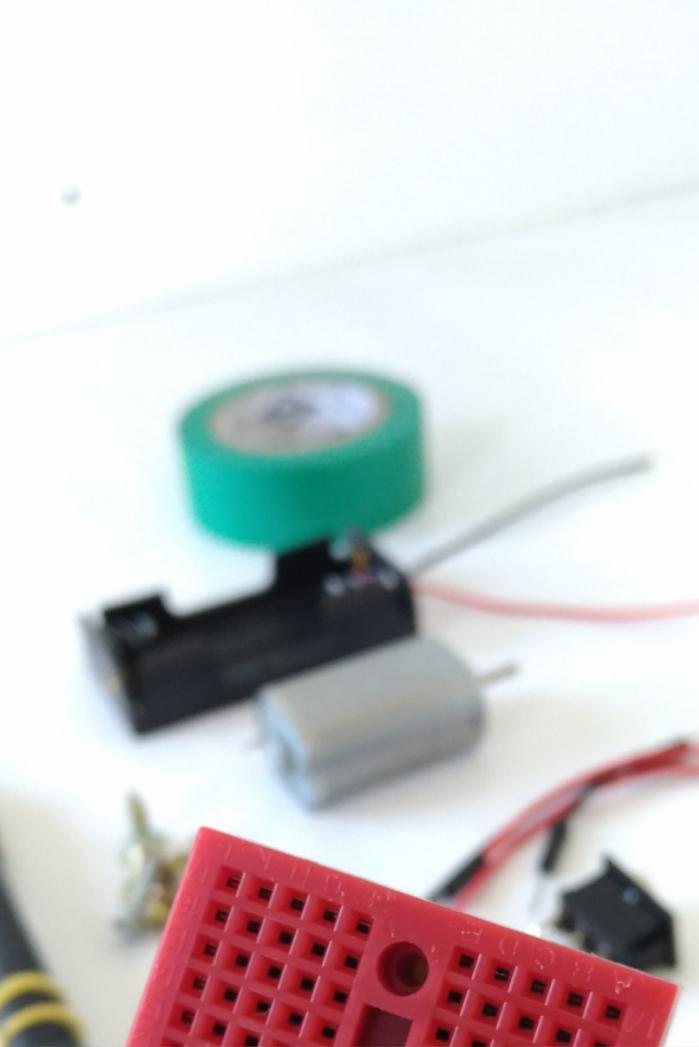
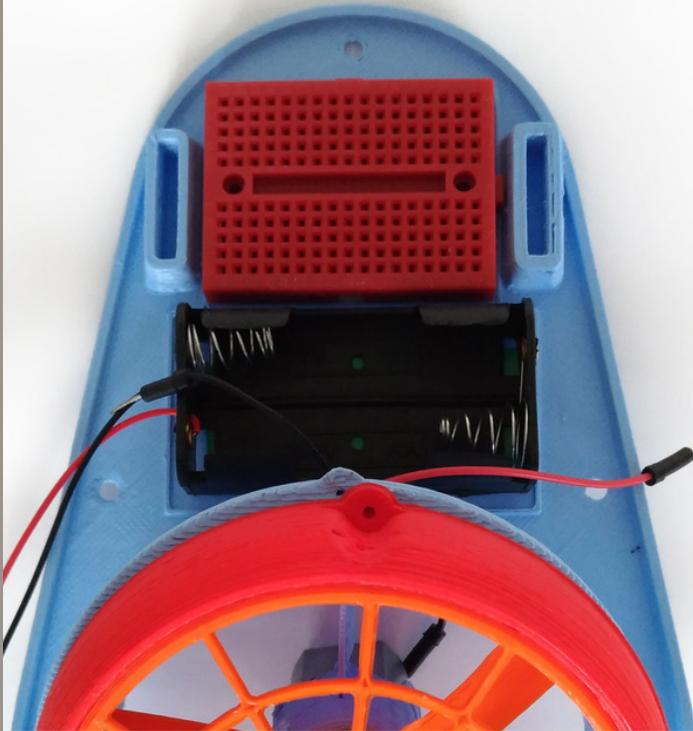


CONTATO

Rua. Humberto de Campos - 30
Jardim Bebedouro, Guarulhos, SP
(11) 2656 - 8472



Um programa de
atividades interativas
destinadas a
educação básica.



