

# ACTIVIDADES Y PROGRAMACIÓN

---



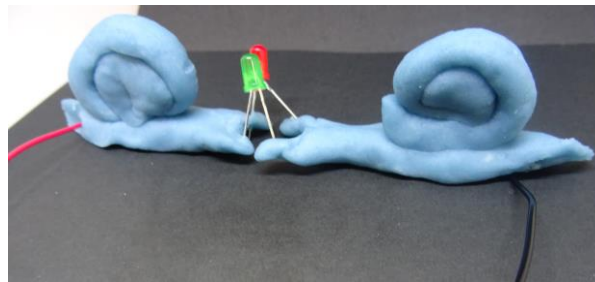
**UNIVERSIDAD  
DE LA RIOJA**

# PROGRAMACIÓN TURNO 1

## LUNES: VIDA MUTANTE

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

¡Empezamos nuestros campamentos modificando los elementos que nos rodean con nuestros superpoderes! En esta actividad, los participantes aprenderán a hacer una plastilina más increíble que Hulk y que permitirá que sus creaciones brillen con luz propia.



- **Almuerzo (10.30 – 11.00 h.)**
- **Taller Ciencia y más: “Entre capas y antifaces” (11.00 – 12.15 h.)**

En nuestro primer día de campamento, nos fabricaremos unos trajes muy especiales que nos ayudarán a meternos en el papel de superhéroes. ¿Potenciarán nuestros superpoderes?

- **Taller Creativo: “La fuerza del sol” (12.15 – 13.00 h.)**

Uno de los elementos más poderosos que conocemos es nuestra estrella más cercana. En este taller comprobaremos su poder fabricando un horno solar casero que nos permita cocinar... ¡salchichas!

- **Comida y descanso (13.00 – 14.00 h.)**
- **Juego Científico: “Un superhéroe en forma” (14.00 – 15.30 h.)**

Se trata de una actividad de movimiento con la que resolveremos las cuestiones necesarias para conseguir ser unos auténticos superhéroes. ¿Tendrán nuestros participantes todo lo necesario?

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

- **Taller Científico: “Capturando bacterias” (09.00 – 10.30 h.)**

Los superhéroes nos fascinan a todos y más allá de sus historias, sea porque en ellos vemos proyectadas nuestras fantasías o porque los observamos como referencia ficticia del ideal de justicia y bondad, también tienen que tener las manos limpias. Por eso, tras observar la suciedad con una lupa electrónica, capturaremos nuestras bacterias en placas de laboratorio.

- **Almuerzo (10.30 – 11.00 h.)**

- **Taller Ciencia y más: “Un corazón artificial” (11.00 – 12.15 h.)**

El objetivo de este experimento es profundizar con más detalle en “el cuerpo humano” de nuestros participantes mediante la creación de un modelo de corazón artificial.

- **Taller Creativo: “Antorcha verde de clorofila” (12.15 – 13.00 h.)**

¿Cuántos vegetales, verduras y plantas tiene que comer un superhéroe?

Todos esos vegetales tienen en común la clorofila, que se encuentra en su interior y por eso son verdes, ¿quizá sea lo mismo que tiene Antorcha verde?

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

- **Juego Científico: “Identidad secreta” (14.00 – 15.30 h.)**

Con su inigualable talento, nuestros participantes deberán desentrañar el gran misterio del robo de una joya de incalculable valor. ¿Podrán resolver el misterio de la identidad secreta?



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

## MIÉRCOLES: TECNOLOGÍA AVANZADA

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

Para comenzar la jornada, con esta actividad, pretendemos explicar a nuestros superhéroes, qué puede hacer la investigación para mejorar los procesos de reciclaje de plásticos, mediante la construcción y el diseño de un divertido “batmóvil”.



- **Almuerzo (10.30 – 11.00 h.)**
- **Taller Ciencia y más: “Mano de RoboCop” (11.00 – 12.15 h.)**

Sean extraterrestres, mutantes, o personas simplemente humanas con capacidades extraordinarias, los superhéroes se ayudan de los últimos avances tecnológicos para simplificar sus tareas. Con este taller, nos fabricaremos una mano robótica que sorprenderá a más de uno.

- **Taller Creativo: “Linterna de Thor” (12.15 – 13.00 h.)**

Thor es conocido por su martillo, pero... ¿y su linterna? ¿No os suena? Hoy en día, es lo más típico del mundo tener una linterna en casa, en el móvil,... Sin embargo, el poder tener luz en las noches, o en situaciones de oscuridad ha sido todo un reto para el hombre.

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

Se entiende por artefacto cualquier objeto fabricado con cierta técnica para desempeñar alguna función específica, en este caso, nuestros superhéroes pondrán a prueba sus habilidades para fabricar en Stomachion y las torres más altas que podamos imaginar.

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

## JUEVES: FENÓMENOS NATURALES

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

- **Taller Científico: “El origen de las plantas” (09.00 – 10.30 h.)**

Armado con un peinado verde, un arsenal de juegos de palabras ingeniosas ambientales y el poder de los elementos, el Capitán Planeta es un excelente eco-superhéroe. Intentaremos acercarnos a su filosofía a través de divertidos experimentos que nos ayudarán a descubrir el origen de las plantas.

- **Almuerzo (10.30 – 11.00 h.)**

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

Tormenta es uno de los miembros más famosos de X-Men que tiene la capacidad de controlar el clima y los elementos del universo como el viento, el relámpago, tormentas cósmicas, generar niebla o manipular la temperatura. A lo largo de esta actividad, comprenderemos cómo se forman las nubes y los tornados, cuál es el ciclo del agua...

- **Taller Creativo: “Un volcán en activo” (12.15 – 13.00 h.)**

¿Quién no ha querido tener el poder de dominar el fuego? ¿Lo conseguiremos con esta actividad?

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

- **Juego Científico: “El puente más fantástico” (14.00 – 15.30 h.)**

En este taller, nuestros participantes se construirán el puente más resistente que puedan, además de aprender los conceptos básicos de arquitectura necesarios para ponerlos en práctica en su día a día.



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

## VIERNES: VISIÓN ULTRAVIOLETA

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

- **Taller Científico: “Ver en la oscuridad” (09.00 – 10.30 h.)**

El número de superhéroes cuyos poderes especiales se manifiestan a través de los ojos es más elevado del que podríamos pensar en un principio. Con esta actividad, utilizaremos trucos para aumentar nuestra capacidad visual, ¿estáis preparados?

- **Almuerzo (10.30 – 11.00 h.)**

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

Nuestras cuerdas vocales vibran al entrar aire produciendo sonidos graves o agudos que, aparentemente, no somos capaces de ver, ¿o sí?

Con ayuda de un láser y algunas experiencias más, será el taller con más ritmo.

- **Taller Creativo: “Lámpara de colores” (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: “Gafas de realidad virtual” (14.00 – 15.30 h.)**

Para aquellos a los que nos gustan los superhéroes, la realidad virtual podría ser otro superpoder. Pero, la posibilidad de colocar a otros en el mundo que hemos creado nosotros mismos y convencerlos de que las cosas son posibles, imaginables e incluso tangibles, nunca ha sido más grande. ¿Te apuntas?

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

