

INSTRUCCIONS/RECOMANACIONS DIRIGIDES AL PROFESSORAT

El taller o bloc **Divulgar lúdicament** està format de cinc parts. En la guia *Salvant el meu territori* s'explica detalladament el contingut de cada taller o bloc i s'hi inclouen recomanacions sobre com treballar-lo a l'aula.

Aquesta part o sessió s'acompanya de dues presentacions:

1) **Presentació guia *Divulgar lúdicament* dirigida al professorat** amb les instruccions i recomanacions necessàries per a impartir cada part o sessió a l'aula. Les presentacions inclouen contingut audiovisual, activitats de debat i altres dinàmiques o reptes per a treballar el contingut exposat. S'hi facilita una temporització per a organitzar la sessió, però el professorat ha d'ajustar el temps de cada activitat o el material audiovisual segons el seu criteri: a mesura que s'avance a l'aula, segons les necessitats de l'alumnat o si prefereix reiterar uns continguts sobre uns altres. També, hi ha diapositives amb personatges a tall de fil conductor que suggereixen la tasca final de cada sessió.

2) **Presentació dirigida a l'alumnat** per a facilitar-li les idees clau de cada part. El contingut d'aquesta presentació s'extrau de la presentació guia del professorat.

Les instruccions i recomanacions dirigides al professorat hi apareixen en **text de color MORAT**, com el que utilitzem aquí, perquè s'identifiqui clarament com a text complementari. Les diapositives d'activitats es diferencien perquè tenen un fons grisenc.

Esperem que el contingut siga interessant i útil.

