

expociencia

3, 4 y 5 de marzo

unileon

Palacio de Exposiciones de León



#ExpocienciaUnileon

De 9:30 a 13:30, visitas programadas para Centros Educativos.
De 17:00 a 20:00, abierto al público (entrada gratuita)

expociencia unileon

PRESENTACIÓN

EXPOCIENCIA UNILEON 2026 celebra su séptima edición como un encuentro de divulgación científica cuyo objetivo es seguir impulsando el interés por la investigación y el emprendimiento, así como dar a conocer el excelente trabajo desarrollado por los grupos de investigación de la Universidad de León.

Durante los días **3, 4 y 5 de marzo**, en la ciudad de León, el público asistente tendrá la oportunidad de descubrir de manera cercana y participativa cómo es el día a día de los investigadores de la Universidad de León, cuáles son los avances que están logrando y de qué forma estos resultados impactan tanto en el tejido industrial y empresarial como en nuestra vida cotidiana.

Les invitamos a participar en estas jornadas y a conocer de primera mano cómo la actividad investigadora de la Universidad de León contribuye al desarrollo y al bienestar de la sociedad.

¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ESTE DOCUMENTO?

Pág. 02-12 . Descripción de los grupos de trabajo y talleres que participan en Expociencia Unileon.

● Veterinaria	Pág 2	● Economía	Pág 9-10
● Alimentos y Salud	Pág 3-5	● Ciencias	Pág 10
● Servicios	Pág 5	● Biología - Biotecnología	Pág 10-11
● Ingenierías	Pág 5-6	● Historia	Pág 11
● Letras	Pág 7-8	● Otros	Pág 12
● Derecho	Pág 8-9		

Pág. 13. Plano de localización de los stands, talleres y actividades en León.



01



SANPATRUM - Sanidad y Patología de Rumiantes

Veterinario por un día: enfermedades infecciosas y parasitarias

Se realizarán tres talleres dentro de esta actividad. Los participantes podrán aprender a ver diferentes tejidos al microscopio, visualizar parásitos y teñir muestras de sangre y ver las células que hay en la misma.

BLOQUE 01



01

02

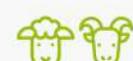


IGM - Instituto de Ganadería de Montaña

Érase una vez la investigación ganadera

El equipo del IGM preparará para los asistentes una selección de fáciles experimentos y ensayos para todos los públicos. Las actividades están orientadas hacia una mejor comprensión del mundo de la ganadería y su investigación. Los talleres divulgativos abarcan un amplio marco de materias, como, por ejemplo: exploración de piensos animales, del material genético de seres vivos, cromatografía, observación de reacciones químicas, etc.

BLOQUE 01



02

03



NUTROVI y ALIRUM - Nutrición de ovino y Alimentación de Rumiantes

¿Son los rumiantes culpables del cambio climático?

Explicamos de forma práctica por qué los rumiantes producen metano, por qué esta producción es imprescindible para el correcto funcionamiento de su aparato digestivo y cómo podemos determinar en el laboratorio y en la granja esta producción. Además, utilizando juegos, vamos a derribar mitos sobre la contribución de la ganadería al calentamiento global.

BLOQUE 01



03

04



ADIBECO - Comportamiento, conservación y diversidad animal

¿Quién está ahí afuera? Descubre a los animales de tu entorno

En esta actividad participaréis en talleres en los que nos acercaremos a la fauna local. Vais a participar en actividades interactivas como videos, grabaciones, maquetas y aplicaciones, diseñadas para despertar el interés por la conservación de las especies y de los hábitats y conocer su importancia y todo lo que nos aportan. ¡Ven con nosotros a conocer, explorar, escuchar y comprender la fauna que te rodea!

BLOQUE 01



04

05



ITRA-ULE - Técnicas de Reproducción Asistida

Reproducción Asistida en Animales Domésticos

Taller práctico sobre reproducción asistida que muestra el papel del veterinario en distintas especies de animales domésticos. Incluye interpretación de radiografías de perras gestantes, atención a los cachorros recién nacidos, uso de un simulador de exploración y reproducción bovina a tamaño real y observación de espermatozoides y ovocitos para comprender su papel en la fecundación y en la creación de un nuevo individuo.

