

STEAMbites

EXTRAESCOLARES ONLINE

ceo aberto
ingeniería cultural

ATRESMEDIA
FORMACIÓN

tecnópole
parque tecnolóxico de galicia

Curso STEAM 101. CONTENIDOS

CIENCIA

Física y Química
Cocina molecular
Análisis cromatográfico
Determinación de pH.
Técnicas de laboratorio
Análisis calorimétrico de gominolas.
Espectrometría.
Análisis termodinámico.
Recogida de datos mediante apps.
Visualización de ondas.
Biología
Iniciación experimental al método científico
Pequeñas investigaciones
Diseño de un proyecto científico
Extracción de ADN
Neurociencia y percepción
Monitorización de plantas utilizando Microbit

TECNOLOGÍA E INGENIERÍA

Programación de placas (Microbit)
Realidad Aumentada y Virtual con Cospaces
Iniciación a la AI (Inteligencia Artificial)
Hacking ético y ciberseguridad
Programación de aplicaciones para dispositivos móviles
Diseño 3d con Tinkercad
Programación de tarjetas NFC



ARTE

Diseño de figuras con polímero moldeable
Construcción de Scribbling Machines
Construcción de autómatas con materiales low cost.
Programación orientada al arte.

MATEMÁTICA

Criptografía
Resolución de retos
Matemáticas y arte.
Master class alumno avance a su ritmo.



UN PROCESO DE DESCUBRIMIENTO Y MEJORA CONTINUA

La formación STEAM integra la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas en conexión con las Artes y Humanidades, desarrolla competencias básicas, tanto transversales como disciplinares y empodera al alumnado a enfrentarse de manera responsable a los retos de nuestra sociedad.

Objetivo 1

Descubrir



Objetivo 2

Mejorar



Objetivo 3

Transformar

Encuentranos en la web www.steambit.es o
en nuestras redes sociales



@STEAMbites_



@steambites_



STEAMBites