

LA NOCHE EUROPEA DE LOS INVESTIGADORES E INVESTIGADORAS

European Researchers' Night



Viernes, **30 de septiembre 2022**,
a partir de las 17.30h

**ENTRADA
LIBRE**

hasta completar
aforo



Programa de la Universidad de Extremadura en
Antigua Escuela de Magisterio de Cáceres

El programa de la UEx forma parte del nuevo proyecto conjunto G9 MISSIONS de las universidades que forman parte del Grupo G-9, a través de sus respectivas unidades de cultura científica, concedido en el marco del programa HORIZONTE EUROPA (proyecto nº 101061455). En Extremadura la actividad está organizada por el Servicio de Difusión de la Cultura Científica de la UEx y Fundecyt-PCTEx, con la colaboración de Cultura Emprendedora Universidad de la Junta de Extremadura y la financiación de la O4i, la Consejería de Economía, Ciencia y Agenda Digital de la Junta de Extremadura y del Fondo Europeo de Desarrollo Regional: Una manera de hacer Europa.

Fondo Europeo de
Desarrollo Regional
"Una manera de hacer Europa"

JUNTA DE EXTREMADURA
Consejería de Economía, Ciencia y Agenda Digital

O4i OFICINA
PARA LA
INNOVACIÓN

FUNDECYTPCTEX

Cultura
Emprendedora
universidad

UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA
UEx

SD
30i
Consejería de Economía, Ciencia y Agenda Digital de la UEx

Unión Europea

Colaboran:

CÉNITS

COMPUTAEX

UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA
VICERECTORADO DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA



PROGRAMA DE CÁCERES

ANTIGUA ESCUELA DE MAGISTERIO

PLANTA BAJA



PLANTA 1



PLANTA 2





ACTIVIDADES:

Todas las actividades se desarrollan de 17:30 a 20:30 h. en 6 sesiones de 25 minutos de duración cada una.

Horario de las actividades (excepto charlas)

1º sesión: 17:30h	4º sesión: 19h
2º sesión: 18h	5º sesión: 19:30h
3º sesión: 18:30h	6º sesión: 20h

Horario Destinatarios Formato

0

ESPACIO 0. JARDÍN. ARTE Y HUMANIDADES

01. CAMBIA DE SOMBRERO

- Dramatización
- De 11 a 14 años

1

ESPACIO 1: PLANTA BAJA. ARTE Y HUMANIDADES. CIENCIAS SOCIALES

02. JEROGLÍFICOS LITERARIOS: NUESTRA CIUDAD A TRAVÉS DE LA INTERTEXTUALIDAD

- Taller (demostraciones y experimentos), Exposición
- De 11 a 18 años

03. OCIO ACTIVO Y SOSTENIBLE: ELABORACIÓN DE MATERIALES DEPORTIVOS

- Taller (demostraciones y experimentos), Juego, retos
- De 6 a 18 años

04. CONSTRUCTORES DE MATERIAL DEPORTIVO

- Taller (demostraciones y experimentos), Juego, retos
- De 6 a 18 años

05. "YO TENGO UNA IDEA". ¡VAMOS A EMPRENDER!

- Taller (demostraciones y experimentos)
- Sociedad general

2

ESPACIO 2: PLANTA BAJA. STEM. CIENCIAS. QUÍMICA. FÍSICA. PALEONTOLOGÍA

06. EXPOSICIÓN "LA CRISIS DE LA BIODIVERSIDAD EN DATOS"

- Exposición
- Sociedad en general

07. LOS COLORES DE LA NATURALEZA

- Taller (demostraciones y experimentos)
- De 6 a 10 años

08. TRILOBITES: LOS ABUELOS DE LOS DINOSAURIOS

- Taller (demostraciones y experimentos)
- Sociedad en general

3

ESPACIO 3: PLANTA BAJA. CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS. TALLERES DIDÁCTICOS PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

09. ¿TE ANIMAS A JUGAR CON NODAGUA?

- Taller (demostraciones y experimentos)
- De 6 a 10 años

10. GYMKANA DE LA INCLUSIÓN

- Juego, retos
- De 6 a 10 años

11. ¿Y TÚ QUÉ SIENTES?