Salvant el meu territori

Taller Divulgar lúdicament

Begoña Ivars Nicolás
bivars@umh.es

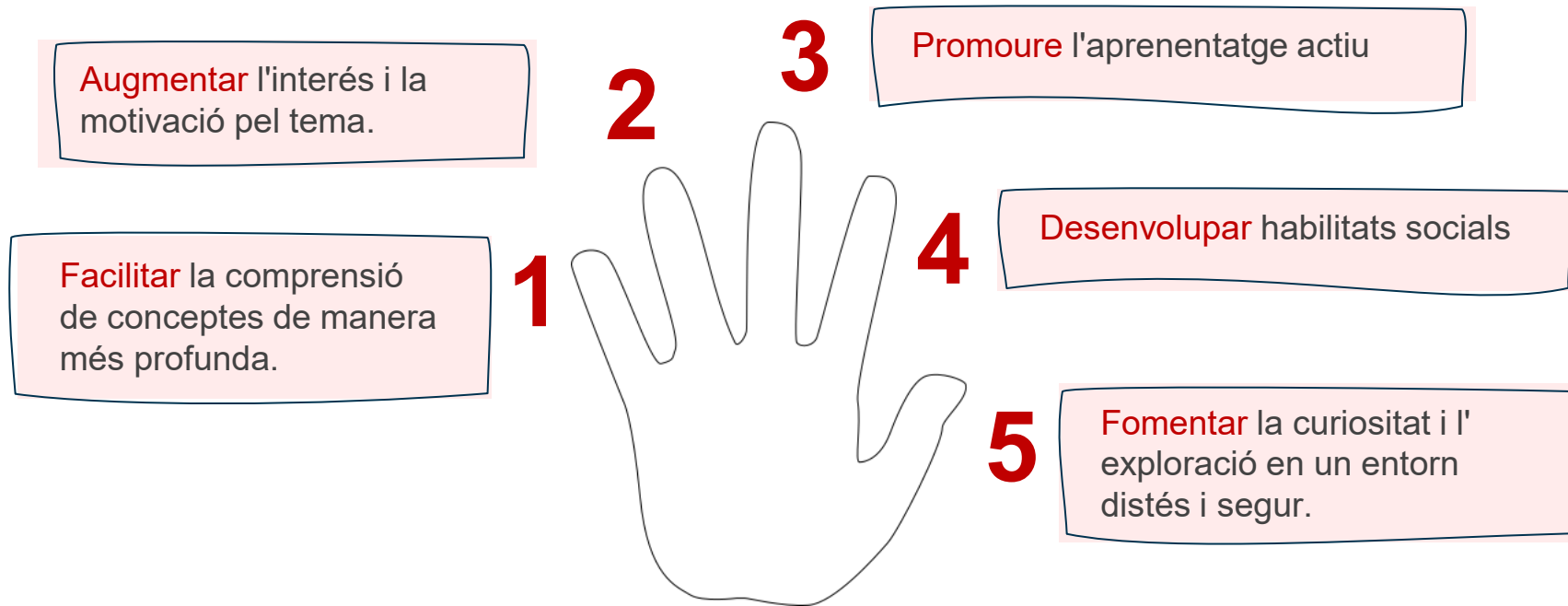


INSTITUT INTERUNIVERSITARI
LÓPEZ PIÑERO - SEU UMH



Divulgar lúdicament

Objectius



Divulgar lúdicament

Sumari

1. Divulgar lúdicament

1.1. Com divulgar de manera entretinguda i significativa

1.1.1. Formats

1.2. Què és un joc

1.2.1. Aprenentatge Basat en el Joc, ABJ

1.2.1. Elements que conformen un joc

1.3. Teniu açò en compte...

Divulgar lúdicament

Divulgar lúdicament

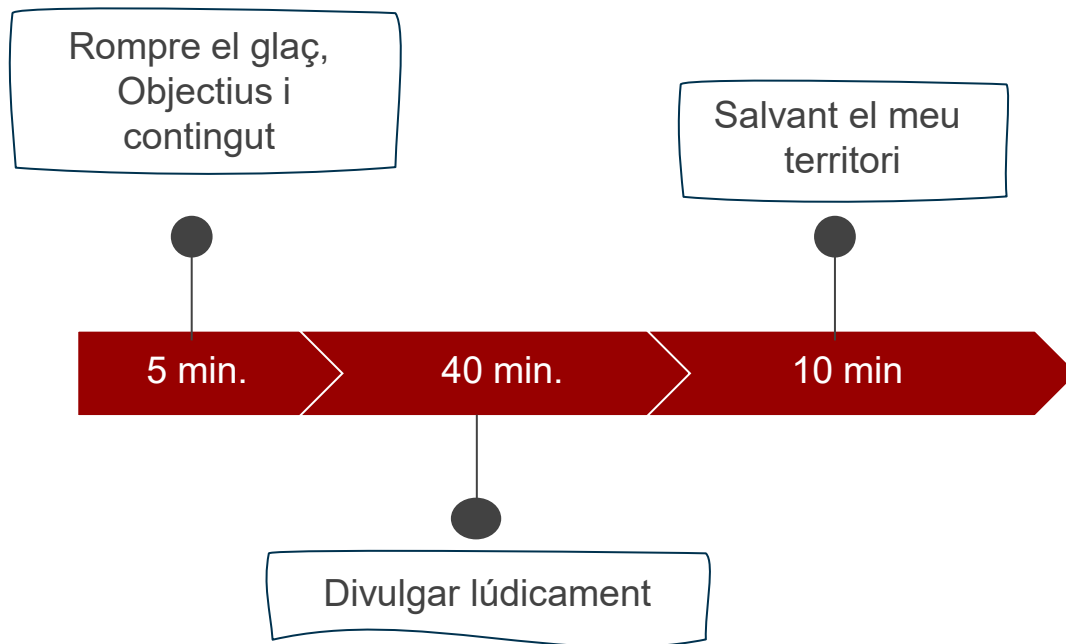
- 1.1. Com divulgar de manera entretinguda i significativa
- 1.2. Què és un joc
- 1.3. Teniu açò en compte...

