

Cocina

¡Piensa que tu cocina es como un laboratorio! Cuando cocinamos, usamos una serie de reacciones químicas para cambiar los ingredientes de varias maneras diferentes.



Baterías

¡Podemos usar la química para producir energía eléctrica! Las reacciones químicas dentro de las baterías hacen que los electrones se acumulen y suministren energía cuando la batería está conectada a un circuito eléctrico.



Océanos cambiantes

A medida que el clima va cambiando, la química de nuestros océanos también cambia y amenaza muchas especies diferentes de plantas y de animales. El océano se está volviendo más ácido a medida que absorbe niveles más altos de dióxido de carbono del aire.



Digestión

¡La química le ayuda a nuestros cuerpos a producir energía de los alimentos! Las reacciones químicas entre los alimentos que comemos y los ácidos en nuestro estómago descomponen las moléculas de la comida en nutrientes que podemos usar.



Oler

¡Cada vez que olemos, estamos usando la química! Los receptores de olores en nuestras narices reaccionan a la forma de las diferentes moléculas y envían una señal a nuestro cerebro. La mayoría de los olores son una combinación de muchas moléculas diferentes.



Explorando el espacio

Los cohetes utilizan combustibles sólidos o líquidos especialmente diseñados para crear reacciones químicas que liberan energía. Las poderosas explosiones de energía ayudan a lanzar velozmente el cohete lejos de la Tierra.



Fuego

Cada vez que enciendes un fósforo, una vela, un fuego o una parrilla, ¡esto es química en acción! La combustión combina moléculas que contienen mucha energía con oxígeno para producir dióxido de carbono y agua.



Jabones y detergentes

¡La química puede ser realmente limpia! Las manchas de grasa se adhieren químicamente a los jabones para poder ser removidas con agua. Los detergentes en realidad cambian las propiedades químicas del agua para hacer desaparecer las manchas.



REGLAS DEL JUEGO

- Reúne entre 4 y 8 jugadores
- Reparte una mano de cartas amarillas con palabras a cada jugador. Todos los jugadores deben recibir el mismo número de cartas. El número exacto depende del tamaño del grupo. Cada persona debe recibir por lo menos tres cartas.
- Coloca la baraja de cartas moradas mirando hacia abajo, en medio del grupo.
- Escoge un juez para la primera ronda. El juez escoge una de las cartas moradas y la lee en voz alta.
- Todos los jugadores, a excepción del juez, eligen una de las cartas, la que creen coincide mejor con lo que sienten respecto a la carta relacionada con química. Los jugadores colocan su carta en el medio mirando hacia abajo y forman una pila.
- Después el juez voltea todas las cartas amarillas de la pila y escoge la que le parece corresponde mejor.
- Discutan en grupo porqué el juez escogió esa palabra y porqué cada cual escogió la suya.
- Si el juez escoge tu carta, ¡has ganado la ronda! Guarda la carta ganadora para saber cuántas rondas ganas.
- Elige un nuevo juez para la siguiente ronda. El juego continúa igual.
- El juego termina cuando se acaben las cartas de palabras o las cartas de química.

Discutan en grupo cuáles estrategias son útiles para ganar una ronda. ¿Hubieras podido hacer algo para mejorar o empeorar la oportunidad de que escogieran tu carta? ¿Cómo se tuvieron en cuenta tus valores y los de los otros jugadores durante el juego?

Discutan en grupo cómo se relacionan estas cartas entre sí. ¿Había algo en las cartas que te sorprendió? ¿Algo interesante? Si fueras a crear tu propia carta objeto, ¿cuál sería el tema?

REGLAS DEL JUEGO

- Reúne entre 4 y 8 jugadores
- Reparte una mano de cartas amarillas con palabras a cada jugador. Todos los jugadores deben recibir el mismo número de cartas. El número exacto depende del tamaño del grupo. Cada persona debe recibir por lo menos tres cartas.
- Coloca la baraja de cartas moradas mirando hacia abajo, en medio del grupo.
- Escoge un juez para la primera ronda. El juez escoge una de las cartas moradas y la lee en voz alta.
- Todos los jugadores, a excepción del juez, eligen una de las cartas, la que creen coincide mejor con lo que sienten respecto a la carta relacionada con química. Los jugadores colocan su carta en el medio mirando hacia abajo y forman una pila.
- Después el juez voltea todas las cartas amarillas de la pila y escoge la que le parece corresponde mejor.
- Discutan en grupo porqué el juez escogió esa palabra y porqué cada cual escogió la suya.
- Si el juez escoge tu carta, ¡has ganado la ronda! Guarda la carta ganadora para saber cuántas rondas ganas.
- Elige un nuevo juez para la siguiente ronda. El juego continúa igual.
- El juego termina cuando se acaben las cartas de palabras o las cartas de química.