BLOQUE 01



05

28



NEWTEC – Nuevas Tecnologías de Conservación de los Alimentos y Seguridad Alimentaria

BLOQUE 03

Descubriendo curiosidades de los alimentos

Esta actividad está organizada en tres talleres. En el primero se detectará la presencia de almidón en productos de origen animal. En el segundo se determinará la riqueza en vitamina C de diversos alimentos de origen vegetal. En el tercer microtaller se reconocerán los ingredientes utilizados en la elaboración de diferentes tipos comerciales de yogur (con frutas/aromatizados).

28

18



RVSALUD – Realidad Virtual en Ciencias de la Salud

BLOQUE 01

Realidad Virtual en Salud

El grupo RV salud desarrolla proyectos educativos que integran tecnologías inmersivas para mejorar la formación en Salud. Utilizan gafas de realidad virtual para enseñar anatomía y recrear escenarios clínicos, favoreciendo un aprendizaje más interactivo, impulsando metodologías docentes innovadoras y facilitando la comprensión de estructuras complejas. Además, participa en actividades divulgadoras para acercar la ciencia a toda la comunidad.

18

27



BALAT – Bacterias Lácticas y Aplicación Tecnológica

BLOQUE 03

El poder de los sentidos: siente lo que comemos

Este taller se centra en la descripción de los principales sentidos y su influencia en la calidad de los alimentos. Trabajaremos con tres sentidos importantes en evaluar lo apetecible que es un alimento: vista, olfato y gusto. Una actividad se centra en la vista (test Ishihara, prueba ordenamiento y escalas de color); otra en el olfato (percepción de aromas); y otra en el gusto (umbral de percepción de sabores y prueba triangular con chocolate).

27

06



HeQol – Health and Quality of Life

BLOQUE 01

Activate by HeQol

Desarrollar diferentes intervenciones/actividades a través del movimiento y realizar educación para la salud con el fin de activar y mejorar la calidad de vida de las personas. Incluyen talleres informativos y estrategias de autocuidado. El objetivo será promover el movimiento impulsa la salud y es una herramienta fundamental para prevenir enfermedades y fortalecer la calidad de vida.

06

32



ATMOSENV – Ambiente atmosférico

BLOQUE 03

Guardianes de la atmósfera

Talleres y experiencias para mostrar la presencia de partículas bióticas y abioticas en el aire. Aunque estas partículas pueden causar problemas en la salud, el clima, los ecosistemas y el patrimonio, también pueden jugar un papel fundamental en la agricultura o en la formación de nubes y de lluvia.

32

29



SAMA - Seguridad Alimentaria y Microbiología de los Alimentos
¡Microbios en acción! Conoce los "Micro-secretos" de tu comida
Este taller práctico está diseñado para que de una forma divertida los participantes descubran el fascinante mundo de los microorganismos presentes en nuestros alimentos. A través de dos actividades interactivas y un juego, aprenderán a distinguir los microorganismos de nuestra comida, tanto los considerados "héroes" como los "villanos".

BLOQUE 03



29

14



CUIDAS - Cuidados en Salud

"Reacciona a tiempo: Experiencia VR para Primer Interviniente en SVB Básico"

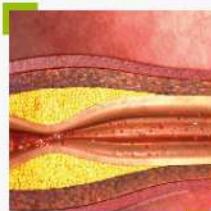
Taller interactivo donde los participantes experimentan, mediante realidad virtual, cómo actuar como primer interviniente ante una emergencia sanitaria. A través de una simulación inmersiva, descubrirán los pasos esenciales del Soporte Vital Básico, practicarán la toma de decisiones ante situaciones críticas y comprenderán la importancia de reaccionar a tiempo para salvar vidas y mejorar la respuesta comunitaria.

