



divendres, 08 de maig de 2026

XXIII Mercat de Tecnologia 2026

Informació de l'esdeveniment

Lloc:

Edifici Polivalent 1 del campus de Capponet

Adreça:

Jaume II, 71

Preu:

Activitat gratuïta

Organitza:

ICE UdL

Inici:

08 de de maig de 2026



El divendres 8 de maig de 2025, de 9:00 a 14:00, l'edifici Polivalent 1 del campus de capponet de la Universitat de Lleida viurà una noiva edició del **Mercat de Tecnologia**.

El [Mercat de Tecnologia](#) [

/sites/ice/ca/activitats/tecnologia/mdtllleida/#collapse-abd416c0-70b8-11ed-81bf-005056ac003d-sections-1] és una de les principals exposicions de projectes tecnològics i científics d'alumnat de Primària, Secundària i Formació Professional, amb la participació de centres educatius de Lleida i d'altres territoris de Catalunya. Consolidat com un esdeveniment de referència, ofereix un espai únic d'intercanvi d'experiències i coneixements, alhora que fomenta vocacions tecnològiques i científiques entre els joves.

En aquesta edició, l'alumnat expositor presentarà els seus projectes i el públic podrà gaudir d'un ampli programa de **tallers, conferències i activitats pràctiques** vinculades a les tendències STEAM més innovadores.



PROGRAMA ACTIVITATS DIA 8 DE MAIG (09h a 14h)

- 09:00h Entrada a l'Auditori.
- 09:15h Inauguració institucional a càrrec de les autoritats.
- 09:30h Presentació dels projectes de l'alumnat de Primària, ESO, Batxillerat i Cicles Formatius per centres educatius.
- 10:30h Descans.
- 11:00 Exposició dels projectes de l'alumnat i realització dels tallers, exposicions i conferències.
- 14:00 Finalització.

El Mercat de Tecnologia ofereix cada any un ampli ventall d'activitats que combinen **ciència, tecnologia i creativitat**. Alguns exemples recents són:

Ciència i sostenibilitat

- Emergència climàtica i fenòmens extrems
- Residus orgànics i bioenergia
- Producció alimentària sostenible i debat sobre transgènics
- Plàstic zero i oceans vius
- Construcció sostenible i arquitectura de baix impacte
- Energia solar fotovoltaica i termogràfica
- Cotxes solars i noves formes de mobilitat sostenible
- Monitoratge dels boscos amb satèl·lits i drons
- Escape box científic per salvar el planeta
- Reptes experimentals: acidificació oceànica i estalvi energètic

Espai i astronomia

- Exploració espacial: viure i sobreviure a Mart
- Ciència dels viatges espacials i llançament de coets
- Observació del Sol amb telescopi
- Meteorologia aplicada: DANAs, tempestes i tornados

Tecnologia i enginyeria

- Fabricació de peces amb impressió 3D
- Iniciació a la robòtica amb LEGO EV3
- Realitat augmentada i virtual aplicada a l'educació
- Escàners 3D i enginyeria inversa
- Drons en emergències i ciència aplicada a la vida quotidiana
- Creació de videojocs amb retransmissió en streaming
- Experiències sobre la relació entre IA i fotografia
- Metavers i realitat virtual immersiva
- Tecnologia prehistòrica: eines de pedra i tècniques ancestrals



Programació i intel·ligència artificial

- Criptografia i ciberseguretat
- Introducció pràctica a la programació (*Let's code!*)
- Ciberseguretat: protegeix-te en el món digital
- Creació de xatbots amb IA en 30 minuts
- Debats sobre l'impacte de la intel·ligència artificial en les professions del futur
- Filologia i entrenament d'IA

Educació i societat

- Tallers per fomentar les vocacions STEM entre les noies i dones
- Jocs de taula per potenciar habilitats cognitives
- Accessibilitat i webs sostenibles
- Neurociència aplicada: moure objectes amb la ment

Tot plegat converteix el Mercat en un **espai de descoberta, aprenentatge i inspiració**, on el jovent pot explorar les seves capacitats, compartir idees i conèixer de prop com la tecnologia transforma el món que ens envolta.

El Mercat de Tecnologia no només impulsa vocacions STEAM, sinó que també esdevé una plataforma clau de connexió entre el sector educatiu, l'entorn universitari i el món professional.