

# VERANO EN



# MUNCYT



**DEL 22 DE JUNIO AL 4 DE SEPTIEMBRE DE 2026. DE 8:00 A 14:00 H**



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE CIENCIA, INNOVACIÓN  
Y UNIVERSIDADES



**MUNCYT**  
MUSEO NACIONAL DE  
CIENCIA Y TECNOLOGÍA



## VERANO MUNCYT 2026

Verano en MUNCYT es una actividad organizada por la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT) en colaboración con el Museo Nacional de Ciencia y Tecnología (MUNCYT) y dirigida a participantes que hayan cursado desde 1.º de Educación Infantil hasta 6.º de Educación Primaria durante el curso 2025/2026.

A través de las salas de exposiciones permanentes y temporales del MUNCYT, y durante una o dos semanas, se realizarán actividades relacionadas con la ciencia y la tecnología como talleres y juegos científicos o yincanas a través de las exposiciones del Museo.

El objetivo es ofrecer a cada participante una experiencia educativa que le acerque a la actividad científica con rigor, así como al patrimonio cultural científico y tecnológico que conserva el Museo Nacional de Ciencia y Tecnología.

El programa se desarrollará en la sede del MUNCYT de Alcobendas del 22 de junio al 4 de septiembre de 2026, en turnos semanales de lunes a viernes, en horario de 8:00 h a 14:00 h.

## DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Se ha elaborado una programación de actividades diversa que se distribuye en dos propuestas complementarias denominadas Descubre I y Descubre II. En cada turno pueden participar un máximo de 34 niños y niñas, que se dividirán en tres grupos según el curso que han realizado en 2025/2026:

---

**Electrones:** 2º ciclo de Educación Infantil

---

**Neutrones:** Educación Primaria (1.º, 2.º y 3.º curso)

---

**Protones:** Educación Primaria (4.º, 5.º y 6.º curso)

---

Todas las actividades se realizarán en las instalaciones del MUNCYT –exposición permanente, exposición temporal, aulas taller, jardín y explanada exterior – y estarán dirigidas por el equipo de divulgación del Museo.

## CALENDARIO DE LA ACTIVIDAD VERANO EN MUNCYT

DESCUBRE I	DESCUBRE II
22 al 26 de junio	29 de junio al 3 de julio
6 al 10 de julio	13 al 17 de julio
20 al 24 de julio	27 al 31 de julio
3 al 7 de agosto	10 al 14 de agosto
17 al 21 de agosto	24 al 28 de agosto
31 de agosto al 4 de septiembre	

# PROGRAMA ELECTRONES

## 2.º CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL

### DESCUBRE I. SEMANA 1

TEMÁTICA	Química	Matemáticas	Biología	Física	Astronomía
DÍA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:00-8:30	ACOGIDA				
8:30-9:00	Juegos cooperativos y normativa	Juegos cooperativos	Juegos cooperativos	Juegos cooperativos	Juegos cooperativos
9:00-9:30		Quimiaventuras	Nanoplanetario	Estaciones del conocimiento	Una científica muy especial
9:30-10:00	Cazando eclipses		Figurstática	La huella perdida	Suma y colorea
10:00-10:30	ALMUERZO Y TIEMPO LIBRE				
10:30-11:00					
11:00-11:45	ALMUERZO Y TIEMPO LIBRE				
11:45-12:45	Bolarama	Operación Splash	Pequeñ@s científic@s en acción	Cucuplantas	Jugando con la ciencia
12:45-13:45	Arcoíris líquido		¡3, 2, 1... vasos al espacio!	¡A volar!	Expociencia
13:45-14:00	RECOGIDA DE PARTICIPANTES				

### DESCUBRE II. SEMANA 2

TEMÁTICA	Biología	Química y geología	Matemáticas	Física	Astronomía
DÍA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:00-8:30	ACOGIDA				
8:30-9:00	Juegos cooperativos y normativa	Juegos cooperativos	Juegos cooperativos	Juegos cooperativos	Juegos cooperativos
9:00-9:30		Manos limpias, mundo visible	Estrellas por un tubo	La gran misión tecnológica	Quiz interactivo
9:30-10:00	EclipseLab		El club del experimento	Pequeños polos	La búsqueda del pasado
10:00-10:30					
10:30-11:00					
11:00-11:45	ALMUERZO Y TIEMPO LIBRE				
11:45-12:45	Huerto casero	Aqualandia	Plastiminiscente	Dibujos que cobran vida	Mesozoico
12:45-13:45	CremAloe		Dibujo salado	Lego móvil	Expociencia
13:45-14:00	RECOGIDA DE PARTICIPANTES				