En aquest taller ens endinsarem en la divulgació científica mitjançant l'entreteniment. Idearem eines per a contar la nostra feina de manera divertida i significativa.



Divulgar lúdicament

Temporització



Divulgar lúdicament

1.1. Com divulgar de manera entretinguda i significativa

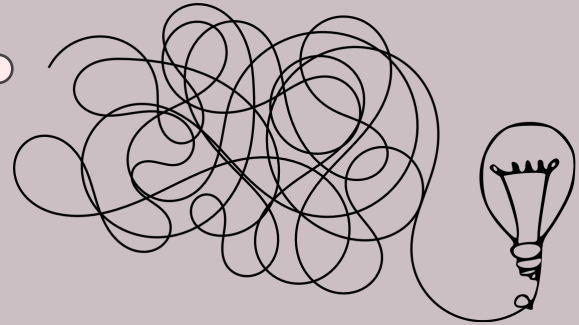
La diapositiva següent planteja una sèrie de preguntes per a despertar la reflexió i el debat a l'aula i serveix com a introducció als continguts que s'abordaran tot seguit.

Es recomana deixar entre 5 i 10 minuts per a conèixer millor els coneixements previs de l'alumnat i la seua forma d'interactuar i participar.

Divulgar lúdicament

T'has preguntat mai...

A banda del pòster divulgatiu, de quina altra manera puc posar la meua investigació a l'abast dels meus companys i companyes d'institut?



Divulgar lúdicament

1. Com divulgar de manera entretinguda i significativa

Com puc...?

posar a l'abast de
la gent comuna



els resultats de la
meua investigació

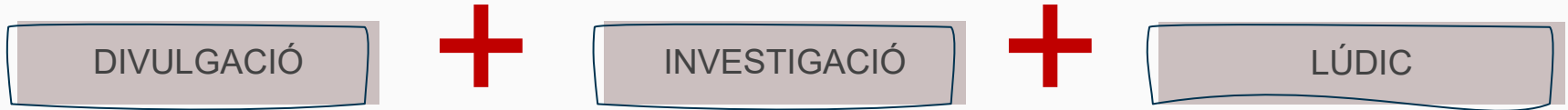


de manera divertida i
significativa?

Divulgar lúdicament

1. Com divulgar de manera entretinguda i significativa

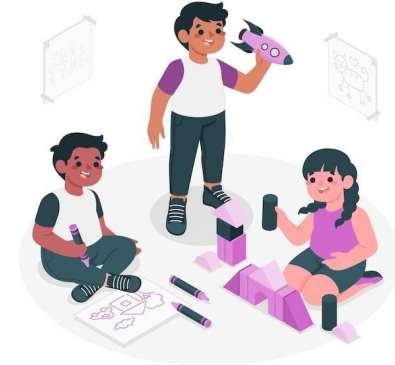
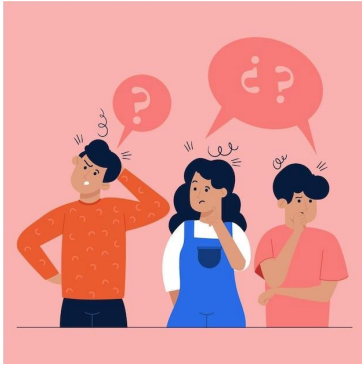
Com puc...?



Divulgar lúdicament

1. Com divulgar de manera entretinguda i significativa

Com puc...?



Divulgar lúdicament

1. Com divulgar de manera entretinguda i significativa

Obra de teatre
Contacontes
Titelles

Tik tok
Vídeos 360°

Videojocs
Serious games

Escape Room
Break Out
Gimcana

Exposició demostrativa
interactiva

Joc de taula
Joc de terra

Divulgar lúdicament

1. Com divulgar de manera entretinguda i significativa

En *Salvant el meu territori* et proposem les accions i formats següents que entremesclen l'entreteniment i la cultura amb els objectius de:

- Facilitar la comprensió de conceptes de manera més profunda.
- Augmentar l'interés i la motivació pel tema.
- Promoure l'aprenentatge actiu mitjançant la participació activa i el pensament crític.
- Desenvolupar habilitats socials promovent el treball en equip, la comunicació i la col·laboració.
- Fomentar la curiositat i l'exploració en un entorn distés i segur.

