

EUROPEAN RESEARCHERS' NIGHT – NIT DE LA INVESTIGACIÓ 2025

ACTIVIDADES

Stand 1. ¡RESIDUOS AL RESCATE! CIENCIA CIRCULAR DESDE NUESTRO LABORATORIO. Marina Ramos Santonja, Dpto. Química Analítica, Nutrición y Bromatología.

Tipo: Experimentos científicos y juegos

Objetivos: Concienciar sobre el impacto ambiental que generan los plásticos en nuestro entorno y cómo los residuos agrícolas pueden ser utilizados para la obtención de materiales avanzados sostenibles.

Descripción de la actividad: Un año más volvemos a la orilla del mar para invitar al personal visitante a dejar una huella positiva en nuestro entorno. Primera parada, la playa. Se explora una zona simulada de playa para localizar, recoger y clasificar diversos residuos. A través del juego y la investigación se comprende cómo residuos agrícolas como cáscaras o huesos de frutas pueden dejar de ser basura para convertirse en soluciones. Experimentos y demostraciones químicas muestran cómo la paja de arroz puede transformarse en materiales sostenibles. ¡Únete a nosotros en esta emocionante aventura y descubre cómo podemos contribuir a un futuro más sostenible de nuestro planeta!

Stand 2. LECTURA Y CIENCIA: EXPLORANDO NUEVOS IMAGINARIOS ILUSTRADOS. Mónica Ruiz Bañuls, Dpto. Innovación y Formación Didáctica.

Tipo: Taller

Objetivos: Fomentar la conexión lectura-ciencia. Despertar la curiosidad y el pensamiento crítico. Mejorar la comprensión lectora. Explorar el imaginario literario-científico. Promover la transferencia científico-literaria.

Descripción de la actividad: Talleres en torno a diversos álbumes ilustrados divididos en 4 núcleos temáticos: el ciclo de la vida, los animales, el cuidado del planeta y las mujeres científicas. Cada taller dura 30 minutos y se desarrollan cíclicamente durante toda la jornada. Se realiza una lectura oral (cuentacuentos) seguida de una corta tertulia dialógica que da paso a diversas actividades.

- En torno a los animales: se realiza un origami con silueta de animal a partir del álbum *Zoo in my hand*.
- En torno al cuidado del planeta: se realiza un mural con dos secciones, “Lo que el planeta necesita” y “Lo que el planeta no necesita”
- En torno a la visibilización de mujeres científicas: se elabora un marcapáginas con una frase y un objeto/invento que definan a la científica.
- En torno al ciclo de la vida: se realiza un mural donde se completan los diversos ciclos de la vida de una semilla, un animal, una célula...

Stand 3. A. ESCUCHANDO EL CEREBRO DE UN GUSANO: REGISTRO DE LA ACTIVIDAD NEURONAL EN ANÉLIDOS. Armando Alberola Die, Dpto. Fisiología, Genética y Microbiología.

Tipo: Experimento científico

Objetivos: El principal objetivo es la realización de una actividad experimental que consiste en la observación y el registro de la actividad eléctrica generada por las neuronas de un anélido.

Descripción de la actividad: El cerebro humano contiene miles de millones de neuronas conectadas entre sí y el estudio directo de su función es realmente complejo. Las lombrices de tierra son un modelo experimental accesible y adecuado debido a que sus neuronas disparan las mismas señales eléctricas (denominadas potenciales de acción) utilizadas por todos los animales y que subyacen, entre otras funciones neuronales, a la generación de nuestros pensamientos y movimientos. En esta actividad experimental se descubre cómo las neuronas transmiten dichas señales eléctricas. Para ello, se emplean dos ordenadores enchufados a bioamplificadores portátiles, que están, a su vez, conectados con electrodos insertados en el cuerpo de lombrices de tierra anestesiadas. Esta metodología permite registrar (ver y oír) en los ordenadores las señales eléctricas generadas por su sistema nervioso y entender las bases fisiológicas que permiten su generación.

Stand 3. B. HONGOS Y ALGAS: UN MUNDO POR DESCUBRIR. Federico López Moya, Dpto. Ciencias del Mar y Biología Aplicada.

Tipo: Taller

Objetivos: Conocer la biodiversidad de hongos filamentosos. Aprender algunas aplicaciones industriales y agrobiotecnológicas de los hongos. Introducir la biodiversidad de algas de la costa de Alicante.

Descripción de la actividad: El personal visitante evalúa muestras de colecciones fúngicas desarrolladas en diferentes medios de cultivo y observan estructuras de crecimiento de hongos filamentosos con aplicaciones en diferentes industrias. Se dispone de un aparato para manejar y sembrar plantas de cultivo. Se expone una colección de algas del litoral de Alicante que representan la biodiversidad de los ecosistemas locales y se realizan preparaciones microscópicas y a la lupa.

Stand 4. A. DE LA A A LA Z: VIAJE INMERSIVO A LA ESCRITURA ANTIGUA Y MEDIEVAL. Marina Maciá Ortuño, Dpto. Prehistoria, Arqueología, Historia Antigua, Filología Griega, y Filología Latina.

Tipo: Taller

Objetivos: Promover la Historia y las Humanidades a partir de la recreación histórica teatralizada. Divulgación y experimentación de la evolución de la escritura desde la Antigüedad hasta la actualidad.

Descripción de la actividad: Ovidio, Hipatia, Hildegarda y San Vicente Ferrer, acompañados por un profesor de Historia de la UA hacen acto de presencia y explican de forma teatralizada la evolución de la escritura, incluyendo la participación de las mujeres en nuestra cultura. El público observa y usa diferentes materiales antiguos de escritura y decora sus iluminaciones medievales a su gusto con materiales como pergamino, papiro, tinta y pluma, cáñamo, pan de oro... ¡Experimenta la Historia en primera mano!

Stand 4. B. CUENTOS GRIEGOS EN PAPIRO. María Paz López Martínez, I. U. Investigación de Arqueología y Patrimonio Histórico.

Tipo: Juego

Objetivos: Presentamos los nuevos cuentos de la colección.

Descripción de la actividad: Se propone un juego en el que puede participar toda la familia a partir de los cuentos de la colección Cuentos griegos en papiro. Estos relatos se inspiran en antiguas novelas griegas perdidas que tienen más de dos mil años y han llegado hasta nosotros en rollos de papiros hallados en Egipto. Los protagonistas de las historias y sus familiares (abuelos, padres y parejas) forman las figuras de una baraja que imitan a unos naipes que han divertido a los niños y mayores durante generaciones. Entonces eran familias de tirolese, esquimales, chinos... y, en nuestra baraja, son asirios, egipcios, griegos, troyanos, fenicios, bizantinos y algunos más. Os explicamos cómo jugar. Las reglas son muy sencillas. Mientras tanto, aprendemos cosas muy interesantes sobre estos personajes y sus aventuras y, al mismo tiempo, aprendemos sobre cómo era el mundo en la Antigüedad.

