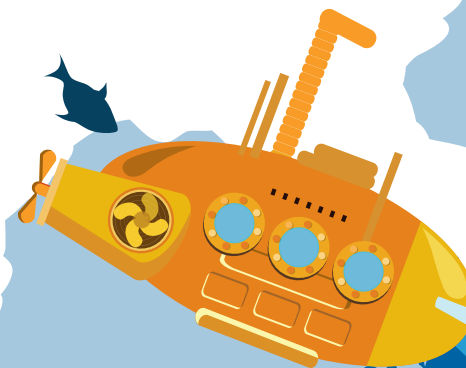




OPORTUNIDAD • DESCUBRIMIENTO • INSPIRACIÓN

Les agradecemos a los siguientes socios por patrocinar "Spring into STEAM" y por traer sus conocimientos y entusiasmo a nuestras comunidades:



sandiego.gov/steam

¡Hechate un Clavado!
Marzo – Mayo 2019

DIVE IN!

¡HECHATE UN CLAVADO!
Mójate tus Pies con la Vida Marina

¿Estás listo para aprender algo nuevo? Nuestro tercer program anual Spring into STEAM se llevara a cabo de marzo a mayo. Científicos locales estarán abordo con talleres de práctica en 35 de nuestras bibliotecas públicas de San Diego.

Todos los programas son dirigidos hacia estudiantes de 9 – 12 años de edad.

Se requiere registración. Por favor visite nuestro sitio de Internet para más información sobre programas, fechas y registración para el evento:

sandiego.gov/steam



Inicio del Evento
STEM in your Backyard*

Logan Heights Branch Library
Marzo 5 · 3:30 – 6:30 p.m.

* STEM en su Patio
presentado por Biocom Institute

S

Making Waves: Aprende sobre la ciencia detrás de la vida marina. ¡Puede estar bajo el agua pero forma la mayor parte de nuestro aire! Luego acercate un poco más a la vida marina.

Build your own Watershed: Explora cómo los humanos impactan las vías fluviales locales en San Diego. ¡Construye el modelo de una cuenca, pónla a prueba y aprende cómo mantener a nuestros océanos limpios!

T

Go Beneath the Waves with Minecraft™

Armado con una tableta y Microsoft's Update Aquatic, codifica tu propio ambiente acuático. Barco hundidos, arrecifes de corales, ¿cuál es la historia detrás de todo esto?

E

Hurricanes vs. Houses

Aprende de dónde vienen las tormentas tropicales y el efecto que estas tienen en la tierra y el mar. Construye edificios y mira cómo se mantienen contra una lluvia o un viento simulado.

A

Create-a-Creature: Adaptaciones de Animales

Ve cómo la vida marina se ha adaptado a través del tiempo a su ambiente acuático. Usa tu conocimiento para crear tu propia criatura, completa con tu propia adaptación especializada.

M

Underwater Coding

¡Súbete las mangas! Es hora de aprender cómo codificar usando Scratch, un lenguaje visual para la programación de computadoras. Diviértete codificando peces en una escena bajo el agua del océano.

Proyecto Extra: Dive into **DIY!**

¡Haz tu propia planta que se riega o sistema de filtración de agua y gánate un premio especial! Tómate una foto junto a tu proyecto y traéla a tu biblioteca para un premio. Para instrucciones, por favor visita: sandiego.gov/steam