Divulgar lúdicament

1. Com divulgar de manera entretinguda i significativa

Acció 1. Vídeo 360° (models femenins)

En la pell de... són reportatges a models femenins propers a la ciència i relacionats amb el projecte, amb els quals mostrar formalment que l'entorn i les accions que desenvolupen enriqueixen el missatge. L'objectiu serà posar en relleu la desigualtat de gènere en la ciència. Per a aquest fi s'empraran les ulleres de realitat virtual com a dispositiu de consum buscant una sensació augmentada d'estar al lloc experimentat el que passa, connectant d'una manera més profunda amb personatges protagonistes i les seues històries, i fomentant la conscienciació i la presa de perspectiva. Igualment, educar al públic objectiu en l'ús d'aquest format immersiu que cada dia està més present a les cases a través de l'entreteniment audiovisual.

Divulgar lúdicament

1. Com divulgar de manera entretinguda i significativa

Acció 2. Sèrie de pòdcasts (d'humor i divulgació)

Sèrie de pòdcasts breus, a tall d'entrevista, en la qual l'alumnat dels centres entrevistarà membres de l'equip investigador sobre el projecte. L'entrevista seguirà un sèrie de preguntes les respostes de les quals donen a conèixer els objectius i resultats del projecte, però que, alhora, en to humorístic, desvelen tots els pèls i senyals, dificultats i com s'han resolt, el que més i menys ha agradat, etc. S'oferirà una visió humana del procés en què, encara que siguin estudiants amb altes capacitats, també enfronten dificultats i ens raonen com les han resolt.

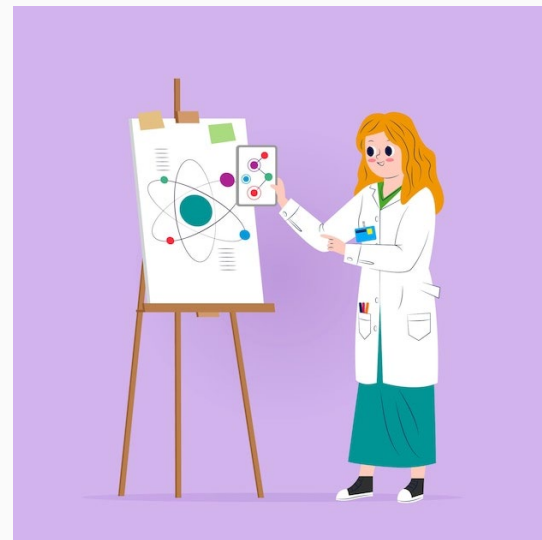
La UMH posa a l'abast de l'equip la Ràdio UMH als campus d'Alacant o Sant Joan.

Divulgar lúdicament

1. Com divulgar de manera entretinguda i significativa

Acció 3. Representació teatral (d'humor i divulgació)

Com es fa un pòster per a una fira de ciència. La trama se centrarà en un grup d'alumnes que ha de fer el pòster del seu projecte d'investigació perquè l'endemà haurà de presentar-lo a la fira de ciències del seu centre. Aquesta excusa argumental serveix per a parar atenció als diàlegs i aportar diferents punts de vista (el personatge més científic, el que s'interessa més per l'art, el defensor del medi ambient, el que diu que no li agrada res d'això, etc.



