

## La I Feria virtual de ciencias de la Universidad de Extremadura congrega a más de 200 asistentes, principalmente docentes de Secundaria

*Uno de los ejes centrales de la feria ha sido el certamen de proyectos científicos. Han participado un total de 20 proyectos, reuniendo a 102 estudiantes, de los que un 60 por ciento han sido chicas*

03/11/2020 | Redacción



*La feria ha congregado a 203 asistentes (un 66% de los inscritos), en su mayoría docentes de secundaria, que proyectaban con su avatar y ordenador el desarrollo de la feria en la pizarra digital en el aula, y estudiantes no universitarios, que también pudieron sumarse en ocasiones con sus respectivos teléfonos móviles*

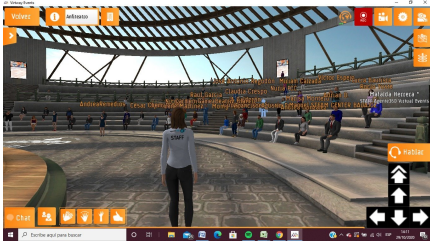


Imagen de la aplicación utilizada para la celebración de la feria. (UEX)

Estudiantes de Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional, profesores, investigadores, administraciones públicas y sociedad en general han disfrutado de un intenso programa de divulgación científica y tecnológica en esta feria virtual que ha promovido el Servicio de Difusión de la **Cultura Científica de la UEx** con el apoyo de la **Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT)-Ministerio de Ciencia e Innovación**.

Nuestra existencia desde el punto de vista del espermatozoide, investigación sobre SARS-COV2 en la UEx, inteligencia artificial en robótica social, aplicaciones curiosas de las matemáticas, retos globales para la investigación, oportunidades profesionales para las carreras STEM, las vocaciones tecnológicas en las chicas, la superación de la brecha entre ciencias y humanidades, han sido algunas de las temáticas abordadas en la feria. Además, el público también ha participado en talleres sobre crononutrición, detección de rayos cósmicos a través del móvil, diseño de una maqueta de SARS-COV2 e innovación en ecodiseño.

Los equipos han presentado sus proyectos en vídeos de 2 minutos de duración, haciendo gala de una eficaz capacidad de síntesis y comunicación. Los proyectos se encuadraban en 3 bloques temáticos: 150 aniversario de la Tabla Periódica, un lenguaje común para la ciencia; Explora el mundo con la Ingeniería; y Ciencia frente al cambio climático.

### Seis menciones

Un jurado compuesto por investigadores de la UEx ha decidido otorgar las seis menciones previstas en las bases a los siguientes proyectos: Proyecto más innovador ha sido **Escápate de la tabla periódica**, tutorizado por los profesores María Coronada Toro Gordillo y Emilio Piñeiro Feo, del **IES Donoso Cortés, Don Benito**; Mejor proyecto de investigación para **La Biotecnología es la leche**, guiado por los profesores Fernando Hernández Trejo y Víctor Espejo del **IES San José, Badajoz**; y el proyecto más creativo: **Cúpula de Leonardo**, tutorizado por Beatriz Blanco Otano, del **IES Eugenio Frutos, Guareña**.

Por su parte, el Proyecto más sostenible ha sido **Experimentaciones sobre cambio climático y contaminación**, tutorizado por Miguel Cabezas Talavero del **IES Castillo de Luna, Alburquerque**; el proyecto más divulgador ha sido **¿Qué elementos se hallan en las nuevas tecnologías?** con el profesor Santiago Ferrera Escudero, del **IES Santa Eulalia, Mérida**.

Y, finalmente, el proyecto dedicado a las chicas ingenieras ha sido **MatesChef. Escape room con Arduino**, coordinado por la profesora Adelaida María Carrasco Lourtou del **IES Valle del Jerte, Cabezuela-Navaconcejo**.

Cada Mención tiene aparejada una tarjeta regalo por valor de **500 euros**.

Al acto de bienvenida han asistido **Cecilia Cabello Valdés**, directora general de FECYT (Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología); **Juan Pablo Venero Valenzuela**, director general de Innovación e Inclusión Educativa; **Rafael España Santamaría**, consejero de Economía, Ciencia y Agenda Digital; y **Antonio Hidalgo García**, rector de la Universidad de Extremadura.

En la bienvenida se ha destacado la importancia de estos eventos para fomentar el **gusto por la ciencia**, así como la importancia de llevar a cabo proyectos que disminuyan la brecha entre, por un lado, las capacidades y habilidades STEAM que demanda la sociedad y, por otro, el interés por estos estudios en los estudiantes no universitarios. Además, el Rector ha subrayado la alta participación de chicas en esta feria.

### Objetivos y ejes de la Feria

La Feria Virtual de Ciencias celebrada el 29 de octubre ha sido organizada por el Servicio de Difusión de la Cultura Científica de la Universidad de Extremadura gracias al apoyo y colaboración de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT)-Ministerio de Ciencia e Innovación, la Junta de Extremadura (a través de la Consejería de Economía, Ciencia y Agenda Digital y la Consejería de Educación y Empleo) y el CPR de Badajoz.

Bajo el lema "explora tu lado científico" la feria tiene como objetivos fomentar el conocimiento de las competencias y destrezas STEAM y, en especial, apoyar las vocaciones tecnológicas en las chicas; promover la divulgación científica basada en el trabajo colaborativo, y en que los estudiantes "aprenden haciendo"; y suscitar actitudes positivas de los jóvenes hacia la ciencia y la tecnología.

El **programa de la feria** se ha desarrollado en una innovadora **aplicación 3D interactiva** que permite a los visitantes de la feria, acceder con su avatar al auditorio, las aulas, el pabellón de exposición... tal y como lo harían en un evento presencial, pudiendo conversar con el resto de avatares (visitantes, staff del evento, ponentes...) de manera realista y naturalizada, pudiendo también saltar, correr, o aplaudir.