# DESCRIPCIÓN TALLERES ELECTRONES

## 2.º CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL

### DESCUBRE I

#### JUEGOS COOPERATIVOS

Dinámicas de presentación orientadas a favorecer el conocimiento mutuo y establecer el primer contacto entre participantes y equipo responsable.

#### QUIMIAVENTURAS

Realización de reacciones químicas sencillas y seguras para observar sus efectos de manera visual y entretenida.

#### BOLARAMA

Elaboración de un ambientador casero mediante la exploración de mezclas y propiedades de los materiales.

#### ARCOÍRIS LÍQUIDO

Descubrimiento de conceptos básicos sobre la densidad y los líquidos creando vistosas capas de colores.

#### NANOPLANETARIO

Exploración del sistema solar: se "viajará" a través de las estrellas descubriendo el universo.

#### CAZANDO ECLIPSES

Construcción de un modelo destinado a comprender cómo se producen los eclipses y por qué ocurren, en el marco de la trípada de eclipses de Sol que serán visibles desde España en los años 2026, 2027 y 2028.

#### OPERACIÓN SPLASH

Actividad en el jardín del Museo con dinámicas de agua que combinan experimentación y juego.

#### ESTACIONES DEL CONOCIMIENTO

Yincana a través de los módulos interactivos del museo, donde comprenderán diversos conceptos científicos mediante actividades dinámicas y participativas.

#### FIGURSTÁTICA

Exploración de la electricidad estática mediante una manualidad que permite observar sus efectos.

#### PEQUEÑ@S CIENTÍFIC@S EN ACCIÓN

Descubrimiento de conceptos básicos sobre la densidad, mediante experimentos diversos.

#### ¡3, 2, 1... VASOS AL ESPACIO!

Construcción de cohetes con vasos utilizando materiales sencillos y dosis de creatividad.

#### UNA CIENTÍFICA MUY ESPECIAL

Yincana a través de la colección del Museo, en la que se descubrirán figuras femeninas clave de la historia de la ciencia y se conocerán sus principales aportaciones de forma activa y participativa.

#### LA HUELLA PERDIDA

Creación de moldes de huellas, aprendiendo cómo trabajan los científicos y científicas en el estudio de rastros.

#### CUCUPLANTAS

Diseño de composiciones vegetales con el fin de descubrir la diversidad de la botánica.

#### ¡A VOLAR!

Construcción de sencillos dispositivos voladores cuyo objetivo es observar cómo se produce el movimiento en el aire.

#### AIRÉATE

Yincana en los exteriores del Museo centrada en el aire y el entorno, combinando actividad física y aprendizaje.

#### SUMA Y COLOREA

Actividad matemática en la que se resolverán operaciones para completar un diseño visual.

#### JUGANDO CON LA CIENCIA

Juegos científicos diversos que combinan experimentación, lógica y diversión.

#### EXPOCIENCIA

Jornada final de presentación de proyectos, en la que se exponen los trabajos realizados y se comparten los aprendizajes adquiridos durante la semana.



## DESCUBRE II

### JUEGOS COOPERATIVOS

Dinámicas de presentación orientadas a favorecer el conocimiento mutuo y establecer el primer contacto entre participantes y equipo responsable.

### MANOS LIMPIAS, MUNDO VISIBLE

Propuesta que conecta el ámbito microscópico con los hábitos cotidianos de higiene. Se complementará con la visita a la exposición temporal "Gigantes para ver lo diminuto".

### HUERTO CASERO

Se decorará y preparará una maceta mientras se imparten nociones básicas sobre el cuidado de las plantas.

### CREAMALOE

Elaboración de una crema corporal mientras se descubren las propiedades de los ingredientes naturales.