BLOQUE 01



14

15



GIIGAS - Interacciones Gen-Ambiente-Salud

El corazón está en tus manos: Protégelo

Evaluación individualizada de factores de riesgo cardiovascular en diversos grupos de edad mediante diferentes talleres interactivos.

BLOQUE 01



15

30



SEGURALI - Seguridad Alimentaria, Alimentación e Higiene de los Alimentos

La biopelícula; que no te la cuenten, ven a verla...

Se realizarán varios micro-talleres interactivos sobre biopelículas microbianas (biofilms) para que los participantes entiendan la importancia de estas estructuras en el contexto de la Seguridad Alimentaria y la Salud Pública. Se explicará cómo y dónde se forman los biofilms, qué ventajas proporcionan estas estructuras a las bacterias, cómo influyen los biofilms en la resistencia a los antibióticos y de qué forma podemos eliminar estas estructuras.

BLOQUE 03



30

16



BIOMEDSAL - Mecanismos Patogénicos y Aproximaciones

Terapéuticas en Biomedicina y Ciencias de la Salud

El cuerpo: acción y reacción

En este taller, nos adentraremos en el fascinante mundo del cuerpo humano. Desvelaremos los misterios escondidos detrás de la piel. Descubrirás de qué está compuesta la sangre, ¿o creías que solo era un líquido rojo? Exploraremos el cerebro experimentando con nuestros reflejos, y pondremos a prueba el equilibrio y la coordinación. Te sorprenderá lo fácil que es engañar al cerebro con ilusiones ópticas que nos hacen 'ver' cosas que no son reales.

BLOQUE 01



16

17



IBIOLEON - Instituto de Investigación Biosanitaria de León

Probando, probando... así funciona la investigación

Conviértete en investigador por un día y participa en una misión científica para descubrir cómo se hacen los estudios científicos. Juegos, retos y resultados nos ayudarán a entender cómo se hace una investigación en salud.

BLOQUE 01



17

SERVICIOS

BLOQUE 2

40



S.A.I. LABORATORIO DE DIATOMOLOGÍA

El Río Invisible: descubre la vida que no ves

Esta actividad revela la vida y procesos que normalmente pasan desapercibidos en un río. Mediante imágenes, microscopios y lupas, los visitantes explorarán biofilms y microorganismos que muestran cómo funciona un ecosistema acuático. Una experiencia visual que conecta ciencia, conservación y curiosidad por lo invisible.

BLOQUE 03



40

09



LA FÁBRICA DE LUZ - Museo de la Energía

Enciende tu curiosidad

Experimenta, construye y explora. Talleres y dinámicas para descubrir y aprender la ciencia experimentando.

BLOQUE 02

la fábrica
de luz

09

13



BULE - Biblioteca Universitaria

BiblioLab

Incluimos diferentes actividades destinado a público de todas las edades: 1. Actividad relacionada con los Minigenios, destinada al público más pequeño 2. Biblioescape para infantil y ESO 3. Guía de IA para Bachillerato y comunidad universitaria. Además, estamos pensando en otras actividades que puedan ser de interés.

BLOQUE 02



13

INGENIERÍAS

42



GUIAS - Grupo Universitario de Investigación en Ingeniería y Agricultura Sostenible

Ingeniería Agraria Sostenible: del Suelo al Ecosistema Productivo

Se centran en fomentar la sostenibilidad para obtener producciones rentables que respetan el medio que nos rodea. Se apuesta por la sustitución de productos químicos empleando organismos que están en el medio, como los agentes de biocontrol, con lo que se incrementa el rendimiento de las cosechas y se reducen los costes de producción. Se realizarán varios talleres con cultivos, insectos-plaga y trampas, microorganismos, caracterización de suelo.

BLOQUE 03



42

20



SCAYLE - Supercomputación Castilla y León

SCAYLE-Supercomputación Castilla y León

Los participantes tendrán la oportunidad de adentrarse en el mundo de la supercomputación a través de dinámicas y juegos creados para despertar el pensamiento computacional. Durante la actividad se trabajarán conceptos clave como la programación, el análisis de datos y las simulaciones, todo ello de forma práctica, amena y entretenida.