Stand 5. MATERIALES SORPRENDENTES. M. Mercedes Pastor Blas, Dpto. Química Inorgánica.

Tipo: Experimento científico

Objetivos: Divulgar la Ciencia de una forma divertida mediante experimentos que muestran las aplicaciones tecnológicas que se realizan en la UA.

Descripción de la actividad: Realización de diversos experimentos en los que se observan las propiedades sorprendentes de distintos materiales y algunas de sus aplicaciones tecnológicas más interesantes:

- Energías renovables
- Materiales magnéticos
- Levitación
- Materiales con propiedades sorprendentes
- ¡Fuego!

Stand 6. ÓPTICA EN ACCIÓN: EXPLORA, APRENDE, EXPERIMENTA. Celia García Llopis, Dpto. Óptica, Farmacología y Anatomía.

Tipo: Experimento científico

Objetivos: Entender a través de experimentos, las principales leyes y conceptos de la Óptica y sus aplicaciones en diferentes campos del conocimiento.

Descripción de la actividad: La Óptica estudia el comportamiento y las propiedades de la luz, así como la formación y análisis de imágenes o la construcción de instrumentos ópticos, entre otros aspectos. En esta actividad se plantean experimentos sencillos pero muy didácticos relacionados con las diferentes ramas de la Óptica: las leyes de la refracción y reflexión; la formación de imágenes con lentes, la difracción de la luz, la polarización; el proceso visual; el color; demostraciones de efectos visuales de imágenes impresas.

Stand 7. LA SOSTENIBILIDAD ESTÁ EN TUS MANOS. Alicia Font Escamilla, Dpto. Ingeniería Química.

Tipo: Taller

Objetivos: Realizar demostraciones y juegos con el fin de divulgar la relación de la Ingeniería Química con la sostenibilidad, motivando al público general a integrar prácticas más responsables en su día a día.

Descripción de la actividad: La idea de las actividades es explicar cómo los procesos químicos pueden ser diseñados y optimizados para minimizar el impacto ambiental y concienciar en cómo las decisiones individuales afectan a nuestro planeta y comprometen nuestro futuro. Se realizan experimentos relacionados con los procesos de la industria química enfocados a la protección del medio ambiente, las operaciones de separación, el desarrollo de nuevos materiales más sostenibles y el tratamiento de residuos, incluyendo el análisis del ciclo de vida.

Stand 8. UNA PIZCA DE ENFERMERÍA. Zhenet Ilieva Stefanova, Dpto. Enfermería.

Tipo: Experimento científico y taller

Objetivos: Concienciar sobre la importancia de la higiene de manos; enseñar técnicas básicas de curas y vendajes, y promover la sostenibilidad y el uso responsable de medicamentos.

Descripción de la actividad: Distintas actividades:

- Por la mañana: “Tus manos salvan vidas”, demostración y práctica de técnicas básicas de lavado de manos y desinfectación, utilizando lámparas de luz ultravioleta y gel fluorescente para visualizar la eficacia del lavado. Creación de gel fluorescente casero.
- Por la tarde: Realización de vendajes y curas simples, práctica de diferentes tipos de vendajes tanto con recursos estandarizados como con recursos improvisados, y cura básica de heridas. Creación de un botiquín doméstico con materiales reciclados para

guardar materiales sanitarios y aprender cómo desechar correctamente los medicamentos caducados.

Stand 9. EDUCACIÓN FINANCIERA: ESCAPE ROOM FINANCIERO, JUGANDO A SER INVERSORES, TRIVIAL FINANCIERO, MONOPOLY FINANCIERO. Rosa María Ayela Pastor, Facultad de Ciencias Económicas.

Tipo: Taller

Objetivos: Talleres relacionados con Educación Financiera, en los que el personal participante, a través de diferentes juegos, pueden aplicar conceptos como ahorro, inversión, gastos, deudas, ...

Descripción de la actividad: Varias actividades:

- Escape room financiero: el personal participante se agrupa en equipo encerrados virtualmente en una “Cámara de Seguridad Financiera”. Deben superar retos para salir.
- Jugando a ser inversores: los equipos participantes utilizan un simulador de bolsa para inversiones y toma de decisiones basadas en noticias ficticios o del mundo real.
- Trivial financiero: por equipos se hacen rondas de preguntas de diferentes categorías: ahorro, inversiones, deudas, consumo responsable, dinero)
- Monopoly Financiero: tablero estilo Monopoly en el que las calles son emprendimiento, fondo de inversión, renta fija...

Stand 10. EL BUENO, EL FEO Y EL MALO: INSECTOS POLINIZADORES, DESCOMPONEDORES Y PARASITOIDES. Marina Mazón Morales, Dpto. Ciencias Ambientales y Recursos Naturales.

Tipo: Taller

Objetivos: Divulgar la investigación del ciclo de vida e importancia de los polinizadores, los dípteros descomponedores y los himenópteros parasitoides. Mostrar técnicas de investigación en campo y laboratorio.

Descripción de la actividad: Varios talleres:

- Taller de observación de los ciclos biológicos de moscas (dípteros): se muestran terrarios con las fases de desarrollo (larvas, pupas y adultos) de especies bio-conversoras de materia y polinizadoras, para observarlas e interactuar con ellas.
- Taller de exposición del proceso completo de investigación de avispas (himenópteros) parasitoides y de dípteros: se muestran las principales técnicas de captura de estos insectos en campo, así como el montaje en alfiler y su preservación.
- Taller de observación de abejas polinizadoras, tanto en vivo en el jardín de lavanda y romero y con la muestra de una colmena didáctica, como con material en cajas. Actividad realizada en colaboración con la asociación “El Rincón de la abeja” y el Laboratorio de Innovación Social de la UA “Polinizadores en Alicante y San Vicente”.

Stand 11. FÍSICA RECREATIVA. Isabel Abril Sánchez, Dpto. Física Aplicada.

Tipo: Experimento científico

Objetivos: Promover y fomentar el interés y la curiosidad por la física. Impulsar las vocaciones científicas. Reivindicar que la ciencia es cultura.