### ESTRELLAS POR UN TUBO

Construcción de un pequeño visor para observar y representar constelaciones y estrellas.

### ECLIPSELAB

Creación de un modelo destinado a comprender cómo se producen los eclipses y por qué ocurren, en el marco de la tríada de eclipses de Sol que serán visibles desde España en los años 2026, 2027 y 2028.

### AQUALANDIA

Juegos cooperativos con el agua como protagonista, donde se experimentará y habrá diversión en equipo.

### LA GRAN MISIÓN TECNOLÓGICA

Yincana en la que se realizarán diferentes actividades en la exposición del MUNCYT con el fin de acercar conocimientos sobre el patrimonio cultural científico y tecnológico español.

### EL CLUB DEL EXPERIMENTO

Realización de experimentos químicos sencillos con el fin de comprender reacciones y cambios en la materia.

### PLASTIMINISCENTE

Se explorará la fluorescencia mediante la creación de materiales que emiten luz bajo determinadas condiciones

### DIBUJO SALADO

Experimentación con sal para la creación de composiciones gráficas con efectos visuales sorprendentes.

### QUIZ INTERACTIVO

Yincana a través de los módulos interactivos del MUNCYT que acerca el funcionamiento básico de un laboratorio de ciencias y sus metodologías de trabajo.

### PEQUEÑOS POLOS

Taller en el que se expondrán las propiedades del magnetismo.

### DIBUJOS QUE COBRAN VIDA

Actividad manual centrada en la exploración de efectos ópticos y en la percepción del movimiento.

### LEGO MÓVIL

Construcción de un vehículo para la exploración de conceptos básicos de mecánica.

### OVOFÓSIL

Elaboración de una réplica fósil para comprender los procesos de formación y conservación en el registro geológico.

### LA BÚSQUEDA DEL PASADO

Yincana en el exterior del MUNCYT centrada en la búsqueda e identificación de fósiles.

### MESOZOICO

Construcción de un diorama para la representación de la vida en la era de los dinosaurios.

### EXPOCIENCIA

Jornada final de presentación de proyectos, en la que se exponen los trabajos realizados y se comparten los aprendizajes adquiridos durante la semana.



# PROGRAMA NEUTRONES

1.º, 2.º Y 3.º EDUCACIÓN PRIMARIA

## DESCUBRE I. SEMANA 1

TEMÁTICA	Química	Matemáticas	Biología	Física	Astronomía
DÍA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:00-8:30	ACOGIDA				
8:30-9:00	Juegos cooperativos y normativa	Juegos cooperativos	Juegos cooperativos	Juegos cooperativos	Juegos cooperativos
9:00-9:30		Decoraciencia	La imprenta de Gutenberg	Una historia muy tecnológica	Supercientífic@s
9:30-10:00	Geometría decorativa		Micromundo vegetal	Lánzate	Solarsys
10:00-10:30					
10:30-11:00					
11:00-11:45	ALMUERZO Y TIEMPO LIBRE				
11:45-12:45	Aromatízate	LupoMotion	¡Salvemos el océano!	Tarjeta sorpresa	Astropreguntas
12:45-13:45	Teatro de luces secretas	Caleidoscopio		Engañando a los sentidos	Expociencia
13:45-14:00	RECOGIDA DE PARTICIPANTES				

## DESCUBRE II. SEMANA 2

TEMÁTICA	Biología	Química y geología	Matemáticas	Física	Astronomía
DÍA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:00-8:30	ACOGIDA				
8:30-9:00	Juegos cooperativos y normativa	Juegos cooperativos	Juegos cooperativos	Juegos cooperativos	Juegos cooperativos
9:00-9:30		Mundo invisible	Spa científico	Ciencia a piezas	Reto interactivo
9:30-10:00	Ciencia a color		Enigmas matemáticos	Ilumina la oscuridad	La ventana al Sol
10:00-10:30					
10:30-11:00					
11:00-11:45	ALMUERZO Y TIEMPO LIBRE				
11:45-12:45	Polinizando	Mundo azul	Agua a mil	Atracción sin contacto	Mosaicos galácticos
12:45-13:45	Cultiva tu amistad verde	Gominolas mutantes		El huevo infinito	Expociencia
13:45-14:00	RECOGIDA DE PARTICIPANTES				

# DESCRIPCIÓN TALLERES NEUTRONES

## 1.º, 2.º Y 3.º EDUCACIÓN PRIMARIA

### **DESCUBRE I**

#### **JUEGOS COOPERATIVOS**

Dinámicas de presentación orientadas a favorecer el conocimiento mutuo y establecer el primer contacto entre participantes y equipo responsable.

