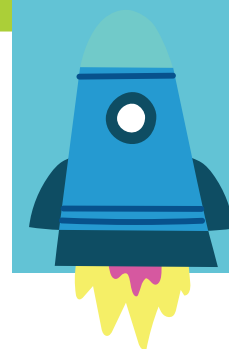


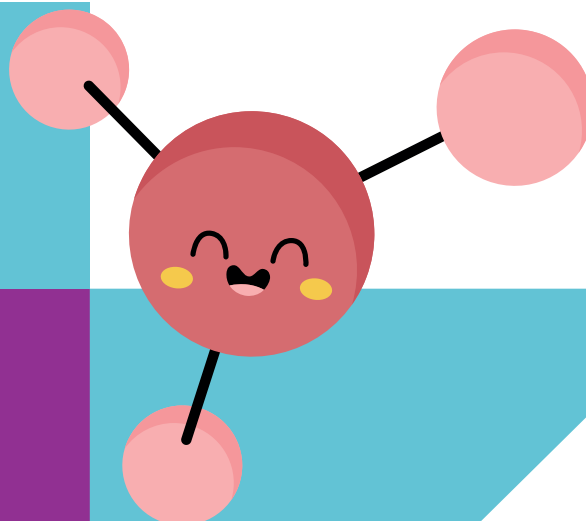
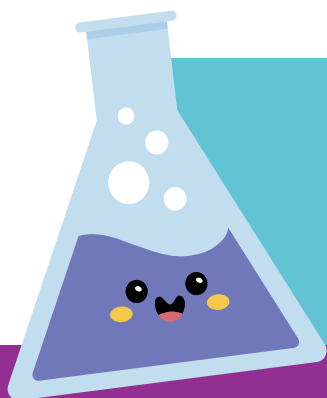
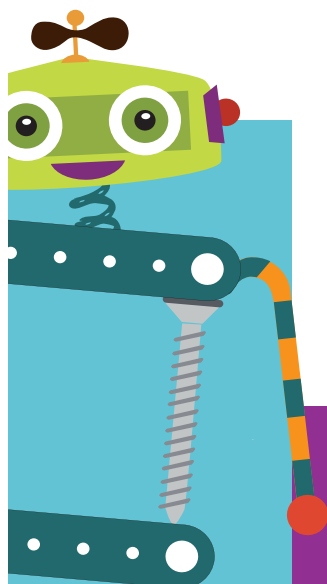
MAYO

20

11:00 - 14:00
Lekueder



AZOKA
Elgoibar



8 En los pórticos de la iglesia



i INFORMACIÓN

1 PROYECTOS STEAM

- | | | |
|---------------------------|--------------------------|----------------------------|
| ■ ELGOIBAR BHI | ■ MEKA Lanbide Eskola | ■ BERKOA S.COOP |
| ■ ELGOIBAR IKASTOLA | ■ BIZILABE ELGOIBAR | ■ HRE Automation |
| ■ ELGOIBARKO HERRI ESKOLA | ■ ROBOTIKA Dibertigarria | ■ SOMABE |
| ■ IMH Campus | ■ DANOBAT GROUP | ■ supporting your projects |

Para participar en cualquier taller científico se realizará una inscripción previa en el punto de información de la feria **i** 10:30 - 12:45

2 TXIKITXOKOA

Habrà espacios diferentes: movimiento del agua, magnetismo, túnel del viento, péndulo, juego heurístico y bandejas experimentales.

De 2º a 5º de infantil

4 OZOBOT DE PASEO POR LA SMART CITY

Ozobot es un robot con múltiples y distintos sensores. Sus movimientos son muy precisos. Debemos programarlo para que el robot recorra de modo autónomo toda la ciudad.

1º y 2º de primaria

6 GINKANA STEAM

¿Estás preparado para embarcarte en una aventura llena de diversión, descubrimientos y desafíos tecnológicos? Esta ginkana es una actividad perfecta para probar tus inteligencia, lógica y habilidades.

De 4º primaria a 1º de ESO

8 ANALIZANDO LA PRESIÓN DE LA ATMOSFERA

¿Quieres saber el misterio de la fuerza de la atmósfera y cómo afecta a nuestro mundo? ¡No te pierdas nuestra excitante demostración de la presión atmosférica y sus propiedades! De la mano del educador STEAM y con la ayuda de una bomba de vacío vamos a analizar fenómenos sorprendentes.

De 4º primaria a 1º de ESO

3 APHERO MINI DE PASEO POR LA SMART CITY

Sphero mini es un robot / esfera de colores que puede ser programado. El reto que planteamos es que el robot vaya de un punto a otro de la ciudad de modo automático. Estableceremos límites de calles y ciudad con piezas de Lego de distintos tipos.

5º de infantil

5 REALIDAD AUMENTADA

Recreamos un entorno marino donde las embarcaciones se moverán con el viento, txalupas a remos y pájaros que darán vida al conjunto y se mueven al son de la climatología variables.

3º y 4º de primaria

7 WEREABLES-CIRCUITOS ELÉCTRICOS

Podrás aprender acerca de los circuitos eléctricos de forma divertida y práctica, creando pines de luz decorativos a partir del diseño que más te guste. ¡Y eso no es todo! Con la plastilina conductora también crearás circuitos eléctricos.

De 4º primaria a 1º de ESO

PROYECTOS STEAM

