

# ACTIVIDADES Y PROGRAMACIÓN

---



**UNIVERSIDAD  
DE LA RIOJA**

# PROGRAMACIÓN TURNO 2

## LUNES: CIENCIA FICCIÓN

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

Nueva semana en la que nuestros pequeños superhéroes podrán divertirse desde primera hora experimentando con los elementos: tierra, fuego, agua y aire. Intentarán manejarlos a su antojo igual que si fuesen sus propios superpoderes.

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

Si conocéis quién es Elastigirl de Los Increíbles, os sorprenderéis al saber cómo podemos hacer una masa que tenga la misma capacidad. ¿Te atreves a experimentar con distintos materiales?

- **Taller Creativo: “Arena lunar” (12.15 – 13.00 h.)**

La luna no se escapa de nosotros debido a que está unida por la gravedad terrestre, pero hay muchas cosas que nos pueden sorprender de este astro como su superficie.

- **Comida y descanso (13.00 – 14.00 h.)**
- **Juego Científico: “La Liga de la Ciencia” (14.00 – 15.30 h.)**

Se trata de una actividad de movimiento con la que los asistentes participarán mostrando sus conocimientos de ciencia, realizando experimentos y demostraciones. ¿Quién será el mejor superhéroe?

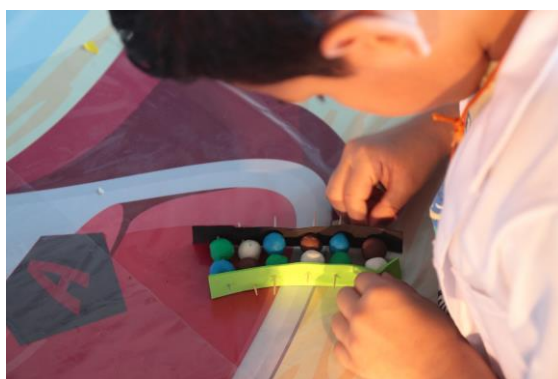


- **Recogida de asistentes: 15.30 – 16.00 h.** ¡Sé puntual!

## MARTES: SUPERALIMENTOS

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

Ojalá existiera un superhéroe de verdad que nos salve el día. Quizá podría ayudarnos a bajar a un gato del árbol, a apagar un edificio en llamas o a sostener de los calzoncillos a un ladrón que huye. Quizá algún día podamos clonarlos, pero empezaremos poco a poco conociendo qué es el ADN.



- **Almuerzo (10.30 – 11.00 h.)**
- **Taller Ciencia y más: “Desayuno para Ironman” (11.00 – 12.15 h.)**

Ironman es un superhéroe que se forjó su propia armadura impenetrable. En esta actividad, vamos a descubrir cuánto hierro tienen los cereales que desayunamos y si podremos convertirnos algún día en Ironman, gracias a ellos.

- **Taller Creativo: “Limonas con mucho power” (12.15 – 13.00 h.)**

¿Qué comen los superhéroes? Los alimentos nos dan energía para movernos a lo largo del día, pero la que nos van a dar estos limones es muy distinta, ¿preparados?

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

De alimentos trata el día, pero en este taller, veremos como algunos escapan a las leyes de la física que conocemos, ¿quizá provenga de otros planetas?

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

## MÉRCOLES: MAQUINESIS

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

Para comenzar la jornada, con esta actividad, moveremos unos objetos con ayuda de la telequinesis, que es la capacidad de moverlos sin tocarlos, pero ¿quién ha dicho que no se pueda usar la ciencia para eso?

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

Un autómata es una máquina que imita los movimientos del ser humano, en nuestro caso, los participantes se fabricarán un autómata que imite a su superhéroe favorito.

- **Taller Creativo: “3, 2, 1...Acción” (12.15 – 13.00 h.)**

Acción es lo que no puede faltar si queremos que nuestra escuela de superhéroes tenga éxito, pero ¿qué ocurriría si lo mezclamos con arte? ¡Obtenemos una actividad que no te puedes perder!



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

“¡Es un pájaro!.. ¡Es un avión!.. ¡No, es..!”, ya sabes el resto. Pero esta misma frase la podremos utilizar en este taller aunque con una respuesta algo más sorprendente, ¿te atreves?

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

## JUEVES: MATEMÁTICAS VILLANAS

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

- **Taller Científico: “Rueda de Waldorf” (09.00 – 10.30 h.)**

Si tenemos que hablar de un villano en la época escolar, seguro que muchos elegirían las matemáticas como la asignatura que más les cuesta vencer. A lo largo del día de hoy, los participantes verán como no son tan complicadas gracias a nuevos y curiosos trucos que descubrirán.

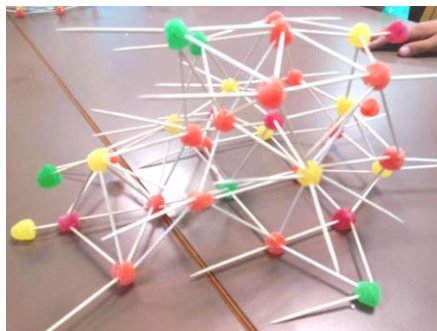
- **Almuerzo (10.30 – 11.00 h.)**

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

Gracias a esta actividad, descubriremos a grandes superhéroes de las matemáticas, como Moebius, ¿estás preparado para conocerlos?

- **Taller Creativo: “Gominolas geométricas” (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: “CyberGymkhana” (14.00 – 15.30 h.)**

Y para finalizar el día, lo mejor será una gymkhana en la que los asistentes pongan a prueba sus conocimientos adquiridos porque ya se sabe que *mens sana in corpore sano*.

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

## VIERNES: PODERES SOBRENATURALES

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

- **Taller Científico: “La invisibilidad” (09.00 – 10.30 h.)**

¿Cuántos héroes conocemos que tengan poderes de invisibilidad? ¿Y quién no ha soñado alguna vez con tener ese superpoder? Con este taller, podremos conocer todo lo necesario para hacer desaparecer determinados objetos y todo ello, sin usar la magia.

- **Almuerzo (10.30 – 11.00 h.)**

- **Taller Ciencia y más: “Un escudo para el Capitán América” (11.00 – 12.15 h.)**

El Capitán América siempre lleva su escudo compuesto de una aleación de un metal extraterrestre "adamantium" y de vibranium un compuesto que se encuentra en el país africano de Wakanda. Nosotros, con esta actividad queremos mostrar materiales sorprendentes e indestructibles como el Ferrofluido, ¿sabes qué es?

- **Taller Creativo: “Grafeno, el conductor” (12.15 – 13.00 h.)**

En esta actividad realizaremos experimentos relacionados con lo que será el material del futuro: ¡el grafeno!



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

- **Fiesta científica: “Nanokits” (14.00 – 15.30 h.)**

Para acabar estos campamentos y graduarnos como expertos del conocimiento de superpoderes, haremos una fiesta en la que la nanociencia tendrá mucho que ver.

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