#### **DECORACIENCIA**

Recogida de elementos naturales para la creación de un objeto decorativo, fomentando la creatividad y la conexión con el entorno.

#### **AROMATÍZATE**

Taller de cosmética natural en el que se elaborarán jabones mientras se descubren propiedades de distintos materiales.

#### **TEATRO DE LUCES SECRETAS**

Actividad con luz ultravioleta en la que se explorarán los fenómenos de fluorescencia y fosforescencia, así como sus propiedades de observación.

#### **LA IMPRENTA DE GUTENBERG**

Recreación de una imprenta utilizando materiales sencillos con el objetivo de descubrir cómo se reproducían los textos en el pasado.

#### **GEOMETRÍA DECORATIVA**

Diseño de mosaicos con distintos materiales para la exploración de formas, simetrías y patrones geométricos.

#### **LUPOMOTION**

Construcción en equipo de distintos medios de transporte, fomentando la creatividad y el trabajo colaborativo.

#### **CALEIDOSCOPIO**

Creación de un caleidoscopio para explorar la relación entre luz, geometría y color.

#### **UNA HISTORIA MUY TECNOLÓGICA**

Yincana que acerca los bienes de interés cultural que se encuentran en la exposición permanente y temporal del Museo Nacional de Ciencia y Tecnología.

#### **MICROMUNDO VEGETAL**

Introducción al estudio de la botánica mediante la observación y el reconocimiento de distintos tipos de plantas, en conexión con la exposición temporal "Gigantes para ver lo diminuto".

#### **¡SALVEMOS EL OCÉANO!**

Actividad en el jardín del Museo mediante dinámicas vinculadas al ciclo del agua y a la concienciación ambiental.

#### **SUPERCIENTÍFIC@S**

Yincana en la sala de módulos interactivos donde se deberán superar retos científicos de forma cooperativa.

#### **LÁNZATE**

Exploración del funcionamiento de máquinas simples mediante la construcción y puesta a prueba de distintos mecanismos.

#### **TARJETA SORPRESA**

Diseño de tarjetas científicas incorporando elementos creativos y efectos sorpresa.

#### **ENGAÑANDO A LOS SENTIDOS**

Experimentación con ilusiones ópticas y dinámicas sensoriales con el fin de comprender los procesos de percepción del entorno.

#### **NANOPLANETARIO**

Exploración del sistema solar: se "viajará" a través de las estrellas descubriendo el universo.

#### **SOLARSYS**

Construcción de una maqueta del sistema solar para identificar sus elementos y comprender su organización.

#### **ASTROPREGUNTAS**

Participación en un cuestionario lúdico sobre astronomía para el refuerzo dinámico de conocimientos relacionados con el espacio.

#### **EXPOCIENCIA**

Jornada final de presentación de proyectos, en la que se exponen los trabajos realizados y se comparten los aprendizajes adquiridos durante la semana.



## DESCUBRE II

---

### JUEGOS COOPERATIVOS

Dinámicas de presentación orientadas a favorecer el conocimiento mutuo y establecer el primer contacto entre participantes y equipo responsable.

### MUNDO INVISIBLE

Introducción al uso del microscopio para la observación de estructuras no visibles a simple vista, relacionando los hallazgos con la exposición temporal del MUNCYT "Gigantes para ver lo diminuto".

### POLINIZANDO

Construcción de un balero con decoración de temática científica, acompañado de la reflexión sobre la importancia de la polinización en los ecosistemas.

### CULTIVA TU AMISTAD VERDE

Decoración y mantenimiento de un "cespín, junto con la adquisición de nociones básicas sobre el crecimiento vegetal.

### SPA CIENTÍFICO

Elaboración de productos de cuidado personal mientras se descubren propiedades de los ingredientes utilizados.