BLOQUE 02



20

41



GIDASIA -Gr. de Innovación Docente para el Aprendizaje Serv. En Ingeniería Agraria

Ingeniería Agraria: Sembrando vocaciones

Las actividades diseñadas tienen como objetivos despertar la curiosidad por las plantas, las plagas y enfermedades que afectan a los cultivos, la producción de alimentos, la tecnológica al servicio del medio rural, y la agricultura en general, así como desarrollar la habilidad de los participantes en el cuidado de la naturaleza a la vez que conocen de primera mano las competencias de los ingenieros agrarios.

BLOQUE 03



41

25



GVIS - Grupo de Visión y Sistemas Inteligentes

Sistemas Inteligentes para prevención de cibercrimenes

¿Se puede aplicar la Visión Artificial y el Aprendizaje Automático en la lucha contra los cibercrimenes? ¿Y en aplicaciones médicas o industriales? En esta actividad, mostraremos algunas demostraciones de cómo se puede hacer esto. Estas incluirán la detección automática de objetos colocados delante de una cámara, estimación de la edad o el género de personas que se coloquen delante de la cámara, o las emociones que están mostrando en ese momento.

BLOQUE 02



25

08



DRACONES / GISIGE - Documentación, Reconstrucción y Análisis de Objetos Complejos y Entornos Naturales/ Sistemas Inteligentes de Gestión de la Energía

Instalaciones tecnológicas y civiles en 360º: análisis de la realidad virtualizado

Actividad inmersiva en la que, mediante gafas de realidad virtual, el público recorre líneas eléctricas reales y conoce los principales defectos e incidencias en sus instalaciones. Adicionalmente, a partir de escenarios escaneados con escáner láser y vuelos de dron sobre distintos lugares y edificios, se muestran ejemplos de inspección, mantenimiento y seguridad en entornos de difícil acceso para comprender la realidad.

BLOQUE 02



08

07



ROBÓTICA - Grupo de Robótica

Uso de robots en el sector primario

El grupo de robótica de la Universidad de León desarrolla diferentes proyectos en los que diseña el comportamiento autónomo de robots móviles. En concreto, presentamos la aplicación de los robots móviles en los campos de la agricultura y la ganadería.

BLOQUE 02



07

34



INVESTER – Investigaciones sobre el Territorio

Taller sobre industria y territorio: fábricas, áreas empresariales, industria rural

Se propone un taller interactivo que supone el manejo de ordenadores, estereoscopios, cartografía digital, mapas y planos en papel y fotografía aérea a través de los cuales los participantes pueden identificar y comprender los fenómenos de ocupación económica del territorio. Se necesitará el uso del móvil para algunas tareas.

BLOQUE 04



33



IEM – Instituto de Estudios Medievales

Reviviendo la época de las catedrales

Las catedrales fueron/son los monumentos más representativos de la Edad Media occidental. Eran espacios en los que se experimentaba con los sentidos a partir de lo visible (las artes y ceremonias) y lo inmaterial (la música y la luz). El IEM propone una serie de talleres didácticos e interactivos desarrollados desde los nuevos enfoques y métodos con los que se investiga el estudio del mundo medieval, utilizando, por ejemplo, la realidad virtual.

BLOQUE 04



35



GEOPAT – Geomorfología, Paisaje y Territorio

Paisajes de áreas de montaña

Se mostrarán ejemplos de paisajes montañosos, explicando su formación y evolución mediante visores y realidad aumentada.

BLOQUE 04



36



INDETEHI/HISMECON – Temas Históricos/ Historia y Memoria Contemporánea

Kahoot del Frente Norte leonés

¡Juego cooperativo en Kahoot! Enfrenta a estudiantes divididos en 2 equipos. Primero responden una serie de preguntas y quienes acierten con mayor rapidez contarán con el privilegio de escoger una opción entre seis tarjetas, siendo cada una de ellas una auténtica posición bélica del Frente Norte leonés. En función de sus características, lograrán mayor o menor puntuación, aplicando la reflexión histórica partiendo de criterios estratégicos.

