

INSTRUCCIONES/RECOMENDACIONES DIRIGIDAS AL PROFESORADO

El taller/bloque **Divulgar lúdicamente** se compone de 1 parte/sesión. En la Guía *Salvando mi territorio* se explica en detalle el contenido y se incluyen recomendaciones para trabajarlo en el aula.

Esta sesión se acompaña de 2 presentaciones:

1) **Presentación-guía Divulgar lúdicamente dirigida al profesorado** con las instrucciones y recomendaciones necesarias para impartir la sesión en el aula. Las presentaciones incluyen contenido audiovisual, actividades de debate y otras dinámicas o retos para trabajar el contenido expuesto. Se facilita una temporización para organizar la sesión, pero el profesorado deberá ajustar el tiempo de cada actividad o el material audiovisual según su criterio: conforme se avance en el aula, dependiendo de las necesidades del alumnado o si prefiere reiterar unos contenidos sobre otros. También, hay diapositivas con personajes a modo de hilo conductor y sugiriendo la tarea final de cada sesión.

2) **Presentación dirigida al alumnado** para facilitarle las ideas clave de cada parte. El contenido de esta presentación se extrae de la presentación-guía del profesorado.

Las instrucciones y recomendaciones dirigidas al profesorado aparecen en **texto de color MORADO**, como el que aquí se utiliza, para que se identifique claramente como texto complementario. Las diapositivas de actividades se diferencian porque tienen el fondo grisáceo.

Esperamos que el contenido resulte interesante y útil.

Salvando mi territorio

Taller Divulgar lúdicamente

Begoña Ivars Nicolás
bivars@umh.es



INSTITUT INTERUNIVERSITARI
LÓPEZ PIÑERO - SEU UMH



Divulgar lúdicamente

Objetivos

Aumentar el interés y la motivación por el tema.

Facilitar la comprensión de conceptos de manera más profunda.

2

3

Promover el aprendizaje activo

Desarrollar habilidades sociales

4

5

Fomentar la curiosidad y la exploración en un entorno distendido y seguro.



Divulgar lúdicamente

Sumario

1. Divulgar lúdicamente

1.1. Cómo divulgar de forma entretenida y significativa

1.1.1. Formatos

1.2. Qué es un juego

1.2.1. Aprendizaje Basado en el Juego, ABJ

1.2.1. Elementos que conforman un juego

1.3. A tener en cuenta...

Divulgar lúdicamente

Divulgar lúdicamente

- 1.1. *Cómo divulgar de forma entretenida y significativa*
- 1.2. *Qué es un juego*
- 1.3. *A tener en cuenta...*

En este taller nos adentraremos en la divulgación científica a través del entretenimiento. Idearemos herramientas para contar nuestro trabajo de forma divertida y significativa.



Divulgar lúdicamente

Temporización

Romper el hielo,
Objetivos y
contenido

Salvando mi
territorio

5 min.

40 min.

10 min

Divulgar lúdicamente

Divulgar lúdicamente

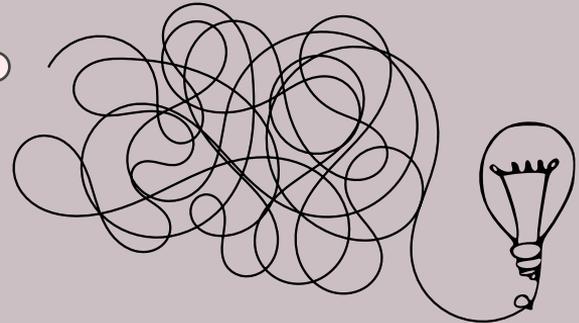
1.1. Cómo divulgar de forma entretenida y significativa

La siguiente diapositiva plantea una serie de preguntas para despertar la reflexión y el debate en el aula y que sirva de introducción a los contenidos que se van a abordar a continuación. Se recomienda dejar entre 5-10 minutos para conocer mejor los conocimientos previos del alumnado y su forma de interactuar y participar.

Divulgar lúdicamente

Te has preguntado alguna vez...

