

PALACIO DE EXPOSICIONES DE LÉON 25, 26 Y 27 DE FEBRERO 2025

La investigación nos mueve, y te invitamos a ser parte de ella en la Universidad de León

expociencia unileon

TALLERES, ACTIVIDADES Y DESAFÍOS



De 09:30 a 13:30, visitas programadas para Centros Educativos. De 17:00 a 20:00, abierto al público (entrada gratuita)

<https://expociencia.unileon.es> • #ExpocienciaUnileon • [@unileon](https://twitter.com/unileon) • [@unileon](https://facebook.com/unileon) • [@unileon_es](https://instagram.com/unileon_es)

PRE SEN TA CIÓN

EXPOCIENCIA UNILEÓN 2025 es la sexta edición de un evento de divulgación científica con el que pretendemos continuar fomentando la vocación investigadora y emprendedora y difundir la excelente labor que desempeñan nuestros grupos de investigación.

Así, durante los días **25, 26 y 27 de febrero, en León**, los asistentes podrán conocer de forma práctica y amena cómo trabajan los investigadores de la Universidad de León, qué resultados están obteniendo y cómo repercuten no solo en la actividad industrial y empresarial sino también en nuestra vida diaria.

Les animamos a acompañarnos durante estos días y a conocer cómo la labor investigadora realizada en la Universidad de León contribuye al progreso de la sociedad.

¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ESTE DOCUMENTO?

Pág. 02-08 · Descripción de los grupos de trabajo y talleres que participan en Expociencia Unileón.

BLOQUE 01 (Pág. 02)

- Veterinaria
- Alimentos y Salud

BLOQUE 02 (Pág. 03)

- Servicios
- Ingenierías

BLOQUE 03 (Pág. 06)

- Letras
- Derecho
- Economía

BLOQUE 04 (Pág. 07)

- Ciencias
- Biología-Biotecnología
- Derecho

Pág. 09-10 · Plano de localización de los stands, talleres y actividades en León.



BLOQUE 01

VETERINARIA



NUTROVI Y ALIRUM · Nutrición de ovino y Alimentación de Rumiantes 01 ❖

¿Cómo funciona el estómago de un rumiante? Este taller explora el fascinante funcionamiento del sistema digestivo de los rumiantes, desde sus cuatro estómagos hasta su microbiota. Los asistentes podrán observar al microscopio y aprender sobre el impacto ambiental de los rumiantes, como la producción de metano, y descubrir datos curiosos como la diferencia entre churras y merinas.



IGM · Instituto de Ganadería de Montaña 02 ❖

Érase una vez la investigación ganadera. A través de experimentos sencillos y demostraciones prácticas, se busca acercar al público al mundo de la ganadería y su investigación. Las actividades incluyen análisis de piensos, observación de material genético, uso de lupas, identificación de parásitos, entre otros.



SANPATRUM · Sanidad y Patología de Rumiantes 03 ❖

Veterinario por un día: Enfermedades infecciosas y parasitarias. Esta actividad ofrece a los asistentes la oportunidad de vivir la experiencia diaria de un veterinario, aprendiendo a diagnosticar enfermedades infecciosas y parasitarias mediante prácticas interactivas.



ABIDECO · Taxonomía y bionomía animal 04 ❖

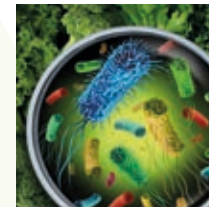
Los animales que te rodean. Un acercamiento a la fauna de la provincia de León. La actividad se enfoca en la fauna local de León, destacando especies de importancia ecológica. Los asistentes participarán en actividades interactivas que incluyen videos, grabaciones, maquetas y aplicaciones para comprender mejor a los animales de su entorno.

ALIMENTOS Y SALUD



NEWTEC · Conservación de los Alimentos y Seguridad Alimentaria 05 ❖

Desvelando los misterios que oculta la leche. Este taller tiene como objetivo principal explorar la importancia de ciertas propiedades de la leche en la elaboración de productos lácteos. Los participantes aprenderán cómo estas características influyen en los procesos de producción.



SEGURALI · Seguridad Alimentaria, Alimentación e Higiene de los Alimentos 06 ❖

La biopelícula; que no te la cuenten, ven a verla... (próximamente en Expociencia 2025). Este taller interactivo aborda el tema de las biopelículas microbianas, explicando su importancia en la Seguridad Alimentaria y la Salud Pública. Los asistentes aprenderán cómo se forman, sus ventajas para las bacterias, su influencia en la resistencia a los antibióticos y las estrategias para eliminarlas.