BLOQUE 04



37



GEHUMECO- Investigación posthumanista en temas de género y humanidades ambientales

Protagonistas del terror: Explorando cuentos y criaturas

Enfrenta tus miedos descubriendo figuras icónicas literarias y cinematográficas, leyendas folclóricas, relatos populares y clásicos del terror en español, inglés y francés. Explora el miedo a lo desconocido, a lo sobrenatural, a lo oculto, y conviértete en un diseñador de criaturas literarias terroríficas. ¡Atrévete a desafiar tu conocimiento sensorial!

BLOQUE 04



37

52



LETRA – Literatura Española y Tradición Clásica

Trivial literario

Se proponen tres tableros de juego para que los asistentes pongan a prueba sus conocimientos literarios realizando un trivial con preguntas sobre tres obras de la literatura española: *La Celestina*, *La vida es sueño* y *La Tribuna*. Esta actividad principal se completará con otras en las que los participantes podrán acercarse a diversos juegos basados en personajes literarios: sopa de letras, crucigramas.

BLOQUE 04



52

DERECHO

47



DPULE – Derecho Penal de la Universidad de León

Hablamos de Derecho Penal: Con-Ciencia-Te

Talleres divulgativos y lúdicos para dar a conocer la investigación que se hace en el campo jurídico, concretamente, en el jurídico-penal.

BLOQUE 04



47

48



DTSS – Derecho del Trabajo y de la Seguridad Social

Taller Ludolaboral: un viaje por el mundo del trabajo entre juegos y pantallas

A través de memes, vídeos, audios y juegos interactivos (como la oca laboral o adivinanzas) los participantes explorarán de forma accesible y divertida cuestiones del Trabajo y la Seguridad Social, descubriendo conceptos clave sobre empleo, riesgos profesionales o protección social, e identificando derechos y contingencias presentes en día a día de una persona trabajadora.

BLOQUE 04



48

49



EUROHIST.org – Derecho Europeo, Historia Jurídica y Organizaciones sociales

La Ruleta de los Dilemas

“La Ruleta de los Dilemas” es un juego en el que los participantes giran una ruleta con dilemas sencillos sobre derecho internacional privado, historia del derecho, derecho de la libertad de conciencia y salud. Al caer en una sección, se plantea una situación breve y el grupo elige entre varias opciones. Después explicamos, adaptándonos a grupo de edad del participante, cómo se resolvería y qué factores culturales o jurídicos influyen.

BLOQUE 04



49

50



Derecho Civil

El Derecho Civil ante la Vida Cotidiana: De la Persona a la Sociedad

Bajo el prisma del Derecho a lo largo de la vida, acercamos el Derecho Civil a estudiantes de Primaria, Secundaria y Bachillerato. Mediante talleres interactivos y gamificación, abordaremos cuestiones de familia, contratos y consumo, desvelando su utilidad práctica. Asimismo, en las tardes se ofrecerán diálogos con especialistas sobre retos jurídicos actuales, fomentando la cultura de la legalidad y el debate entre academia y sociedad.

BLOQUE 04



50

39



INNAIN - Inmigración, Nacionalidad, Interculturalidad

Erradicando la xenofobia y el racismo: integración de los colectivos vulnerables, es especial migrantes y refugiados

Evitar la xenofobia y el racismo: mediante buenas prácticas. Proponer fórmulas de integración para inmigrantes y otros colectivos vulnerables.

BLOQUE 04



39

ECONOMÍA

11



MOD - Marketing, Ordenación del Territorio y Desarrollo Sostenible

Patrimonio, consumo y sostenibilidad en juego: aprender y actuar

Durante la mañana se realizarán talleres lúdicos sobre la relevancia de la preservación del patrimonio cultural –material e inmaterial– y su transversalidad en relación con diferentes metas y objetivos de la Agenda 2030. Por la tarde se intercalarán esos mismos talleres con dinámicas prácticas de aprendizaje para la adquisición de hábitos de consumo responsable en función del perfil de los participantes.

