

ACTIVIDADES Y PROGRAMACIÓN



**UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA**

PROGRAMACIÓN TURNO 1

LUNES: ESCUELA DE ASTRONAUTAS

- **Llegada de asistentes: 08.00 – 09.00 h. ¡Sé puntual!**
- **Taller Científico: “Cohetes: la conquista del espacio” (09.00 – 10.30 h.)**

¡Empezamos nuestros campamentos aprendiendo a ser astronautas! En esta actividad, los participantes aprenderán a hacer volar unos cohetes con ayuda de la química. ¿Quién llegará más lejos?

- **Almuerzo (10.30 – 11.00 h.)**
- **Taller Ciencia y más: “Vivir en el espacio” (11.00 – 12.15 h.)**

¿Lo sabes todo acerca de los diferentes planetas del sistema solar? Con este juego, aprenderemos muchas de sus características de una manera muy tradicional. ¡Acompáñanos a descubrir todo lo que se esconde fuera de nuestro planeta!



- **Taller Creativo: “Traje espacial” (12.15 – 13.00 h.)**

Ahora que ya tenemos los conocimientos suficientes para convertirnos en astronautas, ¡sólo nos falta el uniforme! Un par de botellas y algo de imaginación y te sorprenderás del resultado.

- **Comida y descanso (13.00 – 14.00 h.)**
- **Juego Científico: “Gymkhana interplanetaria” (14.00 – 15.30 h.)**

Una actividad de movimiento con la que resolveremos las cuestiones necesarias para conseguir ser unos auténticos astronautas: preguntas sobre el sistema solar, propiedades de los fluidos y hasta fabricar nuestro propio cohete.

MARTES: INVENTORES DEL ARTE

- **Llegada de asistentes: 08.00 – 09.00 h.** ¡Sé puntual!

- **Taller Científico: “Art-bots” (09.00 – 10.30 h.)**

En este taller descubriremos cómo podemos hacer que los robots que construyamos pueden convertirse en artistas. Los participantes crearán máquinas pintoras fabricadas con materiales comunes. Motorizadas, de forma que se muevan inesperadamente, dejarán una marca o dibujo de la trayectoria que siguen.

- **Almuerzo (10.30 – 11.00 h.)**

- **Taller Ciencia y más: “Luces y sombras” (11.00 – 12.15 h.)**

Con esta actividad descubriremos la importancia de la luz en las obras más artísticas y cómo podemos pasar un rato divertido jugando con linternas, proyectando sombras sobre lo que queramos.

- **Taller Creativo: “Esculturas científicas” (12.15 – 13.00 h.)**

En este taller, aprenderemos a hacer arquitecturas, qué es el equilibrio, por qué no se cae la torre de Pisa, qué es el centro de gravedad y construiremos nuestras propias estructuras con gominolas.



- **Comida y descanso (13.00 – 14.00 h.)**

- **Juego Científico: “Customizados por la ciencia” (14.00 – 15.30 h.)**

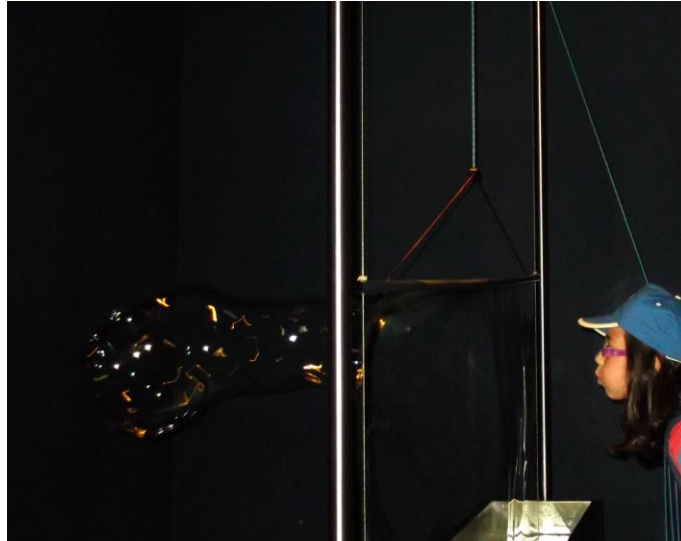
La ciencia nos puede ayudar a customizar muchas cosas, en este caso, unos dibujos muy originales con la técnica del soplado de pintura y realizando unas verdaderas obras de arte con máquinas giratorias.