GUIDAS · Cuidados en salud 13 ❖

El metaverso del soporte vital básico. Se emplearán tecnologías de realidad virtual para enseñar de manera inmersiva las técnicas fundamentales de soporte vital básico, haciendo que el aprendizaje sea dinámico y efectivo.



GIIGAS · Grupo de Investigación en Interacciones Gen-Ambiente y Salud 14*

El corazón en tus manos: Protégelo. Se capacitará a los asistentes en la medición de factores de riesgo cardiovascular, como obesidad y diabetes. Se estimará el riesgo individual y se proporcionará información sobre cómo prevenir enfermedades cardiovasculares de manera educativa y adaptada al público.



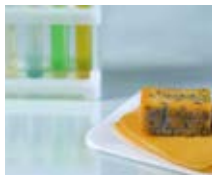
RVSALUD · Realidad Virtual en Ciencias de la Salud 15

Realidad Virtual en Ciencias de la Salud. Con gafas de realidad virtual, se enseñarán estructuras anatómicas del cuerpo humano, ofreciendo una experiencia inmersiva y educativa en el ámbito de las Ciencias de la Salud.



ATMOSENV · Ambiente Atmosférico 16

Respirando riesgos: polen y contaminación en tiempos extremos. A través de esta actividad, se pretende destacar los riesgos para la salud humana asociados a la presencia de polen en el aire y su interacción con contaminantes atmosféricos, eventos meteorológicos y fenómenos climáticos extremos cada vez más frecuentes.



BALAT · Bacterias Lácticas y Aplicación Tecnológica 17

¡Oh my cheese! Ese gran desconocido. Este taller se centra en la elaboración del queso, destacando factores como el tipo de leche, los microorganismos utilizados y las condiciones de maduración. Los participantes aprenderán a diferenciar variedades de queso y los procesos tecnológicos implicados.

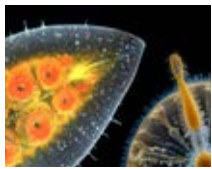


SAMA · Seguridad Alimentaria y Microbiología de los Alimentos 18

¿Te quiero o no te quiero? Microorganismos en mi comida. Mediante talleres breves y un juego interactivo, se explorará el papel de bacterias y hongos en los alimentos. Los participantes aprenderán a distinguir entre microorganismos beneficiosos y aquellos que pueden causar enfermedades.

BLOQUE 02

SERVICIOS



S.A.I. LAB. DE DIATOMOLOGÍA 07

Servicio de Apoyo a la Investigación Laboratorio de Diatomología. Los asistentes explorarán la biodiversidad de los ríos a través de la observación de diatomeas y microorganismos al microscopio. Juegos educativos complementarán esta actividad diseñada para todas las edades.



OTC · Oficina de Transferencia de Conocimiento 08a

OTC, los superprotectores de la ULe. Mediante juegos, se enseñará la importancia de proteger invenciones a través de patentes y marcas. Los participantes descubrirán cómo la investigación científica se transforma en soluciones para la sociedad.



BIOMA · Asociación Universitaria BIOMA 08b

Bio ¿Qué?. Si te interesa la biología y la biotecnología, este taller es para ti. Explora estas disciplinas con experimentos y actividades prácticas impartidas por las Asociaciones ABLE y BIOMA. Descubre cómo es ser científico mientras aprendes sobre el mundo que nos rodea. Una experiencia única para adentrarte en el apasionante universo de la investigación científica.



LA FÁBRICA DE LUZ · Museo de la Energía 09

Ciencia al alcance de tu mano. En este taller del Museo de la Energía, se realizarán actividades relacionadas con electricidad y circuitos adaptadas a diferentes edades, combinando aprendizaje y diversión.



MULE · Museo de Colecciones Zoológicas de la Universidad de León 10*

Las colecciones de los museos universitarios como herramienta para la investigación y la innovación educativa. Se explorarán las colecciones biológicas, geológicas y paleontológicas del Museo de Colecciones de la ULE. Los participantes podrán manipular ejemplares históricos y aprender sobre su uso en docencia e investigación.



BULE · Biblioteca Universitaria 11

BibliLAB ofrece un espacio interactivo para descubrir cómo la inteligencia artificial puede transformar los procesos bibliotecarios. Además, incluirá el testimonio de una persona innovadora que compartirá su experiencia con el público.



