



**CAMPAMENTO  
CIENTÍFICO DEL ISCIII**



**ACTIVIDADES  
Y  
PROGRAMACIÓN**



# PROGRAMACIÓN 2

## LUNES: TECNOLOGÍA A TU ALCANCE

Llegada de asistentes: 0800-900 h  
¡Sé puntual!

### • Dinámica de inmersión: "Taller huerto urbano" (0900-1030 h)

Para comenzar la semana, visitaremos nuestro huerto para aprender un montón de curiosidades sobre las plantas y la horticultura. A continuación realizaremos una visita botánica por las instalaciones del ISCIII en la que aprenderemos cosas tan curiosas como medir la altura o la edad de un árbol o a realizar calcos de hojas y cortezas.

### • Almuerzo (1030-1100h)

### • Deporte y ciencia "Pares e impares" (11.00-12:15h)

En esa actividad los participantes además de correr y evitar que sus contrincantes ganen la carrera, deberán estar rápidos al identificar las cifras y números que el director del juego irá nombrando.

### • Proyecto de tecnología "diseño y bocetos previos"(12:15-13,00h)

A lo largo de la semana los participantes van a construir una máquina de bolas. Para ello tendrán que diseñar en primer lugar las partes y mecanismos que va a incluir su máquina.

### • Comida y descanso (13,00-14,30h)

### • Taller científico "Máquinas pintoras" (14,30-15,30h)

En esta actividad los participantes van a construir pequeños robots capaces de pintar de manera autónoma. Con ayuda de estos pequeños inventos, los participantes podrán realizar sus obras de arte.



Recogida de participantes 15,30-16,00h

## MARTES: VIAJE ESPACIAL

Llegada de asistentes: 08:00-9:00h  
¡Sé puntual!

### • Actividad científica "Experiencias en condiciones extraterrestres" (09:00-10:30h)

¿Qué pasaría si viviéramos en el espacio? ¿Alguien se lo ha preguntado alguna vez? En esta actividad, se realizarán experimentos y se demostrarán teorías en directo para comprobar lo complicada que sería nuestra existencia en el espacio exterior. ¿Y si tuviéramos alguna habilidad que nos permitiera vivir allí? ¿En qué nos cambiaría?

### • Almuerzo (10:30-11:00h)

### • Deporte y ciencia "Los cinco elementos" (11:00-12:15h)

Ciencia y deporte se unen en "el juego de la tabla periódica", quien será capaz de recordar a qué familia pertenece para ser el grupo más rápido (alcalinos, alcalino-térreos,...), lo descubriremos en esta divertida actividad deportiva.

### • Visita al Museo de Sanidad del ISCIII (12:15-13:00h)

Este Museo incluye la recreación de un laboratorio bacteriológico del primer tercio del siglo XX, microscopios, material utilizado en la lucha contra las enfermedades infecciosas y la mortalidad infantil a lo largo del siglo XX, fotografías, cuadros, un archivo de documentos procedente de la antigua Dirección General de Sanidad y el archivo histórico de historias clínicas de los antiguos Hospitales Nacionales de Enfermedades Infecciosas.

### • Comida y descanso (13:00-14:30h)

### • Taller científico "Plastilina química" (14:30-15:30h)

En este taller los participantes podrán fabricarse, con ayuda de la Ciencia, su propia plastilina casera, que a continuación utilizarán para realizar el objeto que deseen.



Recogida de asistentes: 15:30-16:00 h

## MIÉRCOLES: EXCURSIÓN

Llegada de asistentes: 08:00-9:00h  
¡Sé puntual!

### • Excursión (9:00-13:00h)

Hoy nos vamos de excursión y visitaremos el Museo de Ciencias Naturales. Incluye almuerzo.



### • Comida y descanso (13:00-14:30h)

### • Gymkhana de la innovación (14:30-15:30h)

En esta actividad, los participantes deberán ir superando pruebas que les llevarán a vender su producto novedoso gracias a su tesón y emprendimiento. Los participantes comprobarán lo complejo que es sacar adelante nuevas ideas y ser originales.. ¡Ánimo y a por el mejor producto!

Recogida de asistentes: 15:30-16:00 h

## JUEVES: POLICIAS CIENTÍFICOS

Llegada de asistentes: 08:00-9:00h  
¡Sé puntual!

### • Dinámica de inmersión: "Policías científicos" (09:00-10:30h)

Se ha producido un crimen y los participantes tendrán que averiguar quién es el asesino. Para ello los participantes se convertirán en policías científicos y aprenderán técnicas como las que realizan los científicos de verdad; detección de huellas dactilares, análisis de ADN y muchas pruebas más.

### • Almuerzo (10:30-11:00h)

### • Deporte y ciencia "Los círculos" (11:00-12:15h)

Una vez más, el deporte es protagonista de esta actividad. Cada uno deberá mostrar sus habilidades, jugando a los círculos con acertijos matemáticos y cálculo mental.

### • Proyecto de tecnología: "Pruebas y mejoras" (12:15-13:00h)

Durante esta jornada los participantes realizarán las pruebas y mediciones necesarias para el progreso de la máquina que están preparando. ¡Ya solo queda un día!

### • Comida (13:00-14:30h)

### • Espectáculo científico "¿Magia o ciencia?" (12:30-13:30 h)

En este espectáculo pondremos a prueba a nuestros participantes. Realizaremos sorprendentes trucos propios de los mejores magos, para explicar a continuación la ciencia que los hace posibles.



Recogida de asistentes 15:30-16:00h

## VIERNES: JUGANDO CON LA LUZ

Llegada de asistentes: 08:00-9:00h  
¡Sé puntual!

### • Dinámica de inmersión: Inventos basados en la luz (09:00-10:30h)

Con motivo de la conmemoración del año internacional de la luz, vamos a dedicar un día de nuestra programación a aprender qué es la luz y cuáles son sus propiedades. En esta jornada realizaremos divertidos experimentos con espejos y jugaremos con objetos "invisibles". A continuación realizaremos un Taller de microscopía, para aprender cómo funciona uno de los instrumentos más utilizados en los laboratorios y que está basado en la luz: el microscopio.

### • Almuerzo (10:30-11:00h)

### • Deporte y ciencia "La respuesta correcta" (11:00-12:15h)

Cada participante tendrá un acertijo que deberá resolver rápidamente. El equipo que dirige el juego, lanzará un acertijo al azar. La persona responsable de resolverlo deberá dar la respuesta correcta, antes de que el equipo que la ha lanzado responda correctamente.

### • Proyecto científico: "Presentación de los resultados" (12:15-13:00h)

Ha llegado el momento de ver los resultados. Los participantes realizarán la presentación de sus máquinas y realizarán la prueba de fuego: el efecto mariposa. Una vez presentado su proyecto comentarán ante sus compañeros cuáles han sido los pasos que han seguido, los materiales utilizados y las mejoras que han realizado para optimizar su funcionamiento.



### • Comida y descanso (13:00-14:30h)

### • Despedida: presentación de resultados y quiz científico (12:30-13:30 h)

Los diferentes grupos intentarán acoplar todas las máquinas para conseguir un recorrido único. Un trabajo en equipo complejo pero muy emocionante. Para terminar, los participantes expondrán antes sus compañeros las anécdotas más divertidas y lo que han aprendido en su participación en los campamentos.

Por último, se les hará entrega del diploma de participación poniendo el punto final al campus urbano.

Recogida de asistentes 15:30-16:00h