Descripción de la actividad: A través de diferentes experimentos sorprendentes y curiosos se muestra la parte más lúdica y divertida de la Física que estimula el interés del público asistente. Se presentan cajas mágicas que suben o bajan por una rampa a voluntad, bombillas levitantes, la fuerza de la presión atmosférica, giros incontrolados, materiales que son sólidos y líquidos al mismo tiempo, y muchas más experiencias. Mediante estos experimentos de física, muchos de ellos que desafían al llamado “sentido común”, se pretende fomentar aspectos como la curiosidad, la indagación y el espíritu crítico, para conseguir que la sociedad adopte una actitud positiva hacia la ciencia, y sea consciente de que el conocimiento científico nos proporciona una mejor comprensión del mundo, una mejora del estado de bienestar y una saludable dosis de escepticismo.

Stand 12. LA CIUDAD QUE HABITAMOS: MAPEANDO Y DISEÑANDO ESPACIOS URBANOS. Álvaro Bernabéu Bautista, Dpto. Edificación y Urbanismo.

Tipo: Taller

Objetivos: Acercar la investigación urbana al público. Fomentar la participación ciudadana con métodos analógicos y digitales. Visibilizar el mapeo colaborativo como herramienta de análisis urbano.

Descripción de la actividad: Tres actividades simultáneas:

- Diseña tu plaza: con plantillas, los niños y niñas podrá diseñar su propio espacio público. Se exponen los resultados.
- Mapea tu ciudad: en una cartografía gigante de Alicante, el personal participante coloca pines codificados por colores para señalar lugares que les gustan.
- Miradas ciudadanas: usando tablets o móviles el personal participante responde a preguntas formuladas sobre los espacios urbanos que ven.

Stand 13. A. CÓMO ENTRENAR A TU CEREBRO. Beatriz Delgado Doménech, Dpto. Psicología Evolutiva y Didáctica.

Tipo: Taller

Objetivos: Conocer cómo funciona el cerebro y las funciones ejecutivas. Experimentar cómo se entrenan estas funciones con juegos y actividades virtuales, y valorar su impacto en el aprendizaje y el desarrollo.

Descripción de la actividad: Taller compuesto por varias dinámicas participativas, que va dirigido a niños y niñas y adolescentes, donde se tratará de desarrollar un pensamiento crítico sobre las funciones ejecutivas y cómo afectan a nuestro aprendizaje. Las actividades son: acciones formativas que explican cómo es el cerebro y su funcionamiento, experimentos vivenciales con fichas y tablets, experiencia con gafas de realidad virtual sobre un viaje al interior del cerebro, y actividad de magia (con actuaciones) que ayudan a reflexionar sobre procesos y sesgos atencionales y perceptivos.

Stand 13. B. LA RULETA NUTRICIONAL ¿MITO O VERDAD?. Ana Zaragoza Martí, Dpto. Enfermería.

Tipo: Juego

Objetivos: Promover hábitos alimentarios saludables y desmentir mitos comunes sobre nutrición a través de un juego dinámico y participativo.

Descripción de la actividad: El público gira la ruleta para descubrir distintas pruebas relacionadas con la alimentación saludable. Cada sección de la regla propone una actividad breve y divertida: afirmaciones para decir si son mito o realidad, preguntas tipo verdadero/falso, adivinanzas de alimentos o mini-cuestionarios sobre hábitos alimentarios. El contenido se adapta tanto a público juvenil como a personas adultas, y busca despertar el pensamiento crítico en torno a la alimentación en torno a la alimentación. Además, se realizan valoraciones del estado nutricional, sketch sobre alimentación y se entrega a cada participante un tríptico con información clara y visual sobre temas de interés nutricional, como el etiquetado de alimentos y las bases de la Dieta Mediterránea.

Stand 14. CIENCIA DE ESTAR POR CASA. Raquel Serrano Corado, Dpto. Química analítica, Nutrición y Bromatología.

Tipo: Experimento científico

Objetivos: Incentivar el interés de los más jóvenes por la ciencia y promover actitudes críticas introduciendo el método científico como herramienta útil en su formación personal y profesional.

Descripción de la actividad: Diferentes experimentos sencillos que permiten demostrar varios principios de la química y la física de forma divertida y divulgativa para los más jóvenes:

- La composición de las tintas: donde el personal asistente ayuda a analizar la composición de distintas tintas de forma visual con el auxilio de papel de filtro y diferentes disolventes (agua, acetona, alcohol isopropílico...)
- Semáforo de glucosa: basado en un proceso redox donde se producen reacciones de oxidación y reducción entre la glucosa y el oxígeno del medio dentro de una botella.
- Descubriendo por qué las almendras son amargas: empleando un prototipo desarrollado por el grupo de investigación se detecta el amargor de las almendras.

Stand 15. ¿SEGURO QUE LO SABÍAS? VERDADES Y MENTIRAS SOBRE EL CAMBIO CLIMÁTICO.

Alexandra Rey Cubero, Dpto. Didáctica General y Didácticas Específicas.

Tipo: Experimentos, talleres y juegos

Objetivos: Comprender conceptos clave sobre cambio climático. Distinguir entre evidencias científicas y creencias populares. Promover participación, debate y pensamiento crítico frente a la información ambiental.

Descripción de la actividad: ¿Es el dióxido de carbono el único responsable del efecto invernadero? ¿Hace más calor porque el Sol calienta más? ¿El cambio climático es algo natural? ¿Es bueno el efecto invernadero? En este taller se desmontan ideas que parecen evidentes...pero que no lo son. A través de pequeños experimentos, retos visuales y explicaciones participativas se abordan algunos de los malentendidos más comunes sobre el cambio climático. El público descubre cómo funciona el efecto invernadero y la contribución de otros gases. La ciencia no es sólo saber...¡es poner a prueba!

Stand 16. ¿CÓMO TENER UN BUEN SUSTRATO PARA TUS PLANTAS HORTÍCOLAS?. Borja Ferrández Gómez, Dpto. Bioquímica y Biología Molecular y Edafología y Química Agrícola.

Tipo: Taller

Objetivos: Fabricar un sustrato de cultivo óptimo, a partir de diferentes componentes que lo forman, para plantas hortícolas.

Descripción de la actividad: Dos fases: 1. Aprender cuáles son los componentes necesarios para tener un sustrato óptimo para cultivos de plantas hortícolas como tomate o pepino. Para ello, se usan carteles ilustrativos en los que se explican las diferencias entre la parte orgánica y la parte inorgánica, así como la función de cada componente. En los carteles se pueden ver los distintos tipos que existen a nivel comercial y los que se están estudiando en el equipo de investigación. 2. El personal visitante prepara su propio sustrato de cultivo a partir de los componentes individuales y planta una semilla de una planta hortícola en un macetero biodegradable para llevársela a casa y observar su crecimiento.