EL CLUB DE LOS MINIGENIOS 12*

Descubre, crea y aprende. Este stand te invita a conocer a los pioneros detrás de algunos descubrimientos de la Historia. ¡Prepárate para inspirarte y aprender de los genios que han dejado una huella imborrable en la ciencia!

INGENIERÍAS



SCAYLE · Supercomputación Castilla y León 19

SCAYLE-Supercomputación Castilla y León. Se introducirá a los participantes en el mundo de la supercomputación mediante juegos diseñados para estimular el pensamiento computacional. Se abordarán conceptos como programación, análisis de datos y simulaciones de manera práctica y divertida.



ROBÓTICA · Grupo de Robótica 20

Robots en el campo: compañeros del mastín leonés. Este taller explora los desafíos de aplicar la robótica en entornos rurales. Los asistentes descubrirán cómo la inteligencia artificial ayuda a superar problemas relacionados con el clima, el terreno y la fauna.



TAFI · Tecnologías Avanzadas de Fabricación e Inspección 21

Impresión 3D y sostenibilidad: aportaciones a los ODS. Se demostrará cómo la impresión 3D contribuye a los Objetivos de Desarrollo Sostenible al fomentar una producción más eficiente y accesible. Los participantes aprenderán sobre su impacto en la innovación y la reducción de desigualdades.



GUIIAS · Gr. Universitario de Investigación en Ingeniería y Agricultura Sostenible 22


Una agricultura sostenible para todos. Este taller se enfoca en promover la sostenibilidad en la agricultura mediante el uso de la ingeniería de biosistemas. Se abordarán prácticas respetuosas con el medioambiente, como la sustitución de productos químicos por organismos autóctonos y el estudio de la flora y fauna local para alternativas de cultivo más sostenibles.



GIDASIA · Gr. de Innovación Docente para el Aprendizaje · Serv. en Ingeniería Agraria  23

Ingeniería agraria: sembrando vocaciones. Se presentarán actividades diseñadas para despertar el interés por la agricultura, las plagas, las enfermedades de los cultivos y el uso de la tecnología en el medio rural. También se destacarán las competencias de los ingenieros agrarios.



GVIS · Grupo de Visión y Sistemas Inteligentes  24

Inteligencia Artificial para prevención de cibercrímenes. Se presentarán demostraciones prácticas de aplicaciones de Visión Artificial y Aprendizaje Automático en la lucha contra cibercrímenes, la industria y la medicina. Los asistentes podrán observar ejemplos como la detección automática de objetos y el análisis de emociones.

BLOQUE 03

LETRAS



LETRA · Literatura Española y Tradición Clásica  32

El cuento de animales y el romance tradicional en la provincia de León. Este taller analiza cuentos y romances tradicionales, tanto orales como escritos, que han perdurado en la provincia de León desde la época medieval, fomentando el interés por la literatura y las tradiciones locales.



HISMECON · Historia y Memoria Contemporánea  33

Agua pasada no mueve molino. La actividad recorre la historia de los molinos hidráulicos en León y sus alrededores, mostrando cómo se utilizaban para moler cereal, generar electricidad y más. Se emplearán recursos visuales y prácticos para ilustrar su funcionamiento.



GENLA · Grupo de Investigación Envejecimiento, Neurociencia y Lógica Aplicada  34


El arte de CUID-ARTE. Se promueven estrategias de autocuidado a través de actividades prácticas como el uso de una app para registrar hábitos diarios, un cuaderno con guías reflexivas y dinámicas que integran inteligencia artificial para fomentar el cuidado personal.



GEOPAT · Geomorfología, Paisaje y Territorio  35


Paisajes de áreas de montaña. Se mostrarán ejemplos de paisajes montañosos, explicando su formación y evolución mediante cartografía temática, imágenes de satélite y herramientas como visores interactivos y estereoscopios.



GEIGHD · Gr. de Estudios Literarios y Comparados. Insólito, Género y Humanidades Digitales  36


CONTAR Y LEER LA REALIDAD DESDE EL RELATO FANTÁSTICO. A través de talleres de microrrelatos y narrativa fantástica, se explorarán temas sociales y políticos mediante dinámicas creativas. Además, se presentará la colección editorial “Las puertas de lo posible” como ejemplo de éxito.



CAEL · Cognición en el Aprendizaje de la Escritura y la Lectura  37

Escritura alienígena: un reto para los escritores más atrevidos. Los participantes usarán herramientas tecnológicas para resolver desafíos de escritura creativa en colaboración con sus familias o compañeros. La actividad se basa en estrategias de planificación, transcripción y revisión desarrolladas por expertos.



