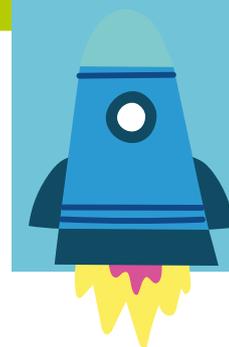
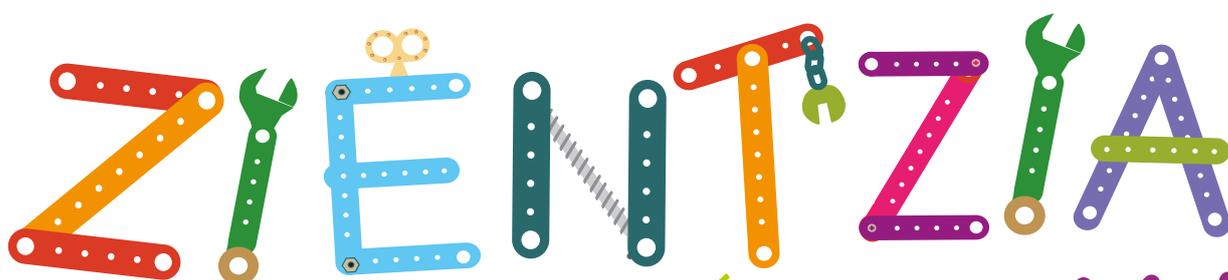


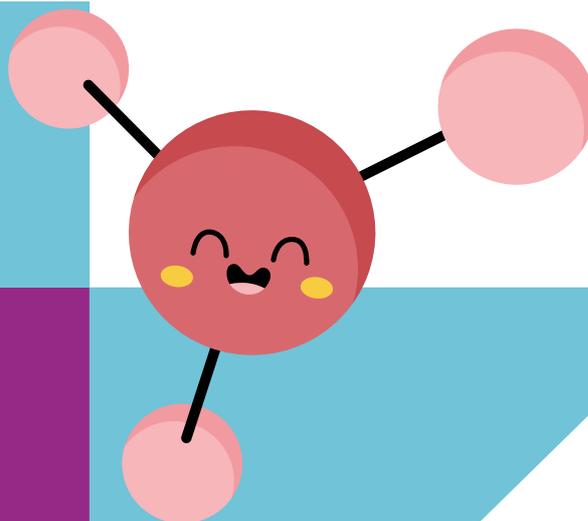
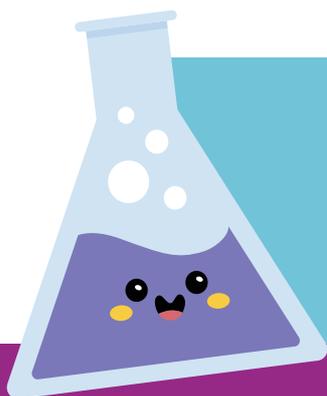
MAYO

18

11:00 - 14:00
Lekueder



AZOKA
Elgoibar





i INFORMACIÓN

1 PROYECTOS STEAM

- ELGOIBAR BHI
- ELGOIBAR IKASTOLA
- ELGOIBARKO HERRI ESKOLA
- IMH Campus
- MEKA LHII
- MAKINA ERREMINTAREN MUSEOA
- BIZILABE ELGOIBAR
- ROBOTIKA Dibertigarria
- DANOBAT GROUP
- SOMABE MAKINA BEREZIAK

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

2 TXIKITXOKOA

En este espacio habrá bandejas experimentales con diferentes materias, una zona de juego heurístico y una sala oscura para experimentar con mesas de luz.

2º a 5º de infantil

3 MECANISMOS Y MÁQUINAS SENCILLAS

Explora diferentes movimientos y modo de generarlos: competición de bailarines, levantamiento de pesas en un gimnasio, lanzar el balón a canasta, una carrera de coches...

5º de infantil a 1º de primaria

4 PROGRAMACIÓN CON CODING SHOOL

Es un divertido juego para aprender a programar. Los personajes que elijas deben realizar los movimientos necesarios para llegar a su objetivo.

1º y 2º de primaria

5 CARRERA DE ANIMALES

Montaremos distintos animales que, mediante sus sensores, realizarán los diferentes movimientos que hayamos programado.

2º a 3º de primaria

6 SIMULACIÓN DE UN INCENDIO EN UN COLEGIO

Trabajaremos la escena, y también, programaremos personajes y objetos para que realicen tareas o movimientos para desalojar el colegio ante el incendio.

3º a 4º de primaria

7 RETO TECNOLÓGICO: LA ESTRUCTURA LUNAR

Los y las participantes deberán crear una estructura lunar que caerá de pie al ser lanzada desde una altura. Una vez creada la estructura, la pondremos a prueba.

De 1º a 3º de primaria

8 CIANOPIA

En este taller aprenderemos a utilizar la vieja técnica de imprimir fotografías.

De 4º primaria a 1º de ESO

9 ESPECTÁCULO "ATRAPA LAS CHISPAS"

En este espectáculo, vamos a hacer experimentos con la electricidad y a jugar. Experimentos con electricidad estática, circuitos eléctricos, plastilina conductora, plátano eléctrico... ¡Vamos a sacar chispas!

De 1º a 3º de primaria

10 GINCANA CIENTÍFICA

En esta gincana, los y los participantes tendrán que superar varias pruebas relacionadas con la ciencia y la tecnología para encontrar la palabra oculta de la gincana y lograr la victoria.

De 4º primaria a 1º de la ESO