Discutan en grupo cuáles estrategias son útiles para ganar una ronda. ¿Hubieras podido hacer algo para mejorar o empeorar la oportunidad de que escogieran tu carta? ¿Cómo se tuvieron en cuenta tus valores y los de los otros jugadores durante el juego?

Discutan en grupo cómo se relacionan estas cartas entre sí. ¿Había algo en las cartas que te sorprendió? ¿Algo interesante? Si fueras a crear tu propia carta objeto, ¿cuál sería el tema?

REGLAS DEL JUEGO

- Reúne entre 4 y 8 jugadores
- Reparte una mano de cartas amarillas con palabras a cada jugador. Todos los jugadores deben recibir el mismo número de cartas. El número exacto depende del tamaño del grupo. Cada persona debe recibir por lo menos tres cartas.
- Coloca la baraja de cartas moradas mirando hacia abajo, en medio del grupo.
- Escoge un juez para la primera ronda. El juez escoge una de las cartas moradas y la lee en voz alta.
- Todos los jugadores, a excepción del juez, eligen una de las cartas, la que creen coincide mejor con lo que sienten respecto a la carta relacionada con química. Los jugadores colocan su carta en el medio mirando hacia abajo y forman una pila.
- Después el juez voltea todas las cartas amarillas de la pila y escoge la que le parece corresponde mejor.
- Discutan en grupo porqué el juez escogió esa palabra y porqué cada cual escogió la suya.
- Si el juez escoge tu carta, ¡has ganado la ronda! Guarda la carta ganadora para saber cuántas rondas ganas.
- Elige un nuevo juez para la siguiente ronda. El juego continúa igual.
- El juego termina cuando se acaben las cartas de palabras o las cartas de química.

Discutan en grupo cuáles estrategias son útiles para ganar una ronda. ¿Hubieras podido hacer algo para mejorar o empeorar la oportunidad de que escogieran tu carta? ¿Cómo se tuvieron en cuenta tus valores y los de los otros jugadores durante el juego?

Discutan en grupo cómo se relacionan estas cartas entre sí. ¿Había algo en las cartas que te sorprendió? ¿Algo interesante? Si fueras a crear tu propia carta objeto, ¿cuál sería el tema?

REGLAS DEL JUEGO

- Reúne entre 4 y 8 jugadores
- Reparte una mano de cartas amarillas con palabras a cada jugador. Todos los jugadores deben recibir el mismo número de cartas. El número exacto depende del tamaño del grupo. Cada persona debe recibir por lo menos tres cartas.
- Coloca la baraja de cartas moradas mirando hacia abajo, en medio del grupo.
- Escoge un juez para la primera ronda. El juez escoge una de las cartas moradas y la lee en voz alta.
- Todos los jugadores, a excepción del juez, eligen una de las cartas, la que creen coincide mejor con lo que sienten respecto a la carta relacionada con química. Los jugadores colocan su carta en el medio mirando hacia abajo y forman una pila.
- Después el juez voltea todas las cartas amarillas de la pila y escoge la que le parece corresponde mejor.
- Discutan en grupo porqué el juez escogió esa palabra y porqué cada cual escogió la suya.
- Si el juez escoge tu carta, ¡has ganado la ronda! Guarda la carta ganadora para saber cuántas rondas ganas.
- Elige un nuevo juez para la siguiente ronda. El juego continúa igual.
- El juego termina cuando se acaben las cartas de palabras o las cartas de química.

Discutan en grupo cuáles estrategias son útiles para ganar una ronda. ¿Hubieras podido hacer algo para mejorar o empeorar la oportunidad de que escogieran tu carta? ¿Cómo se tuvieron en cuenta tus valores y los de los otros jugadores durante el juego?

Discutan en grupo cómo se relacionan estas cartas entre sí. ¿Había algo en las cartas que te sorprendió? ¿Algo interesante? Si fueras a crear tu propia carta objeto, ¿cuál sería el tema?

ÂTOMOS 
 a **ÂTOMOS**

ÂTOMOS 
 a **ÂTOMOS**

ÂTOMOS 
 a **ÂTOMOS**

ÂTOMOS 
 a **ÂTOMOS**