INSTITUIÇÕES EXPOSITORAS:

NASA, Cijun, Escolas Municipais, Colégio Domus Sapiens, Escola Adventista, Escola Divina, Escola Maple Bear, Escola Happy Code, FATEC, Colégio Degraus, Colégio Paulo Freire, E.E. Elza Facca, IFSP, Escola Professor Luiz Rosa, Colégio Crescer, SENAI, Divino Salvador, Anchieta, SESI, JL, DAE.

EXPOSIÇÕES:

- A doença de Huntington;
- A energia retirada dos alimentos;
- Aplicação da tecnologia e engenharia robótica em diferentes áreas;
- Aprendendo programação com um robô;
- Aquecimento global;
- Arcade retro;
- Asteroid Mission Roving Robotics;
- Avaliação da presença de anticoncepcional na água, utilizando um bioindicador;
- Braço robótico;
- Câncer de mama: como você se previne?
- Casa Ecológica;
- Combate de Robôs;
- Consumo excessivo de sal e açúcar;
- Desenvolvimento de aplicativos e games;
- Chatbots;
- Desenvolvimento de games;
- Desenvolvimento de placas maker;
- Desenvolvimento de um website para ensino de termodinâmica;
- Destros, canhotos e ambidestros?
- Detector de ruídos para linha automotiva;
- Dispositivo de baixo custo para ensino de tecnologia de plasma;
- Dispositivo de baixo custo para medida da constante de Planck;

- Drones;
- Educação ambiental para deficientes visuais: o jardim dos sentidos;
- Equilibrista;
- Estação meteorológica: estação simples que explora conceitos de internet das coisas (IoT) com acesso através de rede Wi-fi pública;
- Esteira seletora;
- Estudo comparativo dos lagos e lagoas do município de Jundiaí;
- Estudo dos efeitos dos agrotóxicos na fertilidade do solo;
- Estudo sobre a depressão;
- Extração de óleos essenciais/ A alquimia e os 4 elementos: Fogo, Água, Terra e Ar;
- Foguetes amadores como tema interdisciplinar;
- Genius;
- Horta hidropônica acoplada a painel solar;
- Impressora 3D Maker;
- Inteligência artificial;
- International Journey of Science & Technology;
- Invasão alienígena: jogo de ação que explora conceitos de computação física;
- Investigação da durabilidade dos alimentos com conservantes natural (sal) e industrializado (TPCP);
- Investigação da utilização da pectina como material para prótese articular de joelho;
- Investigação sobre as evidências das reações químicas a partir da análise de variáveis em experimentos químicos;
- Investigação sobre o consumo de carne e a aceitabilidade de receita com orapro-nóbis (Pereskia Aculeata);
- Kennedy Space Center/Kennedy Space Center International Academy;
- Mão robótica;
- Maquetes com temas propostos para 2018 sobre descobertas e exploração do espaço;
- Máquina de triturar garrafa Pet que devolve sachê de filtro solar;
- Materiais instrucionais de baixo custo para ensino de física;
- Método de libras em locais públicos;

- Mini máquina para separar roupas escuras de claras (aplicação: lavanderias);
- Modelo de cálculo de catetos – matemática;
- NASA Modeling & Simulation;
- O emprego da casca de banana no tratamento de efluentes contendo íons traço;
- O Jovem o mercado de capital (ênfase em matemática);
- Oficina "primeiros passos em programação": desenvolva seus primeiros programas usando Scratch e Arduino;
- OR1ON Center for Space Education;
- Parque de diversão;
- "Piano maluco": explore a interação com diversos objetos físicos para criar um teclado único e exclusivo;
- Projeto de eletrônica: dispenser de refresco;
- Projetor de gotas - microscópio de Planinsic;
- Protótipo de uma composteira microbiológica com material reciclável;
- Protótipo de uma estação de tratamento de água com material reciclável;
- R-Crio Biotecnologia - Atividade de célula tronco para crianças: como as células-tronco do dente estão revolucionando o tratamento das doenças degenerativas;
- Riqueza de espécies de peixes recifais da Enseada do Bananal, Ilha Grande-RJ;
- Robôs lutadores de sumô;
- Robôs seguidores de linha;
- Semáforo;
- SSEP – Missão International Space Station Experiment;
- Sustentabilidade: conversão da energia solar em energia elétrica;
- Transgênicos: o conhecimento por trás desse avanço da ciência;
- Turismo ecológico em regiões de fragilidades fluviais, através de reposição florestal e monitoramento via aplicativo;
- Usina de tratamento de água.
- Visão das cores;
- Wall-E.