A parte del póster divulgativo ¿de qué otro modo puedo poner mi investigación al alcance de mis compañeros y compañeras de instituto?



Divulgar lúdicamente

1. Cómo divulgar de forma entretenida y significativa

¿Cómo puedo...

poner al alcance de
la gente común

+

los resultados de mi
investigación

+

de forma divertida y
significativa?

Divulgar lúdicamente

1. Cómo divulgar de forma entretenida y significativa

¿Cómo puedo...

DIVULGACIÓN

+

INVESTIGACIÓN

+

LÚDICO

Divulgar lúdicamente

1. Cómo divulgar de forma entretenida y significativa

¿Cómo puedo...



+



+



Divulgar lúdicamente

1. Cómo divulgar de forma entretenida y significativa

Obra de teatro
Cuentacuentos
Títeres

Tik tok
Vídeos 360°

Videojuegos
Serious games

Escape Room
Break Out
Yincana

Exposición demostrativa
interactiva

Juego de mesa
Juego de suelo

Divulgar lúdicamente

1. Cómo divulgar de forma entretenida y significativa

En *Salvando mi territorio* te proponemos las siguientes acciones y formatos que entremezclan el entretenimiento y la cultura con los objetivos de:

- Facilitar la comprensión de conceptos de manera más profunda.
- Aumentar el interés y la motivación por el tema.
- Promover el aprendizaje activo mediante la participación activa y el pensamiento crítico.
- Desarrollar habilidades sociales promoviendo el trabajo en equipo, la comunicación y la colaboración.
- Fomentar la curiosidad y la exploración en un entorno distendido y seguro.

Divulgar lúdicamente

1. Cómo divulgar de forma entretenida y significativa

Acción 1. Vídeo 360° (modelos femeninos)

En la piel de... son reportajes a modelos femeninos cercanos en la ciencia y relacionados con el proyecto, con los que mostrar formalmente que el entorno y las acciones que desarrollan enriquecen el mensaje. El objetivo será poner de relieve la desigualdad de género en la ciencia. Para ello se utilizará las gafas de realidad virtual como dispositivo de consumo buscando una mayor sensación de estar en el lugar experimentando lo que sucede, conectando de una manera más profunda con personajes protagonistas y sus historias, y fomentando la concienciación y la toma de perspectiva. Igualmente, educar al público objetivo en el uso de este formato inmersivo que cada día está más presente en los hogares a través del entretenimiento audiovisual.

Divulgar lúdicamente

1. *Cómo divulgar de forma entretenida y significativa*

Acción 2. Serie de podcasts (de humor y divulgación)

Serie de podcasts breves, a modo de entrevista, en la que alumnado de los centros entrevistará a miembros del equipo investigador sobre el proyecto. La entrevista seguirá una línea de preguntas cuyas respuestas den a conocer los objetivos y resultados del proyecto, pero que, a la vez, en tono humorístico, desvelen entresijos, dificultades y cómo se habrán resuelto, lo que más y menos haya gustado, etc. Se ofrecerá una visión humana del proceso en el que, aunque sean estudiantes con altas capacidades, también se enfrentan a dificultades y nos razonan cómo las han resuelto.

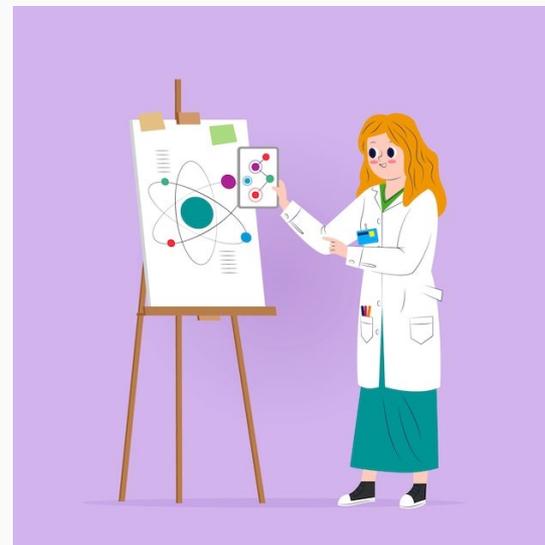
La UMH pone a disposición del equipo la Radio UMH en sus Campus de Alicante o Sant Joan.