Stand 17. OBSERVACIÓN DE MICROORGANISMOS FOTOSINTÉTICOS Y AISLAMIENTO DE PIGMENTOS. Julia Esclápez Espliego, Dpto. Bioquímica y Biología Molecular y Edafología y Química Agrícola.

Tipo: Experimento científico

Objetivos: Conocer la función de los pigmentos en organismos fotosintéticos. Aislar y separar pigmentos de organismos fotosintéticos.

Descripción de la actividad: Los organismos fotosintéticos contienen una gran variedad de pigmentos que dan lugar a los colores que en ellos observamos. Entre estos pigmentos destacan

las clorofilas (color verde) pero también existen otros como los carotenos (color naranja), xantofilas (color amarillo), antocianinas (color rojizo, púrpura o azulado) y las ficobilinas (color azul, rosa o violeta). El color particular que presenta un alga o una planta depende generalmente del predominio de un pigmento u otro o la combinación de ellos. Estos pigmentos tienen estructuras químicas complejas y su función es captar la energía lumínica que se transformará en energía química gracias a la fotosíntesis. En esta actividad se trabaja con organismos fotosintéticos, concretamente, con microalgas. Durante su realización se observan estos organismos unicelulares utilizando microscopios ópticos. También se lleva a cabo la extracción de pigmentos y su separación mediante cromatografía en papel.

Stand 18. VIDEOJUEGOS INTERACTIVOS PARA EL DIAGNÓSTICO DEL TDAH: UNA EXPERIENCIA EN REALIDAD VIRTUAL. Alejandro Reina Reina, I.U. Investigación Informática.

Tipo: Experimento científico

Objetivos: Presentar videojuegos interactivos diseñados para apoyar la detección y análisis del TDAH.

Descripción de la actividad: Se presentan videojuegos interactivos diseñados para apoyar la detección y tratamiento del TDAH, utilizando técnicas de Inteligencia Artificial y entornos de realidad virtual. Estas herramientas buscan combinar tecnología y neurociencia para ofrecer nuevas estrategias de evaluación cognitiva en contextos lúdicos e inmersivos.

Stand 19. INTRODUCCIÓN A LA CRIMINALÍSTICA FORENSE. Fernando Rodes Lloret, Dpto. Psicología de la Salud.

Tipo: Taller-Horario de tarde.

Objetivos: Dar a conocer la investigación criminalística forense y antropología forense.

Descripción de la actividad: Taller en el que las personas participantes conocen de primera mano las técnicas de identificación en criminalística forense: dactiloscopia, quiroscopia, pelmatoscopia, queiloscopia, otograma. Además, se introducen en la antropología forense.

Stand 20. A. GENÉTICA HUMANA. José Martín Nieto, Dpto. Fisiología, Genética y Microbiología.

Tipo: Actividades prácticas didácticas y recreativas

Objetivos: Aprender lo que es y cómo son: el ADN, los cromosomas y el genoma humano. Aprender cómo se heredan los caracteres humanos: comunes y raros.

Descripción de la actividad: Diversas actuaciones:

- Estructura del ADN: la doble hélice.
- Secuenciación de ADN de última generación.

- Cariotipos humanos: normales y mutantes.
- Herencia de caracteres comunes divertidos.
- Construcción de árboles genealógicos: capacidad de notar el sabor amargo.
- El daltonismo y su herencia.
- Fenotipos mutantes en el maíz: las mazorcas de colores.

Stand 20. B. EL CÓDIGO SECRETO DE LA VIDA. Lorena Tremiño Agulló, Dpto. Fisiología, Genética y Microbiología.

Tipo: Juego o concurso

Objetivos: Divulgar de forma divertida cómo 4 letras del ADN dan lugar a 20 aminoácidos que pueden generar toda la diversidad de seres vivos, a través de juegos.

Descripción de la actividad: A través de juegos interactivos, como “Descifra el mensaje del ADN” y “Scattergories proteico” se invita al público a descubrir cómo sólo 4 letras (A, T, C, G) pueden codificar 20 aminoácidos y generar la enorme diversidad de proteínas que sustentan la vida. Los visitantes pueden aprender jugando cómo la información genética se traduce en estructuras funcionales, y reflexionar sobre el poder combinatorio del lenguaje de la vida. La actividad está pensada para todos los públicos, con especial atención a los jóvenes no universitarios. Para los más pequeños, hay hélices de ADN para colorear.

Stand 21. A. REMEDIACIÓN AMBIENTAL MEDIANTE PROCESOS ELECTROQUÍMICOS. Liliana Andrea Cárdenas Arenas, I.U. Electroquímica.

Tipo: Experimento científico

Objetivos: Mostrar cómo es un reactor electroquímico y sus usos en procesos de remediación ambiental. Descripción de sus componentes y fabricaciones mediante impresión 3D.

Descripción de la actividad: Se muestran los componentes que tiene un reactor químico. Se puede ver cómo se fabrican electrodos a partir de biomasa y cómo se fabrican las piezas del reactor en impresora 3D. Se explican las principales aplicaciones ambientales de los reactores electroquímicos. Hay montado un sistema de desinfección electroquímica.

Stand 21. B. DEL AIRE AL AGUA Y A LA ENERGÍA: CIENCIA PARA UN FUTURO LIMPIO. Mario García Rodríguez, I.U. Materiales.

Tipo: Experimento científico

Objetivos: Introducir a la sociedad los dispositivos de generación y almacenamiento de energía basados en baterías Zn-aire e hidrógeno verde, así como métodos de tratamiento de aguas contaminadas.

Descripción de la actividad: Tres experimentos:

- Preparación de una batería Zn-aire conectada a un LED y exposición de su fundamento.
- Generación de hidrógeno verde a partir de agua.
- Eliminación de contaminantes en agua mediante el uso de carbón activado.

Stand 22. ¿CÓMO SE FORMA UN NUEVO ORGANISMO? CONOCE LAS ETAPAS DEL DESARROLLO EMBRIONARIO. María Laura Robles Gómez, Dpto. Biotecnología.

Tipo: Taller

Objetivos: Descubrir los pasos que se dan hasta formar un nuevo individuo mediante la observación de diferentes etapas del desarrollo embrionario y larvario del erizo de mar a través de lupas bioculares.

