LITORALPRESS

Fecha: 11-02-2026
Medio: La Prensa de Curicó
Supl. : La Prensa de Curicó
Tipo: Noticia general
Título: Profesores exploran el juego como lenguaje para comunicar ciencia

Pág. : 10
Cm2: 231,5
VPE: $ 299.324

Tiraje: 4.200
Lectoría: 12.600
Favorabilidad: No Definida

UNIVERSIDAD DE TALCA IMPULSA INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

Profesores exploran el juego como lenguaje para comunicar ciencia

TALCA. Académicos de la Universidad de Talca participaron en un taller enfocado en el diseño de juegos y dinámicas lúdicas como herramientas para la divulgación científica, en una iniciativa que busca acercar el conocimiento a públicos diversos a través de metodologías innovadoras.

La actividad, organizada por la Dirección General de Vinculación con el Medio de la casa de estudios, llevó por nombre "Diseño de juegos y dinámicas para la divulgación científica" y reunió a docentes de distintas unidades. La instancia abordó la gamificación y el diseño de juegos como estrategias para comunicar fenómenos científicos en contextos educativos y de divulgación pública.

Durante la jornada, los participantes revisaron la evolución histórica del concepto de juego y aprendieron a diferenciar entre gamificación, juegos educativos y serious games. Además, analizaron el uso de mecánicas, dinámicas y metáforas como recursos para transferir contenidos científicos tanto en educación superior como escolar.

Docentes de la Universidad de Talca diseñaron prototipos de juegos educativos orientados a públicos escolares, aplicando estrategias lúdicas para comunicar contenidos científicos.

El jefe de la Unidad de Divulgación de la UTalca, César Retamal, destacó que este tipo de talleres fortalece la práctica docente y promueve la generación de alianzas orientadas a la creación de productos de divulgación científica. "A través de la Unidad de Divulgación, en los últimos años hemos desarrollado juegos de mesa junto a profesores de la Universidad, los que hoy están siendo aplicados en establecimientos educacionales mediante capacitaciones docentes. Esto forma parte de la misión de la casa de estudios, de apoyar y fortalecer la educación escolar en la Región del Maule", señaló.

El taller fue dictado por Manuel Ortiz Sandoval, diseñador y profesional de la Unidad de Divulgación, con trayectoria en el desarrollo de videojuegos, juegos de mesa y productos de ciencia entretenida dirigidos a públicos escolares y general. Según explicó, el objetivo fue entregar herramientas metodológicas para diseñar juegos que permitan enseñar contenidos de manera entretenida y accesible, sin perder el rigor científico.

Para Bernarda López, académica de Ciencias Básicas Biomédicas, estas instancias son clave para fortalecer la docencia universitaria. "Es muy importante aprender este tipo de estrategias, ya que nos permiten llegar mejor a estudiantes diversos en sus formas de aprendizaje. Los juegos ofrecen una manera novedosa y significativa de entregar contenidos", comentó.

En la misma línea, el académico de Morfología Ignacio Roa, valoró el enfoque práctico del taller y su aplicación en distintos niveles formativos. "Trabajo principalmente en la elaboración de material docente para la divulgación científica, especialmente en morfología, tanto para escolares como para estudiantes de pre y postgrado. Son contenidos que muchas veces se perciben como áridos, pero que pueden abordarse de forma lúdica", afirmó.