INVESTER · Investigaciones sobre el Territorio  38

Análisis territorial de la ciudad, el medio urbano y la localización industrial. Este taller interactivo utiliza herramientas como ordenadores, estereoscopios, cartografía digital y mapas para explorar fenómenos de ocupación humana y desarrollo económico. Algunas actividades requerirán el uso del móvil.

DERECHO



DPULE · Derecho Penal Universidad de León  46

1,2,3, hablemos de Derecho Penal otra vez. Por la mañana, se realizarán talleres interactivos sobre temas de Derecho Penal, como delitos, penas y eximentes, usando juegos como herramienta de aprendizaje. Por la tarde, se organizarán charlas con actividades que fomenten la interacción entre los asistentes.




DTSS · Derecho del Trabajo y de la Seguridad Social  47

El Derecho Laboral está en todas partes. A través de videos, memes y publicaciones de redes sociales, los participantes debatirán sobre temáticas laborales. La actividad incluye dinámicas lúdicas para fomentar la reflexión y la interacción en torno a temas laborales cotidianos.


ECONOMÍA



GIF · Grupo de Investigación en Finanzas  48

El Juego de la Educación Financiera: ¡CREA TU BILLETE!. A través de un juego de mesa, los participantes aprenderán conceptos financieros clave, como riesgos, planificación y transacciones. El objetivo es completar un billete respondiendo preguntas de diversos niveles de dificultad.



EURECA-PRO · Universidad Europea para el Consumo y la Producción Responsables  49


STEAM en Acción: Innovando para el ODS12. Mediante talleres STEAM interdisciplinarios, los participantes aprenderán cómo promover hábitos de consumo y producción responsables. Se presentarán ejemplos prácticos de innovación tecnológica alineados con los objetivos del ODS12 para reducir el impacto ambiental.



GIDE · Grupo de Investigación en Dirección de Empresas  50


Juega, Crea e Innova: Explorando Soluciones para un Mañana Mejor. Este taller combina juegos, innovación y prototipado para generar ideas sostenibles. Los participantes aprenderán cómo la ciencia y el emprendimiento pueden ofrecer soluciones a desafíos cotidianos, promoviendo un futuro más consciente e innovador.



MOD · Marketing, Ordenación del Territorio y Desarrollo Sostenible  51

¿Conoces la clave para salvar el mundo?: El gran breakout del consumidor ejemplar. En este taller, los participantes competirán en equipos para resolver retos relacionados con hábitos de consumo sostenible. Las actividades están inspiradas en el Objetivo de Desarrollo Sostenible número 12, centrado en la producción y el consumo responsables.



GIEF · Grupo de Investigación Consolidado de la Ule: Economía Financiera  52

Conoce tu percepción sobre las finanzas sostenibles. Esta actividad invita a descubrir la percepción personal sobre finanzas sostenibles mediante una plataforma diseñada con cuatro indicadores clave. También se presentarán los servicios adicionales que ofrece esta herramienta.

BIOSENSORES



25

De Química a Química y experimento porque me toca. Se realizarán experimentos visuales y educativos de Química para resaltar la importancia de esta ciencia en la vida diaria. Las actividades han sido cuidadosamente seleccionadas para maximizar el interés y la comprensión del público.

INGEMACHINES · Ingeniería Aplicada y Machine Learning para la Sostenibilidad



26*

Física divertida. Se realizarán experimentos interactivos adaptados a diferentes niveles educativos. El objetivo es acercar conceptos complejos de física de forma práctica, entretenida, divertida y comprensible para todos los públicos.

BIOLOGÍA-BIOTECNOLOGÍA

REPROBIO · Biología de la reproducción



27*

Explorando el mundo microscópico. Los asistentes podrán observar muestras biológicas con microscopios, tanto sin tñir como tñidas con colorantes no tóxicos. Además, se les invitará a participar en el proceso de tñición para una experiencia práctica y educativa.

TACOBI · Taxonomía y Conservación de la Biodiversidad



28

Combatiendo la ceguera botánica. Mediante juegos y dinámicas gamificadas, los participantes redescubrirán la riqueza del mundo vegetal, incluyendo musgos, hepáticas, hongos y algas. La actividad busca sensibilizar sobre la biodiversidad y la importancia de las plantas menos conocidas.

