

P•06 Elhuyar Zientzia Azoka

01

Curso escolar

4º ESO
1º Bachillerato

Fechas

Octubre 2025 - Junio 2026

Áreas de aprendizaje

Biología
Cultura científica
Dibujo Técnico
Digitalización
Economía
Educación plástica,
visual y audiovisual
Física
Geología
Matemáticas
Química
Tecnología

Idioma

Euskera

Alcance geográfico

Araba/Álava, Bizkaia, Gipuzkoa

Entidad promotora

Elhuyar Fundazioa

Elhuyar Zientzia Azoka es un programa de cursos de proyectos que se realiza bajo el lema "Investigaciones para la sostenibilidad para inspirar a los jóvenes". Los jóvenes realizarán proyectos STEAM y para ello contarán con el apoyo de profesionales del ámbito de la ciencia y la tecnología. Los proyectos se presentarán en mayo en la Feria de la Ciencia Elhuyar que se celebrará en Bilbao, ante la ciudadanía y un equipo de evaluación. Los ganadores participarán en ferias nacionales e internacionales y realizarán estancias en centros de investigación.

Descriptorios STEM

STEM 1	STEM 2	STEM 3
STEM 4	STEM 5	STEM 6

Recursos

Recursos didácticos

- Proyectos STEAM desarrollados en años anteriores: <https://zientzia-azoka.elhuyar.eus/eu/zientzia-azoka-online/gazteen-proiektuak>
- Guías STEAM: <https://zientzia.eus/gaiak/STEAM-hezkuntza/liburuxkak/>

Recursos económicos

Los materiales necesarios para la realización y presentación del proyecto y los gastos de desplazamiento a la Zientzia Azoka de Elhuyar corren a cargo del centro.

Más información

zientzia-azoka.elhuyar.eus/eu

P•06 Elhuyar Zientzia Azoka

02

OBJETIVOS

- Ofrecer a las y los jóvenes experiencias y oportunidades en movilidad relacionadas con la ciencia y la tecnología.
- Garantizar la igualdad de oportunidades.
- Implicar a los agentes activos del sistema de ciencia y tecnología.
- Fomentar el euskera en el ámbito de la ciencia y tecnología y el desarrollo de proyectos STEAM.

DESARROLLO

Fase: inicial

A partir de octubre

- Inscripción: a través del formulario que encontrará en la web de Elhuyar Zientzia Azoka.
- Sesión informativa online para el profesorado: para presentar buenas prácticas y recursos para el desarrollo de proyectos STEAM.
- Sesión de formación online para profesionales STEM: para explicar cómo ayudar al alumnado en la Zientzia Azoka de Elhuyar.
- Solicitud de ayuda de profesionales STEM para trabajar con grupos de aprendizaje: desde el inicio del curso, los centros que se inscriban en la feria pueden contar con el asesoramiento de profesionales STEM para desarrollar proyectos STEAM.

Fase: desarrollo

Octubre - Marzo

Desarrollo de proyectos STEAM:
Organizados en grupos de hasta 4

participantes, los jóvenes desarrollan proyectos STEAM en el centro. Serán proyectos que respondan a un reto tecnológico o de investigación con el objetivo de la sostenibilidad. El proyecto puede estar relacionado con cualquier ámbito de STEAM. Cada grupo de alumnos y alumnas puede solicitar asesoramiento de profesionales STEM para colaborar en sus proyectos y conocer el mundo de las profesiones STEM.

Fase: final

Mayo

Elhuyar Zientzia Azoka en el Paseo del Arenal de Bilbao: pueden participar grupos de todos los territorios. El alumnado presentará sus proyectos STEAM a la ciudadanía y a un equipo de evaluación.

VINCULACIÓN CURRICULAR

Elhuyar Zientzia Azoka se une al Currículo de la Educación, potenciando las competencias transversales, la sostenibilidad, la perspectiva de género y el euskera. Todos los temas de STEAM tienen cabida en la Feria de la Ciencia de Elhuyar.

P•06 Elhuyar Zientzia Azoka

03

VINCULACIÓN CURRICULAR

Aprendizajes curriculares vinculados con el programa:



Tecnología

- Estrategias y técnicas: estrategias de gestión de proyectos colaborativos y técnicas de resolución de problemas.
- Técnicas de fabricación manual y mecánica. Aplicaciones prácticas.
- Sistemas de control digital: robótica, diseño, construcción y control de robots sencillos de manera física o simulada.
- Herramientas de diseño asistido por ordenador en 3D en la representación y/o la fabricación de piezas aplicadas a proyectos.
- Programación mediante Arduino.
- Muestras de creatividad, iniciativa, perseverancia y resiliencia hacia la solución de problemas tecnológicos y digitales.
- Solidaridad y uso de conductas empáticas, empáticas-asertivas y estrategias para la gestión de conflictos.