Descripción de la actividad: A través de lentes binoculares se visibilizan diferentes etapas del desarrollo embrionario y larvario del erizo de mar. El erizo de mar se utiliza frecuentemente como organismo modelo en Biología del Desarrollo ya que sus embriones son muy fáciles de observar. El material biológico utilizado en el taller se prepara previamente en el Laboratorio de Reproducción del departamento de Biotecnología.

Para comprender mejor lo que se ve a través de las lupas, se utilizan pósteres didácticos sobre el desarrollo del erizo de mar. A la vez que el personal asistente al taller visualiza los estados embrionarios y larvarios del erizo de mar a través de las lupas y los pósteres ilustrativos, se puede realizar una hoja de actividades para completar lo aprendido. En uno de los pósteres se incluye un código QR que enlaza con vídeos sobre el desarrollo embrionario del ser humano para quienes tengan interés o curiosidad en esta especie.

Stand 23. A. ¿QUIERES CONOCER LA LABOR DE UN OBSERVADOR/A METEOROLÓGICO? EL LABORATORIO DE CLIMATOLOGÍA DE LA UA TE ENSEÑA. Esther Sánchez Almodóvar, I. Interuniversitario de Geografía.

Tipo: Observación y manipulación de aparatos meteorológicos

Objetivos: Difundir la labor que desempeña un/a observador/a meteorológico y las diferentes iniciativas que se llevan a cabo en el Laboratorio de Climatología.

Descripción de la actividad: Las personas participantes conocen el instrumental con el que se realiza la medición de las diferentes variables del tiempo y clima.

Stand 23. B. GEOEXPLORA EN LA UA. Antonio Prieto Cerdán, Dpto. Análisis Geográfico Regional y Geografía Física.

Tipo: Taller

Objetivos: Experimentar con Tecnologías de la Información Geográfica y Cartografía: visores estereoscópicos. Descubrir el uso tradicional de las plantas y su hábitat.

Descripción de la actividad: Las personas participantes pueden observar el relieve terrestre y las transformaciones del territorio.

Stand 24. GEÓGRAFAS Y CIENCIA. Ascensión Padilla Blanco, Dpto. Análisis Geográfico Regional y Geografía Física.

Tipo: Juego o concurso

Objetivos: Promover el conocimiento en la ciencia geográfica. Dar a conocer a las primeras geógrafas. Analizar la importancia de la equidad en la labor profesional de las personas profesionales de la Geografía.

Descripción de la actividad: Hay 4 actividades: una exposición de 12 paneles en los que se muestra la biografía y aportaciones al mundo académico y a la sociedad de las primeras geógrafas, así como la presencia femenina en la geografía actual; un kahoot con preguntas sobre la exposición; una ruleta para descubrir a una geógrafa pionera con la que se puede hacer una foto que se envía por email.

Stand 25. AVENTURA CIENTÍFICA EN LA UA. Berenice Santonja Masià, Biblioteca UA.

Tipo: Juegos

Objetivos: Estimular la investigación a través de la búsqueda de información. Desarrollar habilidades creativas. Estimular el interés por la ciencia. Promover el uso de los recursos bibliotecarios.

Descripción de la actividad: Dos actividades:

- Actividad de la mañana: Juego por equipos con pruebas tipo cluedo, historia de misterio cuyos personajes son científicos, el enigma se resuelve con pruebas de búsqueda, codificación, lógica...
- Actividad de la tarde: Juegos y experimentos dirigidos a niños de edad comprendida entre 3 y 12 años en los que se trata de descubrir la ciencia a través de la Biblioteca.

Stand 26. A. APRENDER ES CREAR FUTURO. Rosabel Roig Vila, Dpto. Didáctica General y Didácticas Específicas.

Tipo: Talleres y concursos

Objetivos: Acercar al público de cualquier edad a una educación innovadora mediante talleres abiertos y concursos participativos.

Descripción de la actividad: En esta actividad se da a conocer el valor de la educación a través de concursos dinámicos y talleres interactivos para todos los públicos. El personal asistente puede participar en retos con Kahoot, experimentar con recursos de realidad aumentada, crear actividades inclusivas y descubrir cómo la innovación educativa transforma la forma de aprender a cualquier edad.

Stand 26. B. INTERACTUANDO CON ROBOTS. Miguel Ángel Cazorla Quevedo, I.U. Investigación Informática.

Tipo: Experimento científico

Objetivos: Acercar los robots al público en general.

Descripción de la actividad: Los robots interactúan con el público y se explican las posibilidades de estos.

Stand. 27. INFORMACIÓN. UA Divulga. Vicerrectorado de Transferencia, Emprendimiento y Divulgación Científica.

Stand 28. DESCUBRE LOS SECRETOS DE LOS INSECTOS Y LAS PLANTAS: LA IMPORTANCIA DE CONSERVAR LA BIODIVERSIDAD. Cinta Quirce Vázquez, I.U. Biodiversidad (CIBIO).

Tipo: Taller

Objetivos: Dar a conocer la importancia de las funciones vitales que realizan los insectos y las plantas para el planeta y el ser humano.

Descripción de la actividad: Diferentes talleres adaptados al público escolar y al público familiar.

1. Los insectos: del campo al laboratorio.
2. Descubre el mundo de los insectos.
3. Pinta una ficha de insectos.
4. Diseña tu chapa de insectos, arácnidos y plantas y personalízala.
5. Photocall de bosque tropical: ven a nuestro bosque mágico y con accesorios, hazte una foto para recordar la importancia de conservar la biodiversidad.
6. Zona de investigación: aprende sobre el control biológico, con insectos vivos.

7. Conoce a los insectos más de cerca: insectos vivos criados en laboratorio.
8. Zona de botánica: aprende sobre las plantas, sus propiedades medicinales y olfativas y aceites esenciales. Fabrica tu bolsita de tul aromática para llevar a casa.
9. Juego: los escarabajos coprófagos.

Stand 29. JUGANDO CON LAS MATEMÁTICAS. Xaro Soler Escrivá, Dpto. Matemáticas.

Tipo: Taller

Objetivos: Descubrir las matemáticas de manera lúdica mediante materiales didácticos, despertando la curiosidad con actividades de geometría, aritmética, códigos, simetrías y enigmas.