SABIAGID · Grupo de Innovación Docente Savia Sabia



29

Experimentos fascinantes con plantas. Se organizarán actividades breves y visuales para explorar la biología vegetal. Los participantes rotarán entre estaciones para aprender sobre el almidón, tintas de origen vegetal y la estructura celular de las plantas.

PROMUEVE · Propuestas Multidisciplinares sobre Ecosistemas Vegetales



30

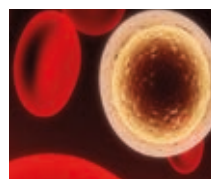
La batalla verde: Estrategias de supervivencia de las plantas. Mediante experimentos y el uso de lupas y microscopios, se estudiarán las respuestas de las plantas frente a cambios ambientales. También se realizarán juegos educativos para explorar las adaptaciones vegetales al cambio climático.

GENPLANT 1 · Genética, Genómica, Transcriptómica y Patología Vegetales



31

La Genética en tu vida. A través de talleres prácticos y participativos, los asistentes descubrirán cómo la información genética define quiénes somos. Se abordarán temas como la variabilidad genética, el ADN y la importancia de la genética en la diversidad humana.



BIOACTINOTEC · Aplicaciones Biotecnológicas de Actinobacterias



39*

Superbacterias: la pandemia silenciosa. Se realizarán prácticas microbiológicas para identificar bacterias y observar su resistencia a los antibióticos. Los asistentes podrán ver cultivos antes y después de usar productos de higiene, sensibilizándose sobre el uso responsable de antibióticos.

BIODEGRADABLE · Biodegradación y Biología de Pseudomonas



40*

Micro-Bio-ULE | Experimentos de Bioquímica. En estos talleres, los participantes realizarán actividades prácticas como la extracción de ADN, experimentos con enzimas y demostraciones sobre genética y transferencia electrónica, descubriendo conceptos clave de la bioquímica.

BACRESPI · Patógenos Respiratorios de Etiología Bacteriana



41

Los microorganismos, ¿amigos o enemigos?. Este taller de microbiología básica introduce al público en el mundo de los microorganismos, mostrando cómo forman parte de nuestra vida y su entorno. Se concienciará sobre el uso responsable de antibióticos y la importancia de la higiene.

BIOLFAR · Aplicaciones Biológicas de Fármacos



42

Fisiología para principiantes: adentrándonos en la célula. Este taller introduce a los participantes en el estudio de la fisiología celular. Se explorarán componentes como la sangre y las principales moléculas celulares a través de actividades prácticas y dinámicas.

ENTROPIA-ULE · Enfermedades TROPicales y Parasitarias



43

¡Alerta científica!: la leishmaniasis no es solo cosa de perros. Este taller interactivo acerca a los participantes al conocimiento de la leishmaniasis, su ciclo de transmisión y las Enfermedades Tropicales Desatendidas. La actividad incluye retos educativos y observación de vectores al microscopio.

GEAT · Ecología Aplicada y Teledetección



44

No puedes esconder el humo si encendiste fuego. Dirigido a alumnos de primaria, este taller identifica la producción de humo según especies vegetales y evalúa el impacto del fuego en la vegetación y el suelo. Además, se reflexionará sobre la actitud de las personas frente a los incendios.

DERECHO

INNAIN · Inmigración, Nacionalidad, Interculturalidad.



45

Todos sumamos. Mediante juegos y dinámicas grupales, se promoverá la comprensión de los fenómenos migratorios y la interculturalidad. Las actividades buscan romper estereotipos y fomentar la solidaridad en sociedades diversas y multiculturales.

HORARIOS

25, 26 Y 27 DE FEBRERO DE 2025

Palacio de Exposiciones de León
C/ Gómez Salazar · León

De 9:30 a 13:30 · Visitas programadas para Centros Educativos

De 17:00 a 20:00 · Abierto al público (entrada gratuita)

expociencia

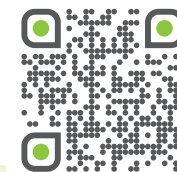
unileon

Palacio de Exposiciones de León

¡Tu opinión nos importa!



Rellena esta encuesta
Sólo te llevará 1 minuto



¡GRACIAS!

