



# LA EXCELENCIA Y LA INNOVACIÓN EN LA DIVULGACIÓN CIENTÍFICA

SELECCIÓN DE PROYECTOS DE  
LA CONVOCATORIA DE AYUDAS  
PARA EL FOMENTO DE LA CULTURA  
CIENTÍFICA, TECNOLÓGICA Y DE LA  
INNOVACIÓN 2021. EDICIÓN 2024



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE CIENCIA, INNOVACIÓN  
Y UNIVERSIDADES

FECYT  
INNOVACIÓN



# Índice

Introducción .....	3
AulaCheck: “Monta una noticia, desmonta un bulo” .....	4
Aula IA.....	6
Brain Film Fest .....	8
Cien&Cia.....	10
¡La Ciencieneta! .....	12
CNIO Artistic Residences .....	14
Lo que no te contaron en los cuentos clásicos .....	16
Dame Alas .....	18
InvesTAJO.....	20
¡m=Pr(0) Divulgar ciencia desde el teatro de improvisación.....	22
menteScopia .....	24
“Pandemia CoCo”: contagios de conocimiento .....	26

Edita: Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología, FECYT, 2024

Diseño y maquetación: Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología, FECYT

e-NIPO: 151240241

Publicación incluida en el programa editorial de la Secretaría General Técnica del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades del año 2024.

Catálogo de publicaciones de la Administración General del Estado:  
<https://cpage.mpr.gob.es>.

Síguenos en:



# Introducción

La Convocatoria de ayudas para el fomento de la cultura científica, tecnológica y de la innovación 2021 recibió **647 propuestas**. La Comisión de Evaluación seleccionó para su financiación, de acuerdo con los criterios establecidos en la guía de evaluación, 231 de estas propuestas, que se ejecutaron lo largo de 2022 y 2023.

Este catálogo recoge doce de estas **231 actividades**, ordenadas alfabéticamente, que han destacado en alguno de los criterios utilizados en la evaluación de la Convocatoria: objetivos, impacto, originalidad, formatos, públicos, valores, etc.

**El objetivo de esta selección es poner en valor la calidad de los proyectos financiados, así como servir de inspiración a aquellas entidades que quieran poner en marcha actividades de divulgación de la ciencia, la tecnología y la innovación.**

Con el fin de presentar la información más relevante de cada uno de los proyectos de acuerdo con el objetivo ya citado, cada una de las fichas, redactadas por el equipo responsable del proyecto, se estructura conforme a tres apartados principales: **Descripción de la acción, Factores de innovación y excelencia y Recomendaciones.**

**Descripción de la acción** incluye un resumen del proyecto, así como el objetivo principal que se perseguía con su puesta en marcha.

El apartado **Factores de innovación y excelencia** resalta los elementos diferenciadores por los que el proyecto destaca y le ha hecho formar parte de este catálogo, ya sea a nivel de formato, público, temática o plan de comunicación.

Por último, se aportan una serie de **Recomendaciones** que pueden ser de utilidad si se quiere poner en marcha un proyecto de similares características.

Además, cada ficha cuenta con una **Información práctica** con el presupuesto total aproximado de la actividad, la página web y las redes sociales específicas del proyecto donde poder encontrar más información, y los aspectos más destacados como práctica innovadora.

Para obtener más información del resto de proyectos financiados se puede consultar la plataforma **Divulgateca**, en la que se recopila la información más relevante sobre las actividades realizadas en el marco de la Convocatoria agrupada en tres grandes categorías: Proyectos, Recursos y Estudios. Se trata de un portal público y accesible que tiene el objetivo de fomentar el acceso abierto y el aprovechamiento de recursos, poniendo a disposición de los agentes del Sistema I+D+I y del público general los resultados de los proyectos financiados.

## MÁS INFORMACIÓN:

[www.divulgateca.es](http://www.divulgateca.es).

# AulaCheck: “Monta una noticia, desmonta un bulo”

FUNDACIÓN IBERCIVIS



## DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN

### RESUMEN

**AulaCheck** es un proyecto colaborativo que consiste en crear un **periódico on-line** con contenido elaborado por estudiantes-redactores de 3º, 4º de ESO y 1º de Bachillerato de centros educativos de toda España. La web se estructura en dos secciones:

- **“Monta una noticia”**. El alumnado realiza entrevistas a personas que trabajan en investigación, cuentan la actualidad científica cercana y eligen temas que les preocupan como el medio ambiente o la salud mental.
- **“Desmonta un bulo”** con análisis y desmentido de bulos o mitos aceptados socialmente que circulan en las redes sociales.