Descripción de la actividad: Diversos talleres relacionados con diferentes campos de las matemáticas:

- Teorema de doblar y cortar: se analizan diferentes propiedades de figuras planas a través de doblar y cortar por diversas rectas.
- La magia de las matemáticas: el juego del nueve, el juego de las marcas, la magia de las mujeres matemáticas, un juego con sistemas de ecuaciones...
- Estrategia ganadora: juegos de cartas basados en autómatas finitos.
- Taller de mosaicos: la ecuación de Pitágoras a partir de la construcción del tangram.
- Juego de escapismo y criptografía: se resuelven diferentes enigmas matemáticos trabajando con asimetrías, puzles matemáticos...
- Taller de anamorfosis: se analiza la perspectiva de diversos objetos mediante la anamorfosis.
- Gomipoliedros: construcción de figuras geométricas usando golosinas y palillos.
- Escapismo infantil: juegos con tangram, simetría, adivinanzas y un ratón robot.
- Rompecabezas africano: juegos de nudos contruidos con madera, cuerdas y bolas.

Stand 30. ASTRONOMÍA DE DÍA Y DE NOCHE. José Vicente Guardiola Bartolomé, Facultad de Ciencias.

Tipo: Observación astronómica

Objetivos: Acercar la ciencia de la astronomía de forma amena para todos los públicos. Iniciar al público en la observación del sol y del cielo nocturno.

Descripción de la actividad: Diferentes actividades:

- Por la mañana: observación del sol usando telescopios especiales y gafes adaptadas para su observación, explicando con detalle las precauciones a tener en cuenta para poder observar el sol con seguridad. También se realizan mediciones para la determinación de la latitud con la mano, en el reloj solsticial de la UA (junto edificio de Rectorado).
- Por la tarde: se explica cómo se puede construir un cohete de agua y se realizan lanzamientos de cohetes y, al anochecer, observación del universo mediante telescopios, haciendo especial hincapié en la luna, los planetas y el paso de los satélites.

Stand 31. ESCRITURA ÁRABE: ARTE, LENGUA Y CULTURA. Inmaculada Garro Sánchez, Dpto. Filología Integradas.

Tipo: Taller

Objetivos: Dar a conocer el Grado de Estudios Árabes e Islámicos acercando al estudiantado no universitario y al público en general la riqueza lingüística, científica, artística y cultural.

Descripción de la actividad: Taller de caligrafía árabe y taller de henna. Muestra de libros.

Stand 32. SOCIOGRAMERS: CONSTRUYE Y DESCUBRE LA REALIDAD SOCIAL. Pablo de Gracia Soriano, Dpto. Sociología I.

Tipo: Juego

Objetivos: Conocer la sociología como disciplina científica y algunas herramientas para analizar la realidad social, usando el juego y una perspectiva juvenil.

Descripción de la actividad: Dinámicas participativas en las que el personal participante reflexiona, debate, piensa y conecta casos famosos con la realidad social. Juegos que permiten identificar perfiles sociológicos, autores y conceptos básicos, y profundizar y reflexionar sobre problemas actuales. Los juegos son:

- Cazadores Sociales: una ruta por la UA.
- Memoria sociogramer.
- El árbol de la sociedad.
- Mímica con conceptos.
- La gente me señala: etiquetando a la gente.

Stand 33. TRADUCCIÓN POR LA IGUALDAD. María López Medel, Dpto. Traducción e Interpretación.

Tipo: Taller

Objetivos: Aprender vocabulario de profesionales en 10 idiomas y traducir evitando los estereotipos de género. Conocer a una gran autora y sus traducciones: Jane Austen en el 250 aniversario de su nacimiento.

Descripción de la actividad: Talleres y juegos relacionados con la traducción sin sesgos de género. Carteles informativos: minibiografías de mujeres importantes de distintas profesiones y procedencias. ¿Sabías que...? Datos curiosos sobre las profesiones y el género. Traductoras españolas de los siglos XVIII y XIX. Roll-up con los resultados de la investigación sobre estereotipos de género en la traducción automática y humana. Lonas informativas: las novelas de Jane Austen traducidas a 10 lenguas. Profesiones en 10 idiomas. Taller de traducción igualitaria de profesiones. Tarjetas de memoria contra los estereotipos en las profesiones. Juegos de ordenador con preguntas de los carteles de la carpa, diseñados en una plataforma

accesible desde el móvil mediante código QR. Taller de traducción de títulos de las novelas de Jane Austen. Zona tranquila para colorear y dibujar. Impresión de sellos en la mano en varios idiomas. Reparto de globos, marcapáginas y pulseras con el lema de la carpa.

Stand 34. ESPECTROSCOPIA ESTELAR. Klaus Rubke, Dpto. Física Aplicada.

Tipo: Taller y exposición de experimentos

Objetivos: Aprender que existen diferentes tipos de estrellas que se diferencian en su temperatura (color) y cuyas características y composición se pueden determinar a través de la espectroscopía.

Descripción de la actividad: Se presenta la aplicación a la espectroscopía, que es la descomposición de la luz mediante elementos ópticos (difracción), en Astrofísica. Se identifican diferentes elementos según sus líneas espectroscópicas. En el taller, el personal asistente usa los espectroscopios para observar el espectro solar y otros instrumentos como lámparas que contienen diversos gases, para comprobar que cada uno de ellos presenta un espectro distinto. En la exposición se muestra cómo entender la luz de las estrellas, los distintos espectrógrafos astronómicos y los espectros de diferentes estrellas.

Stand 35. TALLER DE ARQUEOLOGÍA: EXPLORA EL PASADO Y CONSERVA NUESTRA HISTORIA. Magdalena Gómez Puche, I.U Investigación en Arqueología y Patrimonio Histórico.

Tipo: Taller

Objetivos: Fomentar el vínculo entre sociedad y patrimonio cultural, mostrando cómo vivían las sociedades del pasado, mediante la participación activa en diversos talleres de arqueología.

Descripción de la actividad: Distintos talleres en horarios de mañana y tarde:

- Por la mañana: talleres sobre evolución humana, explicación del método científico desarrollado en las excavaciones arquitectónicas y experimentación con dispositivos empleados en Arqueología (microscopio, nivel óptico, ...)
- Por la tarde: adaptación al público familiar de las actividades realizadas por la mañana, además de otros talleres como fabricación de mosaicos, confección de collares con conchas, diseño de jeroglíficos egipcios o mini-construcciones prehistóricas.

Stand 36. GEOLOGÍA PARA TOD@S: VOLCANES DE CERCA. David Benavente, Dpto. Ciencias de la Tierra y del Medio Ambiente.

Tipo: Taller

Objetivos: Observar lavas y piroclastos, como cenizas, bombas volcánicas,... a diferentes escalas: en nuestra mano, con lupa y microscopios, y su relación con análogos sencillos.