- **Recogida de asistentes: 15.30 – 16.00 h.** ¡Sé puntual!

MIÉRCOLES: UN DÍA EN EL MUSEO

- **Llegada de asistentes: 08.00 – 09.00 h. ¡Sé puntual!**
- **Excursión cultural (09.00 – 13.00 h.)**

Salida científica en la que visitaremos “La Casa de las Ciencias de Logroño”. En esta visita abordaremos la ciencia desde varios puntos de vista e interactuaremos con los módulos del museo.



- **Comida y descanso (13.00 – 14.00 h.)**
- **Juego Científico: “Password científico” (14.00 – 15.30 h.)**

Juego en el que pondremos a prueba el vocabulario científico de nuestros participantes con un concurso de preguntas y respuestas. ¿Quién será el vencedor?

- **Recogida de asistentes: 15.30 – 16.00 h. ¡Sé puntual!**

JUEVES : DETECTIVES CIENTÍFICOS

- **Llegada de asistentes: 08.00 – 09.00 h.** ¡Sé puntual!
- **Taller Científico: “Taller CSI” (09.00 – 10.30 h.)**

En esta actividad nos calzaremos el sombrero de Sherlock Holmes, cogeremos una lupa, una pipa, un bloc de notas y buscaremos juntos su esencia. Intentaremos seguir sus pasos y resolver un misterioso asesinato buscando huellas dactilares y mensajes secretos.

- **Almuerzo (10.30 – 11.00 h.)**
- **Taller Ciencia y más: “Elemental, querido Watson” (11.00 – 12.15 h.)**

Juego de misterio y de movimiento en el que los participantes deberán buscar las pistas para encontrar varios objetos concienzudamente escondidos. ¿Serán capaces de resolver los enigmas propuestos?



- **Taller Creativo: “Tinta invisible” (12.15 – 13.00 h.)**
- **Comida y descanso (13.00 – 14.00 h.)**
- **Juego Científico: “Cluedo científico” (14.00 – 15.30 h.)**

En este taller, nuestros participantes se convertirán en actores para representar este juego de roles en el que deberán descubrir un asesino, sus cómplices, el arma del crimen, el lugar, etc.

- **Recogida de asistentes: 15.30 – 16.00 h.** ¡Sé puntual!

VIERNES : SUPERHÉROES ELECTRIZADOS

- **Llegada de asistentes: 08.00 – 09.00 h. ¡Sé puntual!**
- **Taller Científico: “Plastilina electrizada” (09.00 – 10.30 h.)**

¿Quién no ha jugado alguna vez con plastilina? En este taller aprenderemos a fabricárnosla nosotros mismos y además tendrá una propiedad fantástica: ¡será conductora de la electricidad! Así podremos realizar varios circuitos en las que gracias a la plastilina será muy fácil conectar varios cables.

- **Almuerzo (10.30 – 11.00 h.)**
- **Taller Ciencia y más: “Rayos y centellas” (11.00 – 12.15 h.)**

En esta actividad, tendremos que poner tanto a nuestra mente como a nuestro cuerpo a tono para superar todas las pruebas y convertirnos expertos en energía. Hablaremos de electrones y haremos varias carreras con globos y electricidad estática.



- **Taller Creativo: “Electrones creativos” (12.15 – 13.00 h.)**

En esta actividad realizaremos experimentos con la luz como protagonista y los participantes, podrán crear una postal con luz única y personalizada para poder enviársela a sus seres más queridos desde sus lugares de vacaciones.

- **Comida y descanso (13.00 – 14.00 h.)**
- **Fiesta científica: “Ciencia a escena” (14.00 – 15.30 h.)**

Los participantes prepararán unos experimentos científicos sorprendentes por equipos y lo presentarán ante sus compañeros. Además, se elegirá al mejor de todos.

- **Recogida de asistentes: 15.30 – 16.00 h. ¡Sé puntual!**