### CIENCIA A COLOR

Experimentación con indicadores de pH para analizar cambios de color asociados a distintos niveles de acidez y basicidad.

### GOMINOLAS MUTANTES

Exploración de reacciones químicas mediante la observación de los efectos de distintas sustancias sobre gominolas.

### CIENCIA A PIEZAS

Yincana a través de la exposición permanente del MUNCYT con el objetivo de descubrir a grandes figuras de la ciencia y sus aportaciones relacionadas con el patrimonio cultural científico tecnológico.

### ENIGMAS MATEMÁTICOS

Resolución de retos y juegos orientados al desarrollo del razonamiento lógico de manera lúdica.

### AGUA A MIL

Actividad en el jardín del Museo con dinámicas de agua que combinan experimentación y juego.

### RETO INTERACTIVO

Exploración de los módulos interactivos del MUNCYT para la comprensión de diversos fenómenos científicos.

### ILUMINA LA OSCURIDAD

Construcción de una linterna casera y experimentación de cómo se produce y se utiliza la luz.

### ATRACCIÓN SIN CONTACTO

Actividad de electricidad estática mediante el uso de materiales sencillos para la generación y observación de cargas eléctricas.

### EL HUEVO INFINITO

Diseño de una estructura protectora para un huevo, poniendo a prueba ideas sobre resistencia y materiales.

### PLANETARIO: POLARIS

Proyección dedicada a la astronomía en la que se descubren conceptos clave sobre el universo. James, un pingüino turista procedente del Polo Sur, y Vladimir, un divertido oso del Polo Norte, se encuentran en los hielos del Océano Ártico. Juntos construirán un observatorio.

### LA VENTANA AL SOL

Construcción de un proyector casero para la observación segura de fenómenos solares y la comprensión del fenómeno de la tríada de eclipses de Sol que serán visibles desde España en 2026, 2027 y 2028.

### MOSAICOS GALÁCTICOS

Creación de composiciones astronómicas utilizando piezas tipo HAMA, combinando ciencia y creatividad.

### EXPOCIENCIA

Jornada final de presentación de proyectos, en la que se exponen los trabajos realizados y se comparten los aprendizajes adquiridos durante la semana.



# PROGRAMA PROTONES

4.º, 5.º Y 6.º EDUCACIÓN PRIMARIA

## DESCUBRE I. SEMANA 1

TEMÁTICA	Biología	Química y geología	Matemáticas	Física	Astronomía
DÍA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:00-8:30	ACOGIDA				
8:30-9:00	Juegos cooperativos y normativa	Juegos cooperativos	Juegos cooperativos	Juegos cooperativos	Juegos cooperativos
9:00-9:30		Cosmética natural	El enigma tecnológico	El enigma de la ciencia	Planetario: Eclipses
9:30-10:00	Superlupa científica				
10:00-10:30					
10:30-11:00					
11:00-11:45	ALMUERZO Y TIEMPO LIBRE				
11:45-12:45	Sombras que pintan	El filtro de las exploraciones	La geometría del golpeo	¡A remojo!	Construyendo órbitas
12:45-13:45	Bioarte geométrico	Químiteca	Hidráulica para tod@s		Expociencia
13:45-14:00	RECOGIDA DE PARTICIPANTES				

## DESCUBRE II. SEMANA 2

TEMÁTICA	Biología	Química y geología	Matemáticas	Física	Astronomía
DÍA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:00-8:30	ACOGIDA				
8:30-9:00	Juegos cooperativos y normativa	Juegos cooperativos	Juegos cooperativos	Juegos cooperativos	Juegos cooperativos
9:00-9:30		Crisalium	Desafío final	MUNCYT challenge	Luz, cámara... ¡eclipse!
9:30-10:00	El herbario ilustrado				
10:00-10:30					
10:30-11:00					
11:00-11:45	ALMUERZO Y TIEMPO LIBRE				
11:45-12:45	Biochuches	Redox en acción	Arquitect@ por un día	Splash	E-Science
12:45-13:45	CSI MUNCYT	El código de colores de la naturaleza	RoboMakers		Expociencia
13:45-14:00	RECOGIDA DE PARTICIPANTES				

# DESCRIPCIÓN TALLERES PROTONES

4.º, 5.º Y 6.º EDUCACIÓN PRIMARIA

## DESCUBRE I

### JUEGOS COOPERATIVOS

Dinámicas de presentación orientadas a favorecer el conocimiento mutuo y establecer el primer contacto entre participantes y equipo responsable.

