habilidades para la investigación científica;
La Universidad La Salle Puebla a través de la Dirección de Investigación

CONVOCA

A participar en la

FERIA DEL CONOCIMIENTO 2023 PROTOTIPOS Y PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN PARTICIPATIVA

1 y 2 de diciembre de 2023

Bases:

1. Podrán participar estudiantes inscritos en el nivel medio superior, superior y posgrados.
2. Se presentan:
 - Prototipos
 - Proyectos de investigación participativa entre los que están: proyectos relacionados con Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas (Proyectos STEAM) y relatos y narrativas digitales.
3. La temática de los proyectos y de los prototipos será desde distintas áreas del saber: tecnología, educación, administración.
4. Pueden participar individualmente o en colectivo (máximo 3 integrantes).

De la presentación:

1. Diseñar el espacio para la presentación del prototipo (“ambientar” con creatividad) para que resulte atractivo a los observadores. Permitir la manipulación para comprobar la utilidad y viabilidad del prototipo.
2. La persona que explique el proyecto o prototipo hará referencia al objetivo, su utilidad (para qué sirve), cuál es su valor (en qué o a quienes ayudará si se aplica), por qué es recomendable (justificar su pertinencia en el campo disciplinar donde se aplicará).
3. Los autores presentarán el prototipo de forma presencial en el día y horario asignado previamente.

4. El día viernes 2 de diciembre, de 15:00 a 19:00 hrs., presentan estudiantes de Preparatoria y Licenciatura.
5. El día sábado 3 de diciembre, de 9:00 a 13:00 hrs., presentan estudiantes de Maestría y Doctorado.
6. Los autores (incluyendo asesores) de los prototipos y proyectos presentados recibirán constancia de participación avalada por el Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Puebla (CONCYTEP)

De las partes que constituyen el trabajo escrito:

Enviar un documento en formato Word que contenga la siguiente información:

- a) Título. Nombre del proyecto (steam o relato y narrativa digital)
- b) Introducción. Consiste en la exposición breve del tema elegido y la justificación de su elección (razones por las cuales se diseña o construye, con qué recursos, cómo surgió la idea y la finalidad de su construcción)
- c) Desarrollo. (estructura que se siguió en la construcción del prototipo o el proyecto)
- d) Conclusiones. (aportes y/o hallazgos relevantes)
- e) Citación y Referencias. Recordar que el plagio es un delito serio, por lo tanto, utilizar el formato APA 7^a. Edición para citación y referencias.
- f) Los datos de identificación se colocan en el margen superior derecho: Nombre completo del(os) autor(es), incluyendo al asesor como autor, correo institucional, nivel educativo y nombre de la institución.
- g) El formato es tamaño carta, contenido a dos columnas en 3 cuartillas, con letra arial 11, interlineado 1.5, márgenes de 2.54

De los rasgos a evaluar:

- Creatividad
- Utilidad (pertinencia y viabilidad)
- Innovación
- Demostración

De las fechas y requisitos de entrega:

El registro de los prototipos y proyectos se realizará **a más tardar el día viernes 3 de noviembre de 2023** a través de la siguiente dirección electrónica: feriadelaciencia2023@ulsapuebla.mx

Información de apoyo:

Un **proyecto** basado en metodologías situadas y comunitarias es un recurso que permite la concreción curricular, dentro de estos se encuentran los proyectos steam que parten de la animación sociocultural que el estudioso Ezequiel Ander-Egg promueve.

Se recomienda consultar los siguientes enlaces:

<https://www.youtube.com/watch?v=6LiJK7HnpY8>

<http://www.librosoa.unam.mx/handle/123456789/3382>

Un **prototipo** es un recurso que permite el desarrollo del pensamiento creativo, es el cómo hacer tangible una idea, del paso de lo abstracto a lo físico. La elaboración de prototipos permite validar las ideas antes de que las conozca la comunidad a la que va destinada esa idea. En concreto el prototipo toma la forma de un producto, proceso o servicio para validar su viabilidad y ponerlo posteriormente en práctica.

Procurar que el prototipo esté respaldado por validez teórica y validez técnica. Cuando el prototipo está terminado debe permitirse al usuario que interactúe de forma rápida para valorar la conveniencia, viabilidad o pertinencia.

Se recomienda reflexionar sobre las siguientes preguntas antes del diseño:
¿Quiénes serán los beneficiarios y cuáles serán las utilidades de la idea en proceso?
¿Qué tipo de producto o servicio puede mejorar la realidad o satisfacer la necesidad o solucionar un problema?

El prototipo diseñado puede ser tangible o a través de software o app

H. Puebla de Z., a 8 de septiembre de 2023

Atentamente

Dirección de Investigación