BLOQUE 02



11

22



EURECA-PRO - Universidad Europea para el Consumo y la Producción Responsable

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.

BLOQUE 02



22

24



GIEF - Grupo de Investigación Consolidado: Economía Financiera

Pasapalabra: Finanzas Sostenibles para Peques

Juego tipo Pasapalabra para niños de Infantil y Primaria que introduce las finanzas sostenibles de forma divertida. Cada letra del rosco presenta conceptos de ahorro, consumo responsable, solidaridad y cuidado del planeta. En equipos, los peques resuelven pistas adaptadas a su edad, fomentando cooperación y decisiones responsables.

BLOQUE 02



24

12



GIF - Grupo de Investigación en Finanzas

Jugando Financiera-mente

Este taller busca, a través de diversos juegos y actividades, abordar la educación financiera en un contexto lúdico de aprendizaje. El desafío financiero y ¿Qué harías con tu dinero? nos acercan a conceptos básicos de las finanzas y las decisiones personales. Las caras del euro y FinanciArte nos permiten viajar por Europa y descubrir la economía en los lienzos. Para disfrutar en grupo, Crea tu billete es nuestro juego de mesa. ¡Ven a divertirte!

BLOQUE 02



12

10



GIDE - Grupo de Investigación en Dirección de Empresas Sostenibilidad y Liderazgo Empresarial: Ideas que Transforman el Mundo

BLOQUE 02



10

Descubre cómo las empresas pueden generar soluciones innovadoras y sostenibles vinculadas a los ODS. Buscamos concienciar sobre la importancia de la sostenibilidad empresarial en sus tres dimensiones (económica, social y medioambiental) y fomentar la creatividad y la innovación, elementos esenciales para afrontar los retos del futuro, impulsando ideas que contribuyan a generar un impacto social positivo y a transformar el mundo.

CIENCIAS

21



INGEMACHINES - Ingeniería Aplicada y Machine Learning para la Sostenibilidad

BLOQUE 02



21

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. Diviértete y aprende experimentando con la física.

43



BIODEG - Biodegradación y Biología de Pseudomonas Micro-Bio-ULE: ¿Qué sabes de bioquímica?

BLOQUE 03



43

Explora el mundo invisible de los microorganismos y las reacciones bioquímicas mediante experimentos sencillos, seguros y muy visuales. Una actividad práctica y divertida que invita a experimentar, observar y despertar la curiosidad científica en todas las edades, descubriendo la ciencia de forma cercana.

BIOLOGÍA-BIOTECNOLOGÍA

26



GEAT - Ecología Aplicada y Biodetección

BLOQUE 03



26

Conviviendo con los eventos extremos de fuego: un desafío del presente

Se realizarán talleres y una obra de teatro para poner de manifiesto que los eventos extremos de fuego son una realidad que requiere convivir, ya que no se trata solo de combatir incendios, sino de adaptar y gestionar la relación con el fuego de forma sostenible. Esto implica entender su papel en los ecosistemas y prevenir mediante la gestión integral de los incendios forestales.

46



BACRESPI - Patógenos Respiratorios de Etiología Bacteriana Los microorganismos, ¿amigos o enemigos?

BLOQUE 03



46

Actividad de microbiología básica para acercar el conocimiento de los microorganismos al público general. Enseñaremos cómo los microorganismos forman parte de nosotros y del ambiente, concienciando sobre los hábitos de higiene. Además, mostraremos qué se hace en el laboratorio cuando nos toman una muestra porque tenemos una infección, concienciando sobre el uso responsable de antibióticos. Todo ello se realizará con microorganismos inocuos.

45



REPROBIO - Biología de la reproducción Cómo descubrir el mundo microscópico

Se realizarán unas demostraciones de muestras biológicas sin teñir y teñidas con colorantes no tóxicos (el público participa en el proceso, de 5-10 min), observándose en microscopios ópticos (5-6), uno con cámara y monitor.