- Juego, retos
- De 6 a 10 años

12. ESCUCHAR EN VALORES

- Juego, retos
- De 6 a 10 años

13. TEJIENDO FORTALEZAS

- Juego, retos
- De 6 a 10 años

14. JUNTOS SOMOS EQUIPO

- Juego, retos
- De 6 a 10 años

15. ¡LA FÍSICA TAMBIÉN PUEDE SER MOTIVANTE!

- Taller (demostraciones y experimentos)
- De 6 a 10 años

ACTIVIDADES:

Todas las actividades se desarrollan de 17:30 a 20:30 h. en 6 sesiones de 25 minutos de duración cada una.

 Horario  Destinatarios  Formato

Programa de CÁCERES



LA NOCHE EUROPEA
DE LOS
INVESTIGADORES
E INVESTIGADORAS



European Researchers' Night

4



ESPACIO 4: PLANTA 1. CIENCIAS DE LA SALUD

AULA 1

16. LOS NIÑOS DE HOY PUEDEN SALVAR VIDAS MAÑANA



-  Taller (demostraciones y experimentos)
-  De 6 a 18 años

17. ¡POR UNAS MANOS LIBRES DE GÉRMENES!!!



-  Taller (demostraciones y experimentos)
-  Sociedad en general

AULA 2



18. DESDE EL CORAZÓN

-  Taller (demostraciones y experimentos), Juego, retos, Exposición
-  Sociedad en general

19. ¿DÓNDE ENCONTRAMOS VITAMINA-C?



-  Taller (demostraciones y experimentos)
-  De 6 a 14 años

20. ¿LA MICROBIOTA QUE VIVE EN MI MANO: ¿SOMOS AMIGOS O ENEMIGOS?



-  Taller (demostraciones y experimentos)
-  De 6 a 14 años

AULA 3

21. INSECTOS COMO TRANSMISORES DE ENFERMEDADES



-  Taller (demostraciones y experimentos)
-  Sociedad en general

22. UN CUERPO CON SENTIDOS



-  Taller (demostraciones y experimentos)
-  Sociedad en general

AULA 4

23. ¿CÓMO MEJORAR LA SALUD Y LA CALIDAD DE VIDA CON LA ACTIVIDAD FÍSICA?

-  Taller (demostraciones y experimentos)
-  Sociedad en general

24. ¿ESTAMOS A LOS PIES DE LAS ABEJAS?



-  Taller (demostraciones y experimentos)
-  Sociedad en general

5



ESPACIO 5: PLANTA 2. STEAM. INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA

AULA 5

25. OBSERVACIÓN DE LA TIERRA DESDE EL ESPACIO



-  Taller (demostraciones y experimentos)
-  De 6 a 18 años, sociedad en general

26. ¿CÓMO CONSEGUIR QUE TU PUENTE VIVA MÁS?

-  Charla, Taller (demostraciones y experimentos), Juego, retos
-  De 6 a 18 años, sociedad en general



AULA 6

27. ELIGE TU PROPIA AVENTURA: INTERACTÚA CON EL ROBOT EBO Y JUEGA CON SUS HISTORIAS INTERACTIVAS



-  Taller (demostraciones y experimentos), Juego, retos
-  De 6 a 18 años, personas con discapacidad, sociedad en general

AULA 7

28. DESDE EL INFINITO Y MÁS ALLÁ



-  Taller (demostraciones y experimentos)
-  De 11 a 14 años

29. CONSTRUYE TU PROPIO SUPERCOMPUTADOR CON PIEZAS DE LEGO



-  Charla, Taller (demostraciones y experimentos)
-  De 6 a 18 años

AULA 8

30. HÉROES DEL RECICLAJE. APRENDE A RECICLAR A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS.



-  Juego, retos
-  De 6 a 14 años

31. SALVAR LOS OCÉANOS HACIENDO USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL - INICIACIÓN AL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

-  Taller (demostraciones y experimentos)
-  De 6 a 14 años, sociedad en general



AULA 10

32. DESCUBRIMOS LO QUE NO VES Y REPRESENTAMOS EL MUNDO EN 3D

-  Charla, Juego, retos
-  De 6 a 18 años, personas con discapacidad, sociedad en general

AULA 11

33. ATRAPAR EL SONIDO

-  Charla, Taller (demostraciones y experimentos), Juego, retos, Exposición
-  Sociedad en general