Divulgar lúdicament

1. Com divulgar de manera entretinguda i significativa

Acció 3. Representació teatral (d'humor i divulgació)

Diferents personatges amb enfocaments amb els quals es puga identificar l'alumnat actual (igualment, pensant en interdisciplinarietat). Es promourà el fet que els diàlegs se centren i conviden a la reflexió crítica sobre pros i contres /mites de l'objecte d'investigació tot "concloent-ne" les bondats ben argumentades per a un públic d'edats similars a les dels i les protagonistes. A més, durant l'obra s'aclariran les diferents fases d'un projecte d'investigació i la seua rellevància. S'usarà un suport gran movable (pissarra) que simule el pòster i amb veta adherent o imants s'hi aniran col·locant i portant els diferents components del pòster durant l'obra. El resultat, imprés en una quartilla, es repartirà entre els assistents al final de l'obra i també estarà disponible al web del projecte mitjançant QR.

Divulgar lúdicament

1. Com divulgar de manera entretinguda i significativa

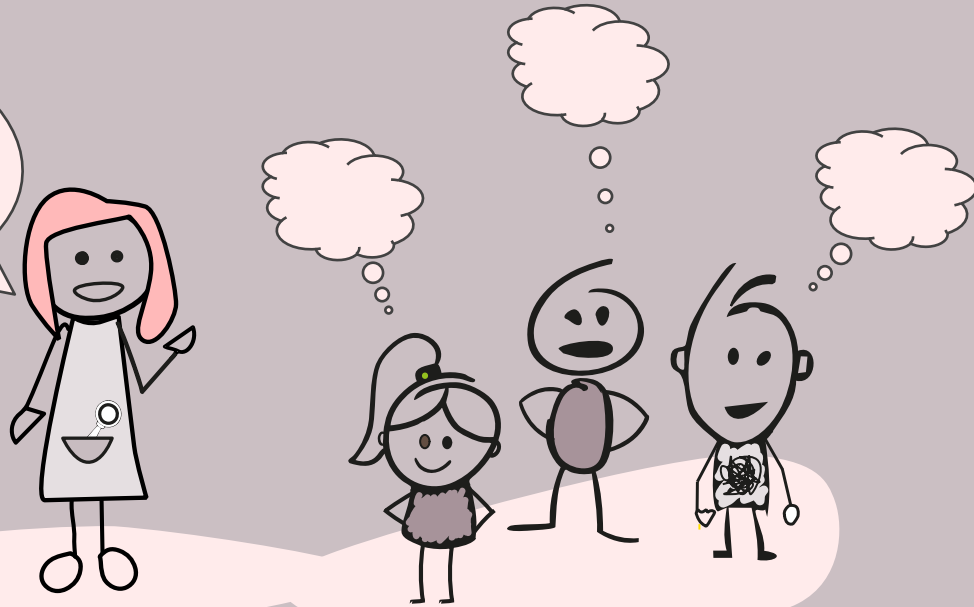
Acció 4. Joc de Terra

Amb els peus en la ciència. Es tracta d'un tauler gegant en el qual les fitxes seran les persones jugadores que aniran resolent reptes fins a arribar a la casella final. Els reptes se centraran en qüestions relacionades amb el seu projecte d'investigació: resultats, mites, mètodes, etc. I, a les proves, teòriques i físiques, es fomentarà el treball en equip. Hi jugarà tota la classe, o un grup gran en el cas d'esdeveniments, i cada jugadora o jugador tindrà un rol (haurà d'interpretar un paper i caracteritzar-se). Les regles i estratègia del joc seran flexibles perquè cada equip d'investigació les configure segons les necessitats.

Divulgar lúdicament

1. Com divulgar de manera entretinguda i significativa

Quin d'aquests formats us agrada més? Quins podríeu arribar a desenvolupar?



Divulgar lúdicament

2. Què és un joc

Un joc és un sistema en el qual les persones jugadores participen en un **repte** abstracte, **definit per regles**, **interactivitat i retroacció**, que es tradueix en un resultat quantificable que sovint provoca una **reacció emocional** (Kapp, 2012, 7).