Divulgar lúdicamente

1. Cómo divulgar de forma entretenida y significativa

Acción 3. Representación teatral (de humor y divulgación)

Cómo se hace un póster para una feria de ciencia. La trama se centrará en un grupo de alumnos y alumnas que tiene que hacer el póster de su proyecto de investigación porque al día siguiente tiene que presentarlo en la feria ciencias de su centro. Esta excusa argumental sirve para poner atención en los diálogos aportando diferentes puntos de vista (el personaje más científico, el que se interesa más por lo artístico, el defensor del medioambiente, el que dice que nada de eso va con él, etc.



Divulgar lúdicamente

1. Cómo divulgar de forma entretenida y significativa

Acción 3. Representación teatral (de humor y divulgación)

Diferentes personajes con enfoques con los que se pueda identificar el alumnado actual (igualmente, pensando en interdisciplinariedad). Se promoverá que los diálogos se centren e inviten a la reflexión crítica sobre pros y contra / mitos del objeto de investigación “concluyendo” sus bondades bien argumentadas para un público de edades similares a las y los protagonistas. Además, durante la obra quedarán claras las diferentes fases de un proyecto de investigación y su relevancia. Se usará un soporte grande movable (pizarra) simulando el póster y con velcro o imanes se irán colocando y quitando los diferentes componentes del póster durante la obra. El resultado, impreso en una cuartilla, se repartirá entre quienes asistan al final de la obra y también estará disponible en la web del proyecto mediante QR.

Divulgar lúdicamente

1. Cómo divulgar de forma entretenida y significativa

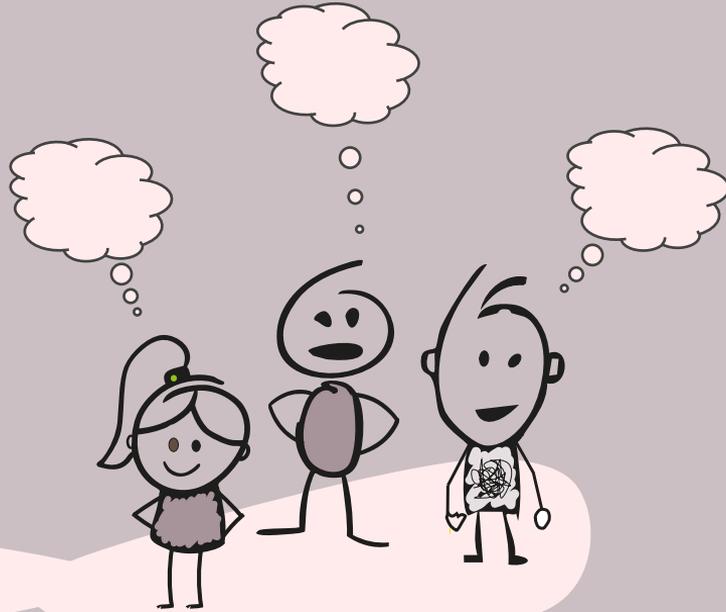
Acción 4. Juego de suelo

Con los pies en la ciencia. Se trata de un tablero gigante en el que las fichas serán las personas jugadoras que irán resolviendo retos hasta llegar a la casilla final. Los retos se centrarán en cuestiones relacionadas con su proyecto de investigación: resultados, mitos, métodos, etc. Y, en las pruebas, teóricas y físicas, se fomentará el trabajo en equipo. Jugará toda la clase, o un grupo grande en el caso de eventos, y cada jugadora o jugador tendrá un rol (deberá interpretar un papel y caracterizarse). Las reglas y estrategia del juego serán flexibles para que cada equipo de investigación las configure según sus necesidades.

Divulgar lúdicamente

1. Cómo divulgar de forma entretenida y significativa

¿Cuál de estos formatos os gusta más? ¿Cuál podríais llegar a desarrollar?