BLOQUE 03



45

19



REPROMOL - Grupo de Investigación en Reproducción y Biología Molecular

Pez zebra, un modelo animal frente al estrés

Este taller explora el pez zebra como modelo científico de estrés. Los asistentes podrán observar con detalle el desarrollo embrionario de este fascinante pez. Además, en nuestro stand podréis aprender desde sus necesidades nutricionales hasta su forma de responder ante diferentes situaciones estresantes.

BLOQUE 01



19

31



SAVIAGID - Grupo de Innovación Docente Savia Sabia Experimentos fascinantes con plantas

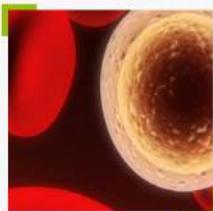
Realización de experimentos sorprendentes, visuales, interactivos relacionados con la biología de las plantas. Entre ellos están: "los colores fascinantes de las plantas", "tintas invisibles de origen vegetal", "el almidón: un producto muy útil" y "la transpiración y los estomas".

BLOQUE 03



31

44



BIOACTINOTEC - Aplicaciones Biotecnológicas de Actinobacterias Superbacterias, la pandemia silenciosa

Los participantes podrán sembrar bacterias de su propio microbioma o de superficies, medio ambiente, etc, para ver la gran biodiversidad microbiológica que existe a nuestro alrededor. Usarán técnicas de diagnóstico microbiológico para aprender a identificar bacterias patógenas. Los más pequeños podrán hacer manualidades con virus y bacterias.

BLOQUE 03



44

HISTORIA

38



HIST-ARQ- Historia y Arqueología

Reconstruyendo la Historia de León: restos materiales y documentos escritos.

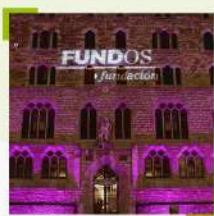
Proponemos un taller en el que los asistentes podrán interactuar con materiales arqueológicos y textos. El objetivo es conocer cómo se investiga en Historia, aplicando algunos de sus métodos de análisis.

BLOQUE 04



38

23

**FUNDOS****Fundación Obra Social de Castilla y León**

FUNDOS es una fundación privada independiente que impulsa el desarrollo a través de la innovación en ámbitos como la cultura, la inclusión financiera o la formación, porque creemos que la innovación social tiene el poder de transformar comunidades al abordar desafíos con enfoques creativos y sostenibles.

BLOQUE 02

FUNDOS

23

51

**Asociaciones vinculadas al área de estudiantes****Asociaciones de estudiantes universidad de León**

Los estudiantes de la Universidad de León, agrupados en asociaciones, muestran algunas de sus iniciativas y los materiales empleados en sus actividades.

BLOQUE 04



51

HORARIOS

3, 4 Y 5 DE MARZO DE 2026

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



A.V. DR. FLEMING

STANDS & TALLERES

* Taller aptos para el público infantil



BLOQUE 01

- 01 SANPATRUM • Veterinario por un día: enfermedades infecciosas y parásitarias
- 02 IGM* • Érase una vez la investigación ganadera
- 03 NUTROVI y ALIRUM* • ¿Son los rumiantes culpables del cambio climático?
- 04 ADIBECO • ¿Quién está ahí afuera? Descubre a los animales de tu entorno
- 05 ITRA-ULE* • Reproducción Asistida en Animales Domésticos
- 06 HeQol • Actívate by HeQol
- 14 CUIDAS* • Reacciona a tiempo: Experiencia VR para Primer Interviniente en SVB Básico
- 15 GIIGAS* • El corazón está en tus manos: Protégelo
- 16 BIOMEDSAL • El cuerpo: acción y reacción
- 17 IBOLEON • Probando, probando... así funciona la investigación
- 18 RVSALUD • Realidad Virtual en Salud
- 19 REPROMOL* • Pez cebra, un modelo animal frente al estrés

BLOQUE 02

- 07 ROBÓTICA • Uso de robots en el sector primario
- 08 DRACONES / GISIGE • Instalaciones tecnológicas y civiles en 360°: análisis de la realidad virtualizado
- 09 LA FÁBRICA DE LUZ* • Enciende tu curiosidad
- 10 GIDE* • Sostenibilidad y Liderazgo Empresarial: Ideas que Transforman el Mundo