### SUPERLUPA CIENTÍFICA

Introducción al uso del microscopio para la observación de diversas muestras y el estudio del mundo microscópico, relacionando el funcionamiento de los instrumentos con la exposición permanente "Patrimonio" y temporal "Gigantes para ver lo diminuto" del MUNCYT.

### SOMBRA QUE PINTAN

Taller de cianotipias para descubrir cómo la luz crea imágenes sobre distintos materiales.

### BIOARTE GEOMÉTRICO

Obtención de pigmentos y elaboración de una obra artística que combina ciencia, color y geometría.

### COSMÉTICA NATURAL

Preparación de productos de higiene y cuidado personal con ingredientes naturales.

### JOYAS CRISTALINAS

Trabajo con disoluciones de cristalización para confeccionar abalorios mientras se observa cómo se forman los cristales.

### EL FILTRO DE LAS EXPLORACIONES

Descubrimiento de métodos de filtración y depuración del agua mediante soluciones inspiradas en la naturaleza.

### QUIMITECA

Realización de experimentos químicos sencillos para observar reacciones y cambios en la materia.

### EL ENIGMA TECNOLÓGICO

Yincana en la que se recorrerá la zona de módulos de interactivos del Museo con el fin de descubrir distintos avances tecnológicos.

### PUZLE DE ARQUÍMEDES

Construcción de figuras geométricas para comprender cómo se combinan y encajan distintas formas.

### LA GEOMETRÍA DEL GOLPEO

Exploración del movimiento pendular mediante dinámicas prácticas que conectan la física y el movimiento.

### HIDRÁULICA PARA TOD@S

Fabricación de un sencillo mecanismo hidráulico que permite comprender cómo se transmite el movimiento mediante fluidos.

### EL ENIGMA DE LA CIENCIA

Yincana en la que se descubrirán los secretos del patrimonio cultural científico tecnológico del MUNCYT.

### SIGUE LA CORRIENTE

Elaboración de un circuito eléctrico sencillo que se aplicará en un juego didáctico.

### ¡A REMOJO!

Actividad en el jardín del Museo con dinámicas de agua que combinan experimentación y juego.

### PLANETARIO: ECLIPSES

Una experiencia inmersiva para entender, anticipar y disfrutar la tríada de eclipses de Sol visibles desde España en 2026, 2027 y 2028 desde una nueva perspectiva.

### CINE SOLAR

Construcción de un sistema de proyección con el objetivo de observar eclipses de forma segura.

### CONSTRUCTORES DE ÓRBITAS

Realización de modelos para comprender los movimientos de los cuerpos celestes

### EXPOCIENCIA

Jornada final de presentación de proyectos, en la que se exponen los trabajos realizados y se comparten los aprendizajes adquiridos durante la semana.



## DESCUBRE II

---

### JUEGOS COOPERATIVOS

Dinámicas de presentación orientadas a favorecer el conocimiento mutuo y establecer el primer contacto entre participantes y equipo responsable.

### EL HERBARIO ILUSTRADO

Identificación de plantas con claves dicotómicas y elaboración de un herbario, acercándose a la microscopía a través de las exposiciones “Lo pequeño se ve grande” y “Gigantes para ver lo diminuto” del MUNCYT.

### BIOCHUCHES

Construcción de una célula con gominolas, comprendiendo su estructura de forma visual y creativa.

### CSI MUNCYT

Resolución de un misterio mediante pruebas y pistas, con aplicación del método científico y el trabajo en equipo.

### CRISALIUM

Preparación de disoluciones para obtener cristales de alumbre y observar su proceso de formación.

### MUNCYT FASHION DAY

Diseño de su propia camiseta con técnicas científicas relacionadas con el color y los materiales.

### REDOX EN ACCIÓN

Experimentación con reacciones de oxidación-reducción y observación de cómo se producen estos procesos.

