LITORALPRESS

Fecha: 11-02-2026
Medio: El Lector
Supl. : El Lector
Tipo: Noticia general
Título: Profesores exploran el juego como lenguaje para comunicar ciencia

Pág. : 11
Cm2: 568,7

Tiraje: Sin Datos
Lectoría: Sin Datos
Favorabilidad: No Definida

Profesores exploran el juego como lenguaje para comunicar ciencia

Docentes de la Universidad de Talca participaron en un taller que abordó el diseño de juegos y dinámicas lúdicas como herramientas para comunicar contenidos científicos a diversos públicos.

La gamificación y el diseño de juegos se han consolidado como una de las estrategias más innovadoras para acercar el conocimiento científico a la ciudadanía. Bajo ese concepto, la Dirección General de Vinculación con el Medio de la Universidad de Talca realizó el taller "Diseño de juegos y dinámicas para la divulgación científica", instancia formativa dirigida a académicas y académicos de diversas unidades de la casa de estudios.

A lo largo de la jornada, los participantes revisaron la evolución histórica del concepto de juego, diferenciando entre gamificación, juegos educativos y serious games, así como el uso de mecánicas, dinámicas y metáforas para comunicar fenómenos científicos en distintos contextos, como la educación superior, escolar y la divulgación pública del conocimiento.

Para César Retamal, jefe de la Unidad de Divulgación, este tipo de instancias representa una oportunidad para potenciar la práctica docente de académicas y académicos en el aula, así como para generar alianzas virtuosas 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.

La actividad fue dictada por Manuel Ortiz Sandoval, diseñador y profesional de la Unidad de Divulgación de la UTalca, quien cuenta con una reconocida trayectoria en el desarrollo de videojuegos, juegos de mesa y productos de ciencia entretenida orientados a públicos escolares y general. Durante el taller, se abordaron fundamentos teóricos y prácticos del juego como herramienta cultural, educativa y comunicacional.

"El objetivo fue entregar herramientas y metodologías para que las académicas y los académicos aprendan a diseñar juegos, transferir y enseñar contenidos de manera entretenida y accesible, sin perder el rigor científico", explicó Ortiz.

Como parte del trabajo práctico, los asistentes al taller debieron diseñar prototipos de juegos, orientados a públicos escolares. Entre las propuestas destacaron iniciativas vinculadas a la salud, como detección de enfermedades, funcionamiento del sistema circulatorio y salud mental. Además de juegos sobre anatomía básica y dinámicas lúdicas enfocadas en el bienestar estudiantil.

Testimonios

Para Bernarda López, académica de Ciencias Básicas Biomédicas de la Universidad de Talca, este tipo de instancias resulta 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.

Por su parte, Ignacio Roa, académico de Morfología, valoró especialmente el enfoque práctico de la actividad y su aplicabilidad 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", señaló.