

CAMPAMENTO DE VERANO

PUERTO REAL

2025

PEQUEÑ@S GRANDES CIENTÍFIC@S



Campus: Puerto Real

Edades: 5-12 años.

Temática: Biología y Química divertida, Física y Astronomía, Ecología y sostenibilidad.

Evaluación: Proyectos finales, observación continua, presentación de resultados

1. Biología y Químico divertida

Laboratorio de superpoderes biológicos

Maqueta interactiva del cuerpo humano, junto a un taller de slime de glóbulos blancos y una actividad de encontrar el órgano perdido.

Materiales:

Maqueta del cuerpo, slime. Juguetes reciclados o juguetes traídos de casa que ya no usen.

Circuito de los sentidos

Un recorrido con estaciones donde deben adivinar utilizando los sentidos: tocar, oler, ver, oír y probar.

Materiales:

Objetos con distintas texturas, olores, objetos con sonido.

Creación de huellas dactilares

Observar y realizar huellas dactilares donde tendrán una introducción básica a la identidad biológica.

Materiales:

Tinta lavable, papel, lupa o ampliaciones impresas.

Volcán en erupción.

Se simula la erupción volcánica con vinagre y bicarbonato, explicando reacciones químicas.

Materiales:

Vinagre, bicarbonato, colorante, botella o molde de volcán y bandeja.

Slime casero

Mezcla divertida que permite entender mezclas y reacciones simples.

Materiales:

Cola blanca, bicarbonato, colorante, solución salina o bórax diluido.

Clasificación de animales

Juegos para aprender a clasificar animales por tipo, hábitat o alimentación.

Materiales:

Tarjetas con imágenes de animales, paneles de clasificación.

Mi animal inventado

Crear un animal nuevo con sus propias características, combinando imaginación y ciencia.

Materiales:

Cartulina, colores, plastilina o materiales reciclados para moldear.

2. Física y astronomía.

Equilibrio mágico

Jugar con objetos que parecen no caer, para entender el centro de gravedad.

Materiales:

Reglas, plastilina, pinzas, cucharas, palos de helado.

Reloj del sol

Construir un reloj solar para aprender a medir el tiempo con la sombra del sol.

Materiales:

Cartón, palo o pajita, brújula, marcadores.

Teléfono con vasos

Un clásico experimento para mostrar cómo viaja el sonido por vibración.

Materiales:

Vasos plásticos, cuerda tensa, clips o nudos.

Túnel de aire

Comprobar cómo el aire en movimiento puede empujar objetos y realizaremos juegos de empujar o tirar objetos únicamente utilizando la fuerza del aire.

Materiales:

Caja con agujero, globo, papel liviano, pajitas.

Viaje a través del sistema solar

Recorrido por estaciones planetarios donde se harán preguntas y minijuegos donde deberán superarlas para poder avanzar al siguiente planeta.

Materiales:

Carteles, figuras de planetas,

Pequeños astrónomos en Acción

Crearán los planetas y los proyectan en paredes.

Materiales:

1 linterna pequeña, cartulina negra, goma elástica, plantillas de constelaciones, rotuladores, hojas con nombres e historias de constelaciones.

Construye y prueba tu cohete

Diseñarán sus cohetes con materiales reciclados y realizarán pruebas de vuelo, aprendiendo conceptos básicos de propulsión y gravedad.

Materiales:

Botellas de plástico pequeñas, cartón, papel, cinta adhesiva, pajitas, globos, pegatinas, colores para decorar, agua.

3. Ecología y sostenibilidad.

Juegos de reciclaje

Minijuegos y retos con residuos para enseñar cómo, qué y por qué reciclar.

Materiales:

Residuos limpios clasificados, contenedores marcados.

Detectives ambientales

Búsqueda del tesoro con pistas sobre hábitos sostenibles y ecológicos.

Materiales:

Tarjetas de pistas, dibujos de basuras, huellas y linternas.

Bosque en una botella

Mini ecosistema autosuficiente hecho en botella.

Materiales:

Botellas de plástico o frascos, tierra, musgo, piedras, plantas pequeñas.

Jardín secreto

Los niños y niñas crearán su propio recipiente usando elementos naturales, reciclados y materiales creativos. Este jardín refleja su visión personal de lo que debe protegerse y cuidarse en el planeta.

Detectives del ADN

Se extraerá el jugo de las frutas y se harán pruebas de adivinar de cuál fruta es el líquido.