### EL CÓDIGO DE COLORES DE LA NATURALEZA

Descubrimiento de los fundamentos del pH creando composiciones con indicadores ácido-base.

### DESAFÍO FINAL

Yincana en la que se recorrerán los módulos interactivos del Museo a través de retos científicos.

### MULTIFÁCIL DE NAPIER

Construcción de una herramienta matemática que facilita la realización de cálculos de forma sencilla.

### ARQUITECT@ POR UN DÍA

Uso de piezas de construcción para recrear estructuras y descubrir principios básicos de ingeniería.

### ROBOMAKERS

Introducción a la robótica mediante el montaje y uso de dispositivos, con aprendizaje de conceptos básicos.

### MUNCYT CHALLENGE

Yincana centrada en el patrimonio cultural científico y tecnológico del Museo y sus bienes culturales más relevantes.

### REALIDAD MENTIROSA

Exploración de ilusiones ópticas y comprensión de cómo el cerebro interpreta la información visual.

### SPLASH

Actividad en el jardín del Museo con dinámicas de agua que combinan experimentación y juego.

### LUZ, CÁMARA... ¡ECLIPSE!

Descubrimiento de los tipos de eclipses, sus formas seguras de observación y su representación a lo largo del tiempo, con acercamiento al fenómeno de la tríada de eclipses de 2026, 2027 y 2028 en España.

### COLLAR PLANETARIO

Creación de un collar inspirado en los planetas para conocer sus características y su disposición en el Sistema Solar.

### E-SCIENCE

Cuestionario sobre el espacio con retos y preguntas para reforzar conocimientos de forma dinámica.

### EXPOCIENCIA

Jornada final de presentación de proyectos, en la que se exponen los trabajos realizados y se comparten los aprendizajes adquiridos durante la semana.



# NORMATIVA DE REGULACIÓN DE LA ACTIVIDAD “VERANO EN MUNCYT 2026”

## Consideraciones generales

---

La inscripción y asistencia al programa implica la aceptación de las normas organizativas y de funcionamiento por parte de cada participante y de sus padres/madres o tutores/as legales.

En el caso de solicitantes de 3 años es imprescindible que hayan cursado 1.º de Educación Infantil para poder participar y que tengan adquirido el control de esfínteres.

## Formalización

---

La solicitud de reserva de plaza se realizará a través de su petición en el correo electrónico [veranomad@muncyt.es](mailto:veranomad@muncyt.es). Estas serán atendidas por riguroso orden de recepción. Se limita el número de peticiones a un máximo de 3 participantes por solicitud.

La inscripción posterior se formalizará por vía telefónica y tras el pago y posterior envío del justificante de pago por transferencia bancaria en el plazo de 3 días naturales al correo electrónico [veranomad@muncyt.es](mailto:veranomad@muncyt.es). Si en dicho plazo de tres días este no se hubiese realizado, la reserva se anulará. En el concepto de la transferencia debe figurar el código individual asignado en el momento de la reserva.

**La inscripción se considerará confirmada una vez recibido y verificado el pago, quedando cada solicitante sujeto a las condiciones generales del programa.**

Desde la compra de la entrada, y hasta 7 días antes del inicio de la actividad reservada, se deberá aportar, de forma presencial o por correo certificado (indicando en el sobre la referencia “Verano MUNCYT 2026”), en la sede del Museo Nacional de Ciencia y Tecnología (MUNCYT) C/ Pintor Velázquez, 5 (28100 – Alcobendas – Madrid), la documentación que se relaciona más adelante. En el caso de no aportarla, se perderá el derecho a la participación en el programa.

En caso de que se opte por utilizar el envío por correo postal, hay que tener en cuenta que se deberá enviar la documentación con suficiente antelación para que llegue a nuestra sede, al menos, 7 días antes del inicio de la actividad.

La **documentación** a aportar es la siguiente:

- Justificante de pago indicando código individual de reserva.
- Acreditación, si procede, del supuesto conforme al que se haya acogido a alguno de los descuentos previstos descritos en el presente documento.
- Autorización de participación cumplimentada y firmada por la persona que ejerza la tutela del/la menor
- Datos médicos: en el mismo documento se comprometerán a notificar al Museo cualquier incidencia sanitaria que pueda surgir en el hogar durante el periodo en el que los/as participantes estén realizando la actividad.