Un joc és inherentment divertit i motivador:

- **Diversió**: genera gaudi propi i satisfacció. Ens submergim en un **món diferent**, on podem **relaxar-nos i divertir-nos**. I fomenta a **imaginació i la creativitat**.
- **Motivació**: desafiaments que ens motiven a **superar-nos i assoliments** que són molt **gratificants**.
- **Aprenentatge significatiu**: s'aprén **fent i experimentant**, de forma activa.

Divulgar lúdicament

2. Què és un joc

Game Based Learning (GBL) o Aprenentatge Basat en Jocs (ABJ)

L'ABJ consisteix a utilitzar **jocs amb l'objectiu d'aprendre per mitjà d'ells**. El joc esdevé el vehicle per a realitzar un aprenentatge o per a treballar un concepte determinat. Es dissenya un joc específicament amb fins educatius.

Experiència immersiva.

- Serious Games
- Escape Room educatives
- Breakouts educatius

Divulgar lúdicament

2. Què és un joc

Elements que conformen el joc

Hunicke, Leblanc y Zubek (2004)
defineixen tres tipus diferents d'elements:

- Mecàniques
- Dinàmiques
- Estètica



Divulgar lúdicament

2. Què és un joc

Elements que conformen el joc: **Accions mecàniques**

Són les accions, comportaments i mecanismes de control oferts al jugador o jugadora dins d'un context de joc.

És a dir, són les **regles bàsiques** del joc que **determinen com es desenvoluparà el joc.**

Han de ser **acceptades i respectades** per tots els jugadors.

Divulgar lúdicament

2. Què és un joc

Elements que conformen el joc: **Accions mecàniques**

Mecàniques comunes als jocs:

- Els punts que es guanyen fent una determinada acció.
- Els nivells en els quals s'estructura el joc.
- Els moviments permesos d'un jugador i la possible combinació d'accions.
- Las insígnies que s'obtenen en superar un determinat repte.
- Els mateixos reptes.

Divulgar lúdicament

2. Què és un joc

Elements que conformen el joc: **Accions dinàmiques**

Defineixen com el jugador o jugadora es comporta durant el joc. Quines coses pot fer a partir del que li permeten les mecàniques del joc.

Les mecàniques les decideix qui dissenya el joc i les dinàmiques depenen de qui juga.

Divulgar lúdicament

2. Què és un joc

Elements que conformen el joc: **Accions dinàmiques**

Dinàmiques comunes als jocs:

- Triar entre avançar per un camí o per un altre.
- Gastar les monedes guanyades per a obtenir uns objectes o uns altres.
- Descobrir els racons o passar sol pel camí principal.
- Avançar una fitxa o una altra.
- Crear clans.
- Col·laborar.
- Competir.

Divulgar lúdicament

2. Què és un joc

Elements que conformen el joc: **Accions dinàmiques**

La narrativa que serveix per a donar continuïtat i sentit als continguts que es volen treballar. Es tracta de contar una història en la qual se submergisquen les persones participants i on desenvolupen les seues accions per a aconseguir l'objectiu final. Construir un relat que trasllade al jugador des del món real fins a l'espai del joc.

Divulgar lúdicament

2. Què és un joc

Elements que conformen el joc: **Accions dinàmiques**

Les **emocions positives** que generen els jocs:

- Curiositat: per a veure com es desenvoluparia el joc proposat.
- Creativitat: per a aconseguir unir més de dos polzes en un mateix node.
- Sorpresa: mai ningú havia intentat plantejar-se una lluita de polzes amb més de dos polzes.
- Alleujament: el joc ha provocat un trencament de la rutina, el públic s'ha pogut alçar dels seients.
- Alegria: tothom reia i ho passava bé.
- Emoció: en el moment de començar a jugar i, potser, d'haver guanyat alguna partida.
- Satisfacció: tothom estava encantat jugant-hi.