Descripción de la actividad: Tres actividades;

- Volcanes de cerca: Se realizan talleres con lupas y microscopios acompañados de actividades de modelos análogos sencillos para explicar cómo funciona un volcán. Se observan rocas a través de láminas delgadas para poder conocer su historia y sus propiedades y se relacionan con sus propiedades bajo lupa y aspecto en nuestra mano. También se muestra la diferencia entre lava (flujo) y ceniza volcánica (piroclasto).
- Terremotos: Actividad al aire libre para entender el mundo de los terremotos y su relación con el vulcanismo, donde las monitoras y monitores explican cómo se forman y registran los terremotos generados por los participantes de forma divertida. Las personas participantes entienden también que la ubicación y número de terremotos ayuda a entender cómo funcionan los volcanes, llegando a “predecir” la posibilidad de una erupción.
- Línea del Tiempo: Actividad al aire libre donde las monitoras y monitores explican la historia de la Tierra de forma divertida y dan a conocer la relación con la actividad volcánica en la historia de la Tierra con algunos de los principales eventos que se han producido. Además, las personas participantes pueden acceder a más información a través de los códigos QR dispuestos en la Línea del Tiempo Geológico de la UA.

Stand 37. TALLER DE ÓPTICA: DESDE LA REALIDAD AUMENTADA A LAS COMUNICACIONES ÓPTICAS. Francisco Javier Martínez Guardiola, I. U. Física Aplicada a las Ciencias y las Tecnologías.

Tipo: Taller

Objetivos: Introducir conceptos no tan conocidos sobre la luz, como son la difracción, polarización y sus aplicaciones.

Descripción de la actividad: Taller de óptica compuesto por 4 experiencias diferentes: Experimento para observar cómo funcionan sistemas ópticos sencillos; Comprobar cómo se puede polarizar la luz y su utilidad para la imagen 3D; Explicar las bases de la realidad aumentada y la holografía; Medir el grosor de un pelo a partir de fenómenos de difracción de la luz que indica el carácter ondulatorio de la luz. Taller de fluorescencia.

Stand 38. MISIÓN “REACTIVACIÓN DE ENERGÍA” EN LOS SERVICIOS TÉCNICOS DE INVESTIGACIÓN. Cristina Almansa Carrascosa, Vicerrectorado de Investigación.

Tipo: Taller

Objetivos: Fomentar el interés científico a través de retos prácticos que demuestran el trabajo de los Servicios Técnicos de Investigación y la importancia de la ética y el método científico.

Descripción de la actividad: La actividad sumerge al personal participante en una misión interactiva donde, tras una misteriosa “anomalía”, deben superar diferentes pruebas científicas inspiradas en laboratorios reales (microscopía, espectroscopía, experimentación vegetal, bienestar animal...). Cada reto les permite descubrir conceptos y valores fundamentales de la investigación, trabajando en equipo para reactivar simbólicamente la energía de los Servicios

Técnicos de Investigación. La dinámica combina el formato de escape room con experimentos y juegos, promoviendo la colaboración, la observación y el pensamiento crítico.

Stand 39. ENTREVISTAS HISTÓRICAS: LA MUJER Y LA UNIVERSIDAD EN EL S. XX. Alicia Mira Abad, Dpto. Humanidades Contemporáneas.

Tipo: Teatralización y juego

Objetivos: Sensibilizar a las personas participantes sobre las desigualdades de género históricas en el acceso a la educación universitaria y la importancia de la igualdad de oportunidades educativas.

Descripción de la actividad: Durante mucho tiempo a las mujeres se les negó o dificultó el acceso a los estudios universitarios, considerándose que su lugar no estaba en las aulas sino en el hogar. La actividad consiste en una teatralización en formato de entrevista interactiva, en la que dos mujeres, una del año 1915 y otra de 1979, comparten con el público sus experiencias y dificultades para acceder a la educación. Las personas participantes tienen ocasión de oír las vivencias de estas mujeres y hacerles preguntas, generando un diálogo enriquecedor. El público puede poner a prueba sus conocimientos sobre mujeres relevantes en la historia con un juego de mesa que permite aprender sobre figuras a menudo olvidadas.

Stand 40. JUEGA Y APRENDE ROBÓTICA EN LA UA. Francisco Pujol López, Dpto. Tecnología Informática y Computación.

Tipo: Juego

Objetivos: Se pretende iniciar en la robótica a estudiantes de niveles no universitarios para que aprendan a programar y manejar robots de forma lúdica y divertida.

Descripción de la actividad: Se trata de la realización de demostraciones y juegos robóticos interactivos, en donde el personal participante se inicia en la robótica y la programación, resuelven pruebas, pueden controlar robots de diferentes tipos, competir con otros participantes y, además, se pretende fomentar vocaciones científico-técnicas. En esta actividad se pretende acercar el mundo de la robótica a los estudiantes de niveles no universitarios, con el fin de despertar interés por estudiar titulaciones técnicas entre los jóvenes, con especial interés en incentivar la participación de chicas en los talleres tecnológicos. Además, el público en general puede participar y aprender y realizar tareas de cierta complejidad sin necesidad de tener grandes conocimientos técnicos.

Stand 41. CONSTRUYENDO ARQUITECTURAS DE MUJER. APRENDER JUGANDO. Amelia Vilaplana de Miguel, Dpto. Expresión Gráfica, Composición y Proyectos.

Tipo: Taller + exposición

Objetivos: Fomentar la igualdad de género (ODS 5), visibilizar referentes femeninos en arquitectura, incentivar vocaciones tempranas y difundir la app NAM.

Descripción de la actividad: Aproximación lúdica a la arquitectura mediante tres ejes: taller de recortables, exposición y app NAM. En el taller hay recortables de la EPS IV para construir. Hay una exposición que muestra la obra de arquitectas del Arco Mediterráneo. La experiencia se amplía con la app gratuita NAM, Navegando Arquitecturas de Mujer, que permite explorar obras realizadas por arquitectas españolas (1978-2008).

Stand 42. DILEMAS FILOSÓFICOS EN ACCIÓN. María Concepción Navarrete Fernández, Dpto. Humanidades Contemporáneas.

Tipo: Taller

Objetivos: Presentar, de manera accesible, problemas y conceptos filosóficos para interesar a las personas más jóvenes en la reflexión filosófica.

Descripción de la actividad: Tres actividades complementarias, en función de la edad y el interés del personal asistente:

- Mesa de debate, en la que se enfrentan dos posturas contrarias que se proponen con un mazo de fichas.
- Reflexión escrita con fotografías o preguntas que se ponen en un tablón.
- Juego de preguntas rápidas con dos opciones contrarias. El personal visitante se posiciona en una marca del suelo según su respuesta justificando su decisión.