BLOQUE 02

- 11 MOD* • Patrimonio, consumo y sostenibilidad en juego: aprender y actuar
- 12 GIF • Jugando Financiera-mente
- 13 BULE* • BiblioLab
- 20 SCAYLE* • SCAYLE-Supercomputación Castilla y León
- 21 INGEMACHINES* • Aprende a divertirte experimentando con la física
- 22 EURECA-PRO* • STEAM en Acción: Innovando para el ODS12
- 23 FUNDOS • Fundación Obra Social de Castilla y León
- 24 GIEF* • Pasapalabra: Finanzas Sostenibles para Peques
- 25 GVIS* • Sistemas Inteligentes para prevención de cibercrimenes

BLOQUE 03

- 26 GEAT* • Conviviendo con los eventos extremos de fuego: un desafío del presente
- 27 BALAT • El poder de los sentidos: siente lo que comemos
- 28 NEWTEC • Descubriendo curiosidades de los alimentos
- 29 SAMA • ¡Microbios en acción! Conoce los "Micro-secretos" de tu comida
- 30 SEGURALI* • La biopelícula; que no te la cuenten, ven a verla...
- 31 SAVIAGID • Experimentos fascinantes con plantas
- 32 ATMOSENV* • Guardianes de la atmósfera
- 33 S.A.I. LABORATORIO DE DIATOMOLOGÍA* • El Río Invisible: descubre la vida que no ves
- 40 S.A.I. LABORATORIO DE DIATOMOLOGÍA* • El Río Invisible: descubre la vida que no ves
- 41 GIDASIA* • Ingeniería Agraria: Sembrando vocaciones
- 42 GUIAS* • Ingeniería Agraria Sostenible: del Suelo al Ecosistema Productivo

JARDINES GÓMEZ SALAZAR

BLOQUE 03

- 43 BIODEG • Micro-Bio-ULE: ¿Qué sabes de bioquímica?
- 44 BIOACTINOTEC* • Superbacterias, la pandemia silenciosa
- 45 REPROBIO* • Cómo descubrir el mundo microscópico
- 46 BACRESPI* • Los microorganismos, ¿amigos o enemigos?

BLOQUE 04

- 33 IEM* • Reviviendo la época de las catedrales
- 34 INVESTER • Taller sobre industria y territorio: fábricas, áreas empresariales, industria rural
- 35 GEOPAT • Paisajes de áreas de montaña
- 36 INDETEHI/HISMECON • Kahoot del Frente Norte leonés
- 37 GEHUMECO* • Protagonistas del terror: Explorando cuentos y criaturas
- 38 HIST-ARC • Reconstruyendo la Historia de León: restos materiales y documentos escritos.
- 39 INNAIN* • Erradicando la xenofobia y el racismo: integración de los colectivos vulnerables, es especial migrantes y refugiados.
- 47 DPULE • Hablamos de Derecho Penal: Con-Ciencia-Te
- 48 DTSS* • Taller Ludolaboral: un viaje por el mundo del trabajo entre juegos y pantallas
- 49 EUROHIST.org* • La ruleta de los dilemas
- 50 DERECHO VICIAL* • El Derecho Civil ante la Vida Cotidiana: De la Persona a la Sociedad
- 51 Asociaciones vinculadas al área de estudiantes • Asociaciones de estudiantes Universidad de León
- 52 LETRA • Trivial literario

exp*oc* iencia

unileon



VNIVERSITAS
LEGIONENSIS



Palacio de Exposiciones de León



universidad
de león



HR
EXCELLENCE IN RESEARCH



UCC+1
Universidad de León
Centro de Investigación



fgulem |
Fundación General
Universidad de León
y Empresa

NOS
IMPULSA



tcue | TRANSFERENCIA
DE CONOCIMIENTO
Univ
E
mpresa

RIS³ CASTILLA Y LEÓN
2021-2027



AYUNTAMIENTO DE LEÓN