AV. DR. FLEMING

STANDS & TALLERES * Talleres aptos para el público infantil

BLOQUE 01

- 01 NUTROVI Y ALIRUM*** · ¿Cómo funciona el estómago de un rumiante?
- 02 IGM*** · Érase una vez la investigación ganadera
- 03 SANPATRUM** · Veterinario por un día: Enfermedades infecciosas y parasitarias
- 04 ABIDECO*** · Los animales que te rodean. Un acercamiento a la fauna de la provincia de León
- 05 NEWTEC** · Desvelando los misterios que oculta la leche
- 06 SEGURALI*** · La biopelícula; que no te la cuenten, ven a verla... (próximamente en Expociencia 2025)
- 13 CUIDAS*** · El metaverso del soporte vital básico
- 14 GIIGAS*** · El corazón está en tus manos: Protégelo
- 15 RV SALUD** · Realidad virtual en Ciencias de la Salud.
- 16 ATMOSENV** · Respirando riesgos: polen y contaminación en tiempos extremos.
- 17 BALAT** · ¡Oh my cheese! Ese gran desconocido
- 18 SAMA*** · ¿Te quiero o no te quiero? Microorganismos en mi comida

BLOQUE 02

- 07 S.A.I. LAB. DE DIATOMOLOGÍA** · ¿Quiénes habitan los ríos? Mucho más que gotas de agua.
- 08a OTC** · Los superprotectores de la ULe
- 08b BIOMA** · Bio ¿Qué?
- 09 MUSEO DE LUZ. FÁBRICA DE LA ENERGÍA** · Enciende tu Curiosidad

BLOQUE 02

- 10 MULE*** · Las colecciones de los museos universitarios como herramienta para la investigación y la innovación educativa
- 11 BULE** · BiblioLAB
- 12 CLUB MINIGENIOS*** · El Club de los Minigenios: Descubre, crea y aprende
- 19 SCAYLE** · Supercomputación Castilla y León
- 20 ROBÓTICA** · Robots en el campo: compañeros del mastín leonés
- 21 TAFI** · Impresión 3D y sostenibilidad: aportaciones a los ODS
- 22 GUIIAS** · Una agricultura sostenible para todos
- 23 GIDASIA*** · Ingeniería Agraria: Sembrando vocaciones
- 24 GVIS** · Inteligencia Artificial para prevención de cibercrímenes

BLOQUE 03

- 32 LETRA*** · El cuento de animales y el romance tradicional en la provincia de León
- 33 HISMECON*** · Agua pasada no mueve molino
- 34 GENLA*** · El arte de CUID-ARTE
- 35 GEOPAT** · Paisajes de áreas de montaña
- 36 GEIGHD*** · Contar y leer la realidad desde el relato fantástico
- 37 CAEL** · Escritura alienígena: un reto para los escritores más atrevidos
- 38 INVESTER** · Análisis territorial de la ciudad, el medio urbano y la localización industrial
- 46 DPULE** · 1,2,3, hablemos de Derecho Penal otra vez
- 47 DTSS** · El Derecho Laboral está en todas partes

BLOQUE 03

- 48 GIF** · El Juego de la Educación Financiera: ¡CREA TU BILLETE!
- 49 EURECA-PRO** · STEAM en Acción: Innovando para el ODS12
- 50 GIDE** · Juega, crea e innova: Explorando soluciones para un mañana mejor
- 51 MOD** · ¿Conoces la clave para salvar el mundo?: El gran breakout del consumidor ejemplar
- 52 GIEF** · Conoce tu percepción sobre las finanzas sostenibles

BLOQUE 04

- 25 BS** · De Química a Química y experimento porque me toca
- 26 INGEMACHINES*** · Física divertida
- 27 REPROBIO*** · Explorando el mundo microscópico
- 28 TACOBI** · Combatiendo la ceguera botánica
- 29 SAVIAGID** · Experimentos fascinantes con plantas
- 30 PROMUEVE** · La batalla verde: estrategias de supervivencia de las plantas
- 31 GENPLANT1** · La Genética en tu vida
- 39 BIOACTINOTEC*** · Superbacterias, la nueva amenaza silenciosa
- 40 BIODEGRADABLE*** · Micro-Bio-ULe | Experimentos de Bioquímica
- 41 BACRESPI** · Los microorganismos, ¿amigos o enemigos?
- 42 BIOLFAR** · Fisiología para principiantes: adentrándonos en la célula
- 43 ENTROPIA-ULE** · ¡Alerta científica! La leishmaniasis no es solo cosa de perros
- 44 GEAT** · No puedes esconder el humo si encendiste fuego
- 45 INNAIN** · Todos sumamos.



experiencia | 2025
unileon

¿Te ha gustado? Ayúdanos a mejorar,
Rellena esta encuesta, ¡sólo te llevará 1 minuto!



¡GRACIAS!