Stand 43. ¿CÓMO ES LA MATERIA QUE NOS RODEA?. Daniel Gosálbez Martínez, Dpto. Física Aplicada.

Tipo: Experimento científico

Objetivos: Dar a conocer la estructura atómica de la materia y cómo los átomos se combinan para dar lugar a la infinidad de materiales que nos rodean.

Descripción de la actividad: Dar a conocer la estructura atómica de la materia y cómo los átomos se combinan para formar diferentes piezas que, unidas entre sí, como si de un juego de Lego se tratase, dan lugar a la infinidad de materiales que nos rodean. La actividad muestra, a través de experiencias y juegos de descubrimiento, los diferentes tipos de materiales que existen. En general, las propiedades de los materiales dependen de cómo y qué tipo de átomos se agreguen, y es la ciencia de los materiales la que se encarga del diseño inteligente de materiales para que cumplan una aplicación específica.

Stand 44. A. ESTOS LOCOS (Y ÚTILES) POLÍMEROS. Alejandro Baeza Carratalá, Dpto. Química Orgánica.

Tipo: Experimento científico

Objetivos: Acercar la reactividad química al público y fomentar la cultura y el conocimiento científico usando ejemplos prácticos que se encuentran en la vida cotidiana.

Descripción de la actividad: Se preparan polímeros tales como un “slime” casero usando cola de carpintero, líquido de lentillas y bicarbonato. Asimismo, se hila nylon preparado a partir de una solución de hexametildiamina y de cloruro de adipilo en ciclohexano y se explican las aplicaciones de este polímero en nuestra vida cotidiana. Finalmente, se prepara nieve artificial para lo que se usa el relleno de los pañales desechables y colorantes alimentarios, explicando las propiedades del poliacrilato de sodio que permiten su uso como absorbente.

Stand 44. B. CREANDO EL ARCO IRIS CON INDICADORES. Diana Almasi, I.U. Síntesis Orgánica.

Tipo: Experimento científico

Objetivos: Acercar la reactividad química al público y fomentar la cultura y el conocimiento científico usando ejemplos prácticos que se encuentran en la vida cotidiana.

Descripción de la actividad: Se explican las propiedades ácido base de las sustancias químicas y cómo los indicadores químicos sirven para detectar cambios en la acidez/basicidad de las disoluciones. Se pone de relieve que estas propiedades están presentes en numerosas sustancias que se usan en la vida cotidiana.

Stand 45. VIAJE GUIADO POR LOS PLANETAS DEL SISTEMA SOLAR. Adriano Campo Bagatín, Dpto. Física, Ingeniería de Sistemas y Teoría de la Señal.

Tipo: Exposición demostración inclusiva

Objetivos: El personal asistente percibirá visualmente los tamaños relativos de los planetas de nuestro Sistema Solar y, sobre todo, experimentarán, caminando, las distancias relativas que los separan.

Descripción de la actividad: Se usan 8 planetas de plástico hinchable de hasta 300 cm de diámetro, que guardan una relación entre sí en tamaño, dispuestos linealmente en un rango de distancia oportuno, según las distancias relativas entre ellos, para recrear un Sistema Solar a gran escala. Se dispone de modelos 3 D de asteroides para que las personas puedan tocarlos (actividad inclusiva). Cada grupo de un máximo de 15, guiados por miembros del equipo, recorre el Sistema Solar a escala. Se explican las características principales del sistema solar. Cada recorrido dura unos 30 minutos.

ARTE CON CIENCIA: LOS SONIDOS DE LAS PIEDRAS. Hugo A. Corbí Sevilla, Dpto. Ciencias de la Tierra y del Medio Ambiente.

Tipo: Exposición, taller y concierto didáctico

Objetivos: Desarrollar una propuesta que vincula Arte y Ciencia a través de la experimentación sonora, donde las características geológicas de los materiales juegan un papel esencial.

Descripción de la actividad: Actividad de divulgación de las ciencias a través del arte mediante estructuras realizadas en piedra que funcionan como instrumentos de percusión (litófonos). Se exponen esculturas en piedra accesibles al público. Se realizan demostraciones sobre el sonido de las piedras y las conexiones entre arte y ciencia. La exposición de litófonos está abierta a la experimentación sonora por parte del público asistente.

Ubicación: Pinada del reloj de la Escuela Politécnica Superior

RUTA BOTÁNICA: CONOCE LAS PLANTAS DEL CAMPUS. Carolina Pena Martín, Dpto. Ciencias Ambientales y Recursos Naturales.

Tipo: Ruta guiada

Objetivos: Acercar al público general (desde niños y niñas hasta mayores) al conocimiento de la botánica. Descubrir la importancia de las plantas en el día a día. Crear interés sobre el mundo vegetal.

Descripción de la actividad: Se realiza un recorrido circular por el campus haciendo 8 paradas donde se explican orígenes, usos, curiosidades y leyendas sobre las plantas. La duración del recorrido es de unos 25 minutos y se realiza por grupos de 10 personas, con guía.

Punto de encuentro, junto stand 35.

CIENCIA A OSCURAS EN EL MUBIO: LA OTRA CARA DE LA BIODIVERSIDAD. Jorge Soldevila Mataix, Museo de la Biodiversidad UA – Ibi.

Tipo: Taller + Visita

Objetivos: Acercamiento al conocimiento de la Biodiversidad en general y la mediterránea en particular, así como las principales amenazas que afectan a las mismas.

Descripción de la actividad: Se realiza una visita guiada a las instalaciones del Museo de la Biodiversidad, que acaba en un taller divulgativo de observación de insectos y que finaliza con un cuestionario a modo de concurso entre el personal asistente.

Ubicación: Museo de la Biodiversidad UA de Ibi.

VAMOS A LIMPIAR LA PLAYA CON CIENCIA CIUDADANA. Carlos Sanz Lázaro, I. Multidisciplinar para el estudio del Medio Ramón Margalef.

Tipo: Limpieza de basuras en playa de la provincia de Alicante

Objetivos: Involucrar a la ciudadanía en la ciencia y concienciarla sobre la problemática ambiental.

Descripción de la actividad: Salida a una playa de la provincia de Alicante el sábado 27 de septiembre desde la Universidad a las 9.00 y vuelta a las 14.00. Se realiza actividad de limpieza de playa junto a actividad de ciencia ciudadana. Se explica la metodología y se cuantifica en fichas estandarizadas los ítems de basura recolectados.

Fecha: Sábado 27 de septiembre de 2025.