Divulgar lúdicament

2. Què és un joc

Elements que conformen el joc: **L'estètica**

Es refereix a les gràfiques, la música, l'ambientació, la història que es conta al joc. És tot el que percep qui juga i que fa que s'implique al joc o, al contrari, que no senta atracció per ell. Són **tots aquells estímuls que arriben, de forma clara, al jugador o jugadora.**

S'ha de conèixer el públic per a assegurar-ne l'èxit.

Alguns aspectes de l'estètica són:

- les sensacions, la fantasia, la narrativa, el repte, la comunitat, el descobriment i l'expressió.

Divulgar lúdicament

3. Teniu açò en compte...

La diversitat:

No totes les persones que juguen són iguals i tenen els mateixos interessos. S'ha de tenir en compte la diversitat de coneixements, capacitats, i actituds dels jugadors.

L'ansietat o l'avorriment:

Eviteu l'ansietat que es produeix quan l'activitat planteja un repte superior a les habilitats que es tenen.

Eviteu l'avorriment, és a dir, quan les habilitats són més grans que la dificultat del repte.

Divulgar lúdicament

Salvant el meu territori... Idea la teua acció divulgativa

La diapositiva següent planteja l'última tasca que consisteix a idear i desenvolupar una acció divulgativa lúdica.

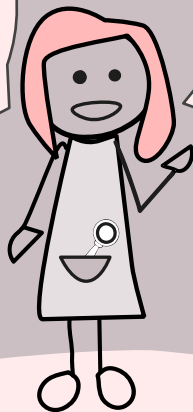
Després de l'exposició de les diapositives anteriors i les opinions que han donat en debats anteriors, podeu dedicar els últims 10 minuts a posar en comú quina activitat o format resulta més interessant a cada component de l'equip i acosteueu el grup a una decisió final.

Has de tenir en compte que alguns formats no són elegibles per l'alumnat introvertit o amb dificultat per a enfrontar-se al públic. S'ha d'acordar un format amb el qual se senta còmode tot l'equip.

Divulgar lúdicament

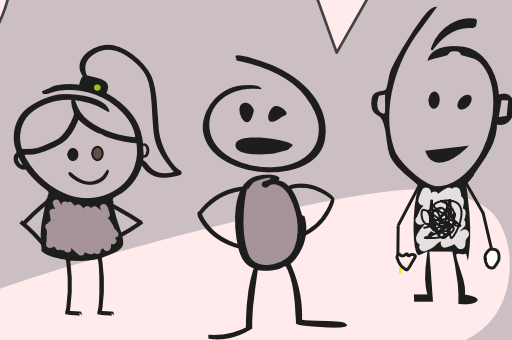
Salvant el meu territori... Idea la teua acció divulgativa

A banda del pòster divulgatiu, potser siga bona idea proposar una altra forma de donar a conèixer els resultats de la investigació.



Penseu en algun format entretingut que cride l'atenció del vostre públic. Quin us agradaria experimentar al vostre cas?

A veure...
escape room, joc de terra
obra de teatre... Tenim
moltes opcions divertides!



Divulgar lúdicament

Bibliografia

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.



Salvant el meu territori amb la UMH. Programa d'enriquiment intel·lectual ©
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/>

Per a citar aquesta obra, per favor, utilitzeu la referència següent:

Cognoms i nom de la persona o persones que signen aquest document (2025). Títol del document. Programa d'enriquiment intel·lectual Salvant el meu territori. Universitat Miguel Hernández d'Elx. Disponible en <https://salvandomiterritorio.umh.es/>



**INSTITUT INTERUNIVERSITARI
LÓPEZ PIÑERO - SEU UMH**



**UNIVERSITAS
Miguel Hernández**

Vicerectorado de Estudiantes
y Coordinación

Taller de Divulgar lúdicament

Gràcies

Begoña Ivars Nicolás
bivars@umh.es



INSTITUT INTERUNIVERSITARI
LÓPEZ PIÑERO - SEU UMH