Divulgar lúdicamente

2. Qué es un juego

Un juego es un sistema en el que las personas jugadoras participan en un reto abstracto, definido por reglas, interactividad y retroacción, que se traduce en un resultado cuantificable que a menudo provoca una reacción emocional” (Kapp, 2012, 7).

Un juego es inherentemente divertido y motivador:

- **Diversión:** genera disfrute propio y satisfacción. Nos sumergimos en un mundo diferente, donde podemos relajarnos y divertirnos. Y fomenta la imaginación y la creatividad.
- **Motivación:** desafíos que nos motivan a superarnos y logros que son muy gratificantes.
- **Aprendizaje significativo:** se aprende haciendo y experimentando, de forma activa.

Divulgar lúdicamente

2. Qué es un juego

Game Based Learning (GBL) o Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

El ABJ consiste en utilizar **juegos con el fin de aprender a través de ellos**. El juego se convierte en el vehículo para realizar un aprendizaje o para trabajar un concepto determinado.

Se diseña un juego específicamente con fines educativos.

Experiencia inmersiva.

- Serious Games
- Escape Room educativas
- Breakouts educativos

Divulgar lúdicamente

2. Qué es un juego

Elementos que conforman el juego

Hunicke, Leblanc y Zubek (2004) definen tres tipos diferentes de elementos:

- Mecánicas
- Dinámicas
- Estética



Divulgar lúdicamente

2. Qué es un juego

Elementos que conforman el juego: **Acciones mecánicas:**

Son las acciones, comportamientos y mecanismos de control ofrecidos al jugador o la jugadora dentro de un contexto de juego.

Es decir, son las **reglas básicas** del juego que **determinan cómo se desarrollará el juego.**

Deben ser **aceptadas y respetadas** por todos los jugadores.

Divulgar lúdicamente

2. Qué es un juego

Elementos que conforman el juego: **Acciones mecánicas:**

Mecánicas comunes en los juegos:

- Los puntos que se ganan haciendo una determinada acción.
- Los niveles en los que está estructurado el juego.
- Los movimientos permitidos de un jugador y la posible combinación de acciones.
- Las insignias que se obtienen en superar un determinado reto.
- Los propios retos.

Divulgar lúdicamente

2. Qué es un juego

Elementos que conforman el juego: **Acciones dinámicas:**

Definen cómo el jugador o la jugadora se comporta durante el juego. Qué cosas puede hacer a partir de lo que le permiten las mecánicas del juego.

Las mecánicas las decide quien diseña el juego y las dinámicas dependen quien juegue.

Divulgar lúdicamente

2. Qué es un juego

Elementos que conforman el juego: **Acciones dinámicas:**

Dinámicas comunes en los juegos:

- Elegir entre avanzar por un camino o por otro.
- Gastar las monedas ganadas para obtener unos objetos u otros.
- Descubrir los rincones o pasar sólo por el camino principal.
- Avanzar una ficha u otra.
- Crear clanes.
- Colaborar.
- Competir.

Divulgar lúdicamente

2. Qué es un juego

Elementos que conforman el juego: **Acciones dinámicas:**

La narrativa que sirve para dar continuidad y sentido a los contenidos que se quieren trabajar. Se trata de contar una historia en la que se sumerjan las personas participantes y donde desarrollen sus acciones para conseguir el objetivo final. **Construir un relato que traslade al jugador desde el mundo real hacia el espacio del juego.**

Divulgar lúdicamente

2. Qué es un juego

Elementos que conforman el juego: **Acciones dinámicas:**

Las **emociones positivas que generan los juegos:**

- **Curiosidad:** para ver cómo se desarrollaría el juego propuesto.
- **Creatividad:** para conseguir unir más de dos pulgares en un mismo nodo.
- **Sorpresa:** nunca nadie había intentado plantearse una lucha de pulgares con más de dos pulgares.
- **Alivio:** el juego ha provocado una rotura de la rutina, el público se ha podido levantar de sus asientos.
- **Alegría:** todo el mundo reía y se lo pasaba bien.
- **Emoción:** en el momento de ponerse a jugar y, quizás, de haber ganado alguna partida.
- **Satisfacción:** todo el mundo estaba encantado jugando.