**AulaCheck** ofrece a los centros participantes talleres formativos y material didáctico que luego trabajan en las aulas. Para ello, el proyecto ha contado con la colaboración de la agencia de verificación [Verificat](#). Ibercivis ofrece asesoramiento y soporte durante todo el curso, facilitando contactos con personal investigador y dando *feedback* para que puedan mejorar de manera constante.

En el [evento final](#) se presentaron los resultados del proyecto y se otorgaron varios premios

para poner en valor el trabajo durante el curso. En la primera edición se contó con expertas de dilatada trayectoria en el periodismo, la verificación y la ciencia para debatir sobre la comunicación científica y desinformación en adolescentes.

### OBJETIVO PRINCIPAL

Los objetivos del proyecto son incrementar la cultura científica de los jóvenes conociendo de cerca la actualidad científica, fomentando las vocaciones científicas y su interés personal y social por la ciencia. Otro de los objetivos es que los estudiantes se cuestionen el contenido que llega a través de redes sociales, fomentando su **pensamiento crítico, teniendo herramientas para distinguir fuentes y contenido veraz** del que no lo es.

### INFORMACIÓN PRÁCTICA



#### Presupuesto

Entre 25 000 y 50 000 €



#### Página web del proyecto

<https://aulacheck.ibercivis.es/>



#### ¿Por qué es una práctica innovadora?

- Fomentar el pensamiento crítico
- Alfabetización mediática
- Implicación activa público escolar
- Combatir la desinformación



## FACTORES DE INNOVACIÓN Y EXCELENCIA

**AulaCheck** apuesta por un formato innovador ya que son los propios estudiantes los redactores de un periódico digital teniendo que realizar todo el proceso: búsqueda de temas e información, generar el contenido, publicarlo y compartirlo. Esto les permite fomentar la creatividad, su autoconocimiento y la confianza.

Los centros participantes cuentan con libertad para adaptar el lenguaje y el formato, pero siempre cumpliendo con estándares periodísticos.

El proyecto emplea una metodología de aprendizaje innovadora ya que une conocimientos propios de diferentes ámbitos mezclando habilidades como la lectura, la comunicación o la redacción más propias de la asignatura de Lengua con contenido de asignaturas como Física o Química o Biología.

El trabajo se concibe como un aprendizaje continuado, compartido y con impacto. Alumnado y docentes pueden encontrar inspiración en el contenido de otros centros educativos para lograr mayor excelencia e innovación.

El proyecto también promueve el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

### RECOMENDACIONES

- Contar con un equipo con diferentes habilidades, ya que este tipo de proyectos van a requerir de perfiles muy variados: diseño, informático, comunicación, relación con los centros educativos, verificación de noticias o supervisión de contenidos.
- Adaptar el proyecto a las necesidades de cada centro. Aquí es fundamental conocer el tiempo del que disponen, organizar el trabajo y ofrecer asesoramiento personal y continuado a cada docente.
- Generar material útil e innovador para trabajar en el aula. De esta forma facilitaremos a los docentes la explicación de conceptos e ideas y servirá para generar un impacto en el alumnado.
- Crear y mantener una comunidad que tenga en común el afán por la investigación y divulgación científica y desarrollar acciones para ampliarla.

### ENLACE A DIVULGATECA

 <https://www.divulgateca.es/Proyecto-destacado.aspx?Id=1687>



AULA CHECK+

Centros participantes Au.

Alimentación Biología Bulo Cultura Científica Entre

Búsqueda de noticias y bulos

#### Últimas Publicaciones



# Aula IA

UNIVERSIDAD DE ALICANTE

## DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN

### RESUMEN

La Inteligencia Artificial (IA) está cada vez más presente en nuestras vidas y es previsible que en un futuro cercano la expansión de la IA implique una transformación drástica en muchos de los empleos que ahora conocemos, afectando especialmente a los niños y niñas de hoy en día.

El proyecto **Aula IA** propone a través de su [página web](#) una serie de **materiales didácticos de libre acceso especialmente** desarrollados para la formación del alumnado y profesorado de tercer ciclo de educación primaria (edades entre los 10 y los 12 años) en aspectos relacionados con la IA, sus fundamentos técnicos, su impacto en la sociedad actual, así como sus implicaciones éticas y morales. Estos contenidos resultan también aptos para el público en general que quiera iniciarse en el mundo de la IA.

Estos materiales incluyen 10 lecciones de iniciación a la IA, una guía para que el profesorado pueda implantar estos materiales en el aula y una serie de vídeos de introducción a distintos conceptos esenciales en esta materia. Además, su página web incluye un *chatbot* para realizar consultas sobre los contenidos desarrollados.

