

PROGRAMA DE ACTIVIDADES PARA GRUPOS ORGANIZADOS



INFORMACIÓN Y RESERVAS: 941245943

ESO

ADN (recomendado para 4.º ESO)

Utilizando modelos tridimensionales, ensamblaremos la estructura de doble hélice, simularemos el proceso de replicación, la transcripción a ARNm y su viaje del núcleo al citoplasma para sintetizar proteínas. ¡Comprende de forma práctica el código genético, la ingeniería de la vida y las mutaciones!

Arte Fractal (De 1º a 4.º ESO)

Descubre el lado más fascinante y creativo de las matemáticas! En este taller explicaremos qué son los fractales y crearemos divertidas manualidades que nos ayudarán a entender este concepto. A partir de ahí, aprenderemos a identificar patrones fractales en formas geométricas y en la propia naturaleza que nos rodea.

Curiosidades de las Rocas (De 1º a 4.º ESO)

¿Qué son las rocas, de qué están compuestas y qué las hace únicas? En este taller daremos respuesta a todas estas preguntas explorando la amplia colección de la Casa de las Ciencias. Aprenderemos a observar sus estructuras más características y descubriremos las claves fundamentales para identificar cada tipo de roca como auténticos geólogos.

Descubre los Minerales (De 1º a 4.º ESO)

Investiga las propiedades físico-químicas de los minerales utilizando lupas binoculares. Evaluaremos el color, la exfoliación y la dureza (Escala de Mohs), relacionando los minerales con su aplicación en la tecnología.

Deslumbrante (De 1º a 4.º ESO)

¡Aprende a leer el firmamento como un auténtico astrónomo! En este taller descubriremos cómo observar el cielo e identificar planetas, estrellas y constelaciones. Para lograrlo, utilizaremos el planisferio —el mapa del cielo— y realizaremos prácticas para situar el cielo en la fecha exacta del año, fijándonos especialmente en las constelaciones más visibles de cada estación.

El Reino de los Hongos (recomendado 1.º y 2.º ESO)

Explora el fascinante Reino Fungi. Aprenderás a diferenciar entre hongo y seta, comprenderás sus mecanismos de reproducción y alimentación, y la forma responsable de recolectarlos en la naturaleza.

El Reino Vegetal al Microscopio (a partir de 3.º ESO)

Aprende a utilizar un microscopio profesional y descubre el fascinante mundo vegetal observando distintas muestras.

Electromagos (1.º y 2.º ESO)

Siente la potencia de la electricidad. Con el generador Van der Graaff y la esfera de plasma, experimentaremos con la electricidad estática.

Extracción de ADN en Células Vegetales (1.º y 2.º ESO)

Conviértete en un investigador genético por un día. A través de un protocolo experimental sencillo pero impactante, aislaremos y extraeremos la hebra de ADN de tejidos vegetales para observarla directamente a simple vista, ¡sin necesidad de usar microscopio!

Física Experimental (3.º y 4.º ESO)

Cada grupo elegirá cuatro experiencias sorprendentes entre: sistemas de poleas y polipastos, tiro parabólico, dinámica de caída libre, rotación y rodadura en plano inclinado, péndulos especiales o la enigmática paradoja del doble cono.

Hidrología (De 1º a 4.º ESO)

Analiza la calidad del agua del río Ebro. Tomaremos muestras directas y evaluaremos parámetros clave mediante instrumental especializado: pH, temperatura, turbidez, conductividad y color.

Im-presión-ate (1.º y 2.º ESO)

La presión del aire y del agua a prueba. Trabajaremos con una bomba de vacío, los históricos hemisferios de Magdeburgo y experimentos para comprender como el aire que nos rodea ejerce presión en nuestro planeta.

Juegos Matemáticos (De 1º a 4.º ESO)

Desafía a tu cerebro con más de un centenar de enigmas, pasatiempos estratégicos, retos numéricos y geometría en formato de competición y juego por parejas.

La Lotería de los Átomos (3.º y 4.º ESO)

Familias químicas, valencias y símbolos se dan cita en este divertido bingo interactivo diseñado para dominar la Tabla Periódica de Mendeleiev.

Los Secretos de una Gota de Agua (3.º y 4.º ESO)

Descubre el universo invisible que habita en una sola gota. Aprenderemos el manejo profesional del microscopio para rastrear e identificar microorganismos acuáticos vivos: paramecios, microalgas, pulgas de agua y más.

Magia y Matemáticas (De 1º a 4.º ESO)

¡Descubre la matemática que hay detrás del ilusionismo! En esta demostración participarás en una serie de juegos que parecen auténticos trucos de magia, pero que en realidad esconden un riguroso fundamento matemático. ¡Sorpréndete descubriendo el poder de los números!

Más Vale Prevenir (De 1º a 4.º ESO)

Taller práctico de gestión de emergencias y prevención de riesgos. Analizaremos la química de la combustión mediante el triángulo del fuego y resolveremos casos simulados en equipo: fuga de gas, incendio eléctrico, fuego en cocina o desalojo de un edificio.

Reacciones en Agua (3.º y 4.º ESO)

Realizaremos tres experiencias prácticas en disolución acuosa: comprobaremos la conductividad e identificación de electrolitos con sal y azúcar, ejecutaremos reacciones de precipitación y analizaremos el pH de sustancias cotidianas mediante valoraciones ácido-base.