

ACTIVIDADES LÚDICAS DE LICENCIATURA

1^{er} Encuentro de Conexión Estratégica FCQ: Programas Educativos - Empresas – Organizaciones

11:00 - 14:00

**Corre, piensa y gana...
¡La ciencia también es
divertida!**



Datos de contacto

Dra. ELENA DIBILDOX ALVARADO:
jefatura.ciep@cq.uaslp.mx

Dra. CLAUDIA ESCUDERO LOURDES:
coordinacion.farmacobiologia@cq.uaslp.mx

Dr. MARCO A. SÁNCHEZ CASTILLO:
masanchez@uaslp.mx

#	Actividad	Objetivo	Descripción
1	Carrera de pipetas	Fomentar la coordinación, la precisión y la concentración en el manejo de materiales de laboratorio	Cada jugador recibe una pipeta y un recipiente con agua coloreada. Los participantes deben trasladar el líquido de un recipiente a otro corriendo, sin derramarlo. Gana quien llene primero el tubo o probeta con el volumen indicado.
2	Lotería químico-industrial	Reforzar el conocimiento de términos, conceptos e imágenes relacionados con la industria química de manera dinámica y divertida	Al estilo de la lotería tradicional, una persona “canta” las definiciones o descripciones de las imágenes y los estudiantes marcan en su cartilla la palabra correcta. Gana quien complete primero una línea o cartón
3	Carrera de relevos con bata y guantes	Promover el trabajo en equipo y la importancia del uso del equipo de protección personal (EPP).	Cada miembro corre hasta una mesa, se coloca bata y guantes térmicos, realiza una tarea sencilla (ej. llenar un tubo con agua o acomodar cartas) y regresa. Gana el equipo más rápido que cumpla correctamente el uso de EPP.
4	Laboratorio a ciegas	Reforzar el reconocimiento de materiales de laboratorio y desarrollar habilidades táctiles y de memoria en un entorno lúdico.	Los estudiantes, por turnos, introducen la mano en un frasco o caja sin mirar. Solo con el tacto deben identificar el material de laboratorio en 10 segundos. Cada acierto suma puntos y gana quien acumule más
5	La Torre de Colores y Azúcares	Comprender cómo la densidad de una solución depende de la concentración de soluto y aplicar este principio para estratificar líquidos	Los participantes forman una torre de soluciones coloreadas en una probeta, colocando primero la más densa y después, cuidadosamente, las de menor densidad. Gana el equipo que complete todas las capas sin mezclarlas en el menor tiempo.

ACTIVIDADES LÚDICAS DE POSGRADO

1^{er} Encuentro de Conexión Estratégica FCQ: Programas Educativos - Empresas – Organizaciones

14:30 - 16:00

Experimenta,
analiza y supera
cada desafío.



#	Actividad	Objetivo	Descripción
1	Rally científico	Promover la interacción con empresas y el aprendizaje sobre su quehacer mediante pistas y actividades dinámicas	Los estudiantes participan en un rally interactivo con códigos QR. Cada empresa entrega una pista o mini-actividad. Gana el equipo que resuelva todas primero.
2	Escape room para mentes brillantes	Poner a prueba la resolución de problemas bajo presión, fomentar el trabajo en equipo y acercar a los estudiantes a retos reales de la industria	Cada equipo recibe un reto real de la industria. Al resolverlo, abre una caja con un nuevo desafío. Tras superar las etapas, la última caja otorga la liberación y los premios.
3	Carrera de relevos con bata y guantes	Promover el trabajo en equipo y la importancia del uso del equipo de protección personal (EPP).	Cada miembro corre hasta una mesa, se coloca bata y guantes térmicos, realiza una tarea sencilla (ej. llenar un tubo con agua o acomodar cartas) y contesta una trivia científica. Gana el equipo más rápido que cumpla con el uso correcto de EPP.

Datos de contacto