## Anulación

---

- Una vez completada la inscripción procederá el reembolso de su importe por causas imputables al ORGANIZADOR (FECYT) en los casos en los que se anulase la actividad, se produjera un cambio en contenidos o se produjera un cambio de fechas u horas.
- El plazo de solicitud de dicho reembolso expirará a los 15 días de la comunicación de la cancelación o cambio.
- El transcurso del plazo establecido en el párrafo anterior sin que el COMPRADOR haya solicitado la devolución del importe correspondiente a las compras efectuadas se entenderá como la renuncia por parte de este a la devolución de los importes que, en su caso, pudieran corresponderle. No procederá la devolución más allá de los plazos establecidos.
- Así mismo, tendrán derecho a devolución aquellas solicitudes que se reciban hasta 7 días antes de la fecha de celebración de la actividad siempre previa justificación de dicha cancelación que, en todo caso, será valorada por el ORGANIZADOR.



- El reembolso se realizará en la forma especificada por el ORGANIZADOR en el momento de la aceptación de la devolución. El ORGANIZADOR no será responsable de cualquier otro gasto de gestión tales como, a modo de ejemplo y con carácter meramente enunciativo, hoteles, viajes, comidas, dietas, etc.
- El ORGANIZADOR se reserva el derecho de modificar, si las circunstancias lo exigen, las fechas, los horarios, las actividades, así como de suspender las actividades por causas justificadas. El ORGANIZADOR se reserva el derecho a la anulación de un grupo o turno por falta de participantes.

## **Normas durante el programa**

---

- Cada participante deberá cumplir las directrices señaladas en todo momento por el equipo de divulgación y responsables de los campamentos.
- Cada participante en el programa “Verano en el MUNCYT” deberá participar activamente en las actividades programadas, mostrar un comportamiento adecuado y respetar las normas establecidas para la actividad.
- Cada participante deberá realizar un uso adecuado y respetuoso de los materiales e instalaciones.
- Cada participante en “Verano en el MUNCYT” deberá respetar los horarios y actividades programadas en el desarrollo del programa. Asimismo, se deberá respetar el horario establecido por la organización tanto en las horas de entrada como de salida.
- Cada participante se compromete a cumplir en todo momento con las normas y directrices impartidas por el personal designado (de coordinación y de divulgación) por la organización para el desarrollo del programa.
- Los padres, madres o tutores/as legales serán responsables del cumplimiento de las normas establecidas.
- En caso de incumplimiento grave por parte de sus hijos, hijas o tutelados/as de las mencionadas normas, FECYT se reserva el derecho de repetir contra los padres, madres o tutores/as legales el coste de los eventuales daños, indemnizaciones y gastos adicionales a que haya lugar.
- Si algún/a participante no respetara las normas y directrices indicadas por la organización, esta adoptará las medidas oportunas.
- Quienes participen en el programa no podrán salir o abandonar la actividad del campamento sin el acompañamiento de una persona mayor de edad que, salvo casos de urgente necesidad, deberá ser autorizada por el padre, madre o tutor legal del menor.
- Cada participante puede traer su propio almuerzo.

# VERANO EN MUNCYT

## INFORMACIÓN MUSEO

Calle Pintor Velázquez nº 5, 28100 Alcobendas, Madrid  
Teléfono: 91 425 09 19

Reservas: [veranomad@muncyt.es](mailto:veranomad@muncyt.es)

Web: [www.muncyt.es](http://www.muncyt.es)

## INFORMACIÓN PRENSA

E-mail: [comunicacion@muncyt.es](mailto:comunicacion@muncyt.es)

Teléfono: 91 425 09 19

## SÍGUENOS

X [@muncyt](https://twitter.com/muncyt)

f [facebook.com/muncyt](https://facebook.com/muncyt)

📷 [@muncyt\\_es](https://instagram.com/muncyt_es)



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE CIENCIA, INNOVACIÓN  
Y UNIVERSIDADES



**MUNCYT**  
MUSEO NACIONAL DE  
CIENCIA Y TECNOLOGÍA