CIÊNCIA
MAKER

CLUBE DE INOVAÇÕES

Atividade

Criar um Hovercraft enquanto aprendem sobre os requisitos de fabricação e também explorar seu lado artístico.

\$10 /kg

Habilidades

- Aprendizado de conceitos marítimos;
- Análise de velocidade;
- Equilíbrio mecânico e aplicações de design de produto.



Aprender Utilizando

O Hovercraft é fácil de se montar por estudantes. Consideramos que é um projeto de introdução pode-se trabalhar com:

- Hélices;
- Eletrônica introdutória;
- Partes impressas 3D.

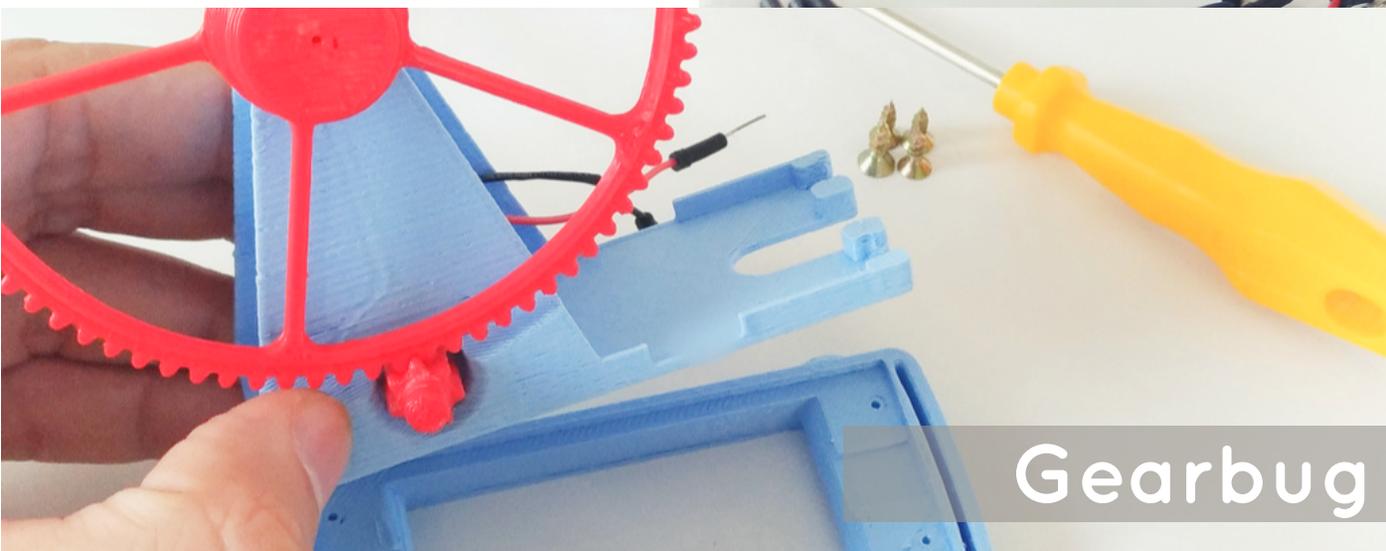
Hovercraft

Atividade

Construir um veículo divertido e depois adaptá-lo para atividades dinâmicas como: corridas, subidas, ou percursos elaborados.

Habilidades

- Leitura de documentos;
- Leitura básica de circuitos elétricos;
- Possibilidades da tecnologia de impressão 3D, amplificar o design.



Gearbug

Aprender Utilizando

Este projeto é uma ótima maneira de experimentar com relações de transmissão e componentes eletrônicos simples.