Para dar a conocer estos materiales didácticos, se han impartido 15 talleres en colegios de la provincia de Alicante para la formación del alumnado, charlas y un curso de formación al profesorado y se han realizado actividades de difusión para el público en general sobre IA, alcanzando a más de 750 participantes en su conjunto.

### OBJETIVO PRINCIPAL

El objetivo principal es **acercar los conceptos de IA a las aulas del tercer ciclo de Educación Primaria para promover la alfabetización científico-tecnológica entre escolares y profesorado**, fomentando el interés del alumnado desde una edad temprana por los estudios en el ámbito CTIM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) a través de la aplicación directa de la IA a actividades de su entorno cercano.



## INFORMACIÓN PRÁCTICA



### Presupuesto

Entre 25 000 y 50 000 €



### Página web del proyecto

<https://aula-ia.com/>



### ¿Por qué es una práctica innovadora?

- Fomenta la comprensión de conceptos científicos
- Fomenta la experimentación en la enseñanza
- Multiformato
- Implicación activa público escolar

## FACTORES DE INNOVACIÓN Y EXCELENCIA

La principal innovación que introduce este proyecto es el acercar un tema complejo como la IA, de máxima relevancia en la actualidad, al alumnado y profesorado de Educación Primaria. Para ello se han identificado los principales conceptos que abarca esta tecnología (como el aprendizaje automático, la visión artificial o el procesamiento del lenguaje natural) y se han adaptado sus explicaciones para el público objetivo. Todos los materiales creados están disponibles en la web del proyecto de manera libre para su uso y distribución.

Además de las lecciones desarrolladas en la página web, que pueden ser asimiladas por el alumnado de manera autónoma, se ha creado una guía de dinamización para ayudar al profesorado a trasladar esas lecciones al aula en sesiones de 45 minutos. De esta manera, cualquier docente puede convertirse en embajador de la IA en sus aulas.

Durante la fase de desarrollo de los materiales se llevaron a cabo diversos talleres en colegios, lo que permitió realizar una puesta en práctica de los mismos para su evaluación y posterior refinamiento antes de alcanzar su forma final.

### RECOMENDACIONES

Si eres docente y quieres introducir a tu alumnado en el mundo de la IA, te recomendamos empezar por la guía docente elaborada dentro del proyecto. Esta guía se encuentra en el apartado "[Quiero enseñar](#)" de la web. Ahí encontrarás, para cada una de las diez lecciones desarrolladas, la descripción de los objetivos de aprendizaje, conocimientos previos, recursos necesarios, organización del aula, temporalización y desarrollo de la sesión.

Si eres alumno/a y quieres aprender de manera autónoma, tienes accesibles todos los contenidos y explicaciones de las diez sesiones en el apartado "[Quiero aprender](#)" de la web. Además, cuentas con un conjunto de cinco vídeos introductorios en el apartado "[Vídeos](#)". Se recomienda visualizar en primer lugar los vídeos y luego acceder al contenido de las lecciones en el orden establecido.

### ENLACE A DIVULGATECA

 <https://www.divulgateca.es/Proyecto-destacado.aspx?id=1622>



# Brain Film Fest

FUNDACIÓN PASQUAL MARAGALL



**BRAIN FILM FEST**  
PREMI SOLÉ TURA

## DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN

### RESUMEN

El **Brain Film Fest (BFF)** es un **festival internacional de cine sobre el cerebro** impulsado por la [Fundación Pasqual Maragall](#) y coorganizado junto a [Minimal Films](#), con la colaboración del [Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona \(CCCB\)](#).

Como punto de encuentro, el BFF aspira a tender puentes entre disciplinas y sectores diferentes, establecer debates sobre temas de actualidad y difundir conocimiento científico. Como festival de cine, BFF desea aportar cinematografía reciente y relevante, actuando también como plataforma para nuevos creadores y formatos audiovisuales, siempre con el cerebro como eje sobre el que pivotan los contenidos y propuestas.

El propósito final del festival es ampliar el conocimiento acerca del cerebro y aproximar la ciencia a la ciudadanía. La propuesta se canaliza mediante la programación de diferentes formatos: proyección de largometrajes y cortometrajes, talleres, espectáculos, conferencias, mesas redondas temáticas, debates y presentaciones de conferenciantes de prestigio. Los contenidos varían en cada edición, adaptándose a la actualidad y diversificando formatos, temáticas y enfoques.

### OBJETIVO PRINCIPAL

La misión del BFF es contribuir a la divulgación y el conocimiento del cerebro, con propuestas dirigidas tanto a público general como profesional, sobre la base del rigor científico y atendiendo así mismo a valores sociales y económicos. Del mismo modo, el BFF conecta personas y entidades especializadas en diversas disciplinas y sectