

Con la finalidad de fomentar la creatividad, la innovación y, contribuir al desarrollo de habilidades para la investigación científica;

La Universidad La Salle Puebla a través de la Coordinación de Investigación

CONVOCA

A participar en la

FERIA DEL CONOCIMIENTO 2026

PROYECTOS Y PROTOTIPOS DE INVESTIGACIÓN PARTICIPATIVA

20 y 21 de febrero de 2026

Costo: La inscripción del concurso de Investigación será de \$200.00 por participante.

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, Matemáticas, Arte, Ciencias Sociales y Humanas (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, Ciencias Sociales y Humanas.
4. Pueden participar individualmente o en colectivo (máximo 3 integrantes).

De la presentación:

1. Prototipos: 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. Proyecto o prototipo: 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 proyecto o prototipo de forma presencial en el día y horario asignado previamente.
4. El día viernes 20 de febrero, de 15:00 a 19:00 hrs., presentan estudiantes de Preparatoria y Licenciatura.
5. El día sábado 21 de febrero, 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.

De las partes que constituyen el trabajo escrito:

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

- a) Título. Nombre del proyecto o prototipo
- b) Datos de identificación de los participantes: se colocan en el margen superior derecho: Nombre completo del(os) autor(es), Nombre del asesor, correo institucional, nivel educativo y nombre de la institución.
- c) 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)
- d) Desarrollo. (estructura que se siguió en la construcción del prototipo o el proyecto)
- e) Conclusiones. (aportes y/o hallazgos relevantes)
- f) 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.

- 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 las fechas y requisitos de entrega:

Este escrito en formato Word, se enviará como registro para su revisión y evaluación **a más tardar el día viernes 23 de enero de 2026** a través de la siguiente dirección electrónica: feriadelconocimiento2026@ulsapuebla.mx

De los rasgos a evaluar:

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

Indicaciones para recepción de proyectos, registro y pago

- No se aceptarán proyectos después de la fecha indicada.
- Cubrir la cuota de recuperación de \$200.00 (doscientos pesos 00/100 M.N.). Enviar oportunamente el comprobante de pago con nombre completo, a los correos:
 - andrea.jean@benavente.edu.mx
 - feriadelconocimiento2026@ulsapuebla.mx
- Una vez cubierta la cuota de recuperación, registrarse en plataforma. Los datos deben estar correctamente escritos ya que serán los mismos que se coloquen en la constancia, **no habrá reposición.**

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 5 de septiembre de 2025

Atentamente

Coordinación de Investigación