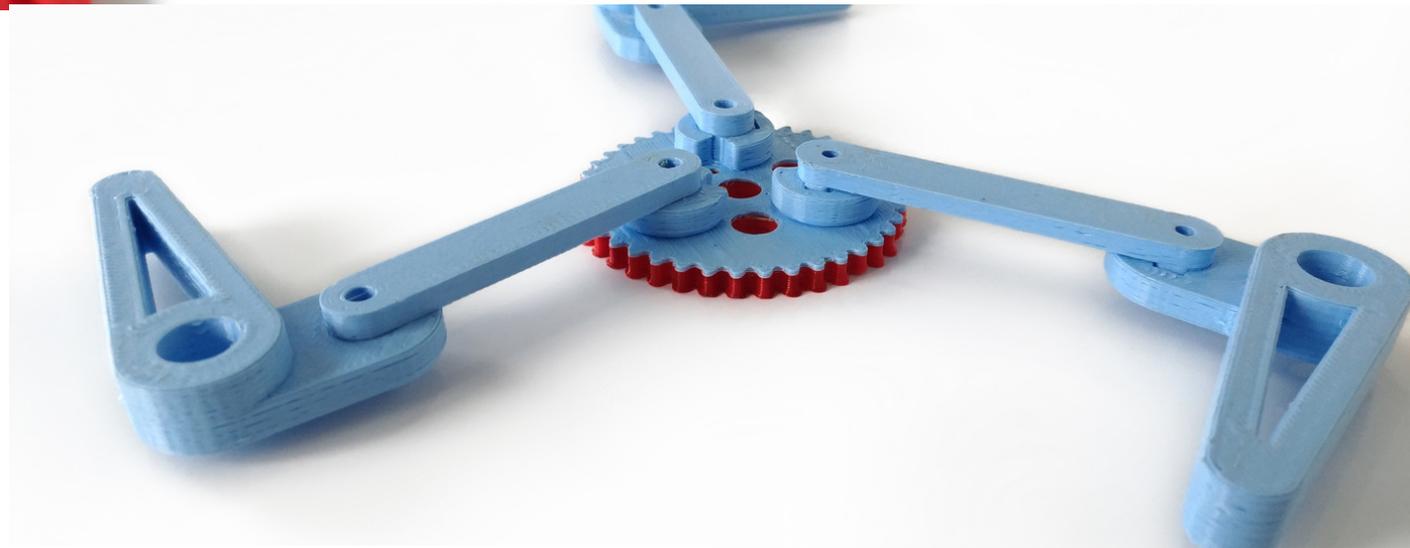
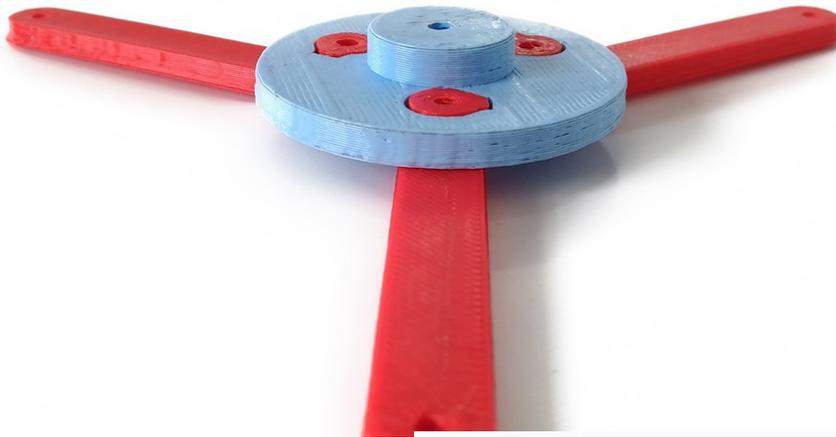
- Engrenagens e polias;
- Eletrônica introdutória;
- Partes impressas 3D.

Atividade

Desenvolver a construção de um sistema que trabalhe com os princípios de energias renováveis.

Habilidades

- Entender a transformação de energia;
- Trabalhar com a criação de um ambiente sustentável;
- Compreender o papel dos engenheiros na conservação de energia.



Hélice

Aprender Utilizando

O desenvolvimento desta atividade propõe a utilização de circuito básico para acionamento, e partes impressas em 3D.