

P·06 Elhuyar Zientzia Azoka

01

Curso escolar

4º ESO
1º Bachillerato

Fechas

Octubre 2026 - Junio 2027

Áreas de aprendizaje

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

Idioma

Euskera

Alcance geográfico

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-assertivas y estrategias para la gestión de conflictos.