Divulgar lúdicamente

2. Qué es un juego

Elementos que conforman el juego: **La estética:**

Se refiere a los gráficos, la música, la ambientación, la historia que se cuenta en el juego. Es todo lo que percibe quien juega y que hace que se implique en el juego o, por el contrario, que no sienta atracción por él. Son todos aquellos estímulos que llegan, de forma clara, al jugador o jugadora. Hay que conocer al público para asegurar el éxito.

Algunos aspectos de la estética son:

- las sensaciones, la fantasía, la narrativa, el reto, la comunidad, el descubrimiento y la expresión.

Divulgar lúdicamente

3. A tener en cuenta...

La diversidad:

No todas las personas que juegan son iguales ni tienen los mismos intereses. Se debe tener en cuenta la **diversidad de conocimientos, capacidades, y la actitud de los jugadores.**

La ansiedad o el aburrimiento:

Evitar la ansiedad, que se produce cuando la actividad plantea **un reto superior a las habilidades** que se tienen.

Evitar el aburrimiento, es decir, cuando las **habilidades son más grandes que la dificultad del reto.**

Divulgar lúdicamente

Salvando mi territorio... *Idea tu acción divulgativa*

La siguiente diapositiva plantea la última tarea que consiste en idear y desarrollar una acción divulgativa lúdica.

Tras lo expuesto en las diapositivas anteriores y las opiniones que han dado en debates anteriores, puedes dedicar los últimos 10 minutos a poner en común qué actividad o formato resulta más interesante a cada componente del equipo e acercando al grupo a una decisión final.

Ten en cuenta que algunos formatos no son elegibles por alumnado introvertido o con dificultad para enfrentarse al público. Debe acordarse un formato con el que se sienta cómodo todo el equipo.

Divulgar lúdicamente

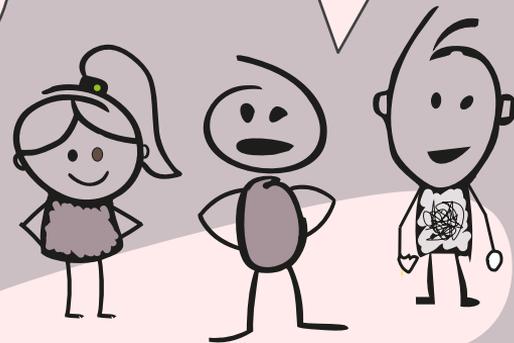
Salvando mi territorio... Idea tu acción divulgativa

Además del póster divulgativo, tal vez sea buena idea proponer otra forma de dar a conocer los resultados de la investigación.



Pensad en algún formato entretenido que llame la atención de vuestro público. ¿Cuál os gustaría experimentar en vuestro caso?

A ver...
escape room, juego de suelo,
obra de teatro... ¡Tenemos
muchas opciones divertidas!



Divulgar lúdicamente

Bibliografía

Borges, F. (2007). *Cuando juego estoy aprendiendo. Los videojuegos y juegos de ordenador, aprendizaje fundamental en el siglo XXI* [reseña en línea]. UOC Papers. N.º 5. UOC.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based methods and strategies for training and education* (1st ed.). San Francisco: Pfeiffer.

Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.



Salvando mi territorio con la UMH. Programa de enriquecimiento intelectual © 2025 by IILP-UMH is licensed under CC BY-NC-ND 4.0. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Para citar esta obra, por favor, utilice la siguiente referencia:

Apellidos y Nombre de la/s persona/s que firma/n este documento (2025). Título del documento. *Programa de enriquecimiento intelectual Salvando mi territorio..* Universidad Miguel Hernández de Elche. Disponible en <https://salvandomiterritorio.umh.es/>



**INSTITUT INTERUNIVERSITARI
LÓPEZ PIÑERO - SEU UMH**



**UNIVERSITAS
Miguel Hernández**
Vicerrectorado de Estudiantes
y Coordinación

Taller de Divulgar lúdicamente

Gracias

Begoña Ivars Nicolás
bivars@umh.es



INSTITUT INTERUNIVERSITARI
LÓPEZ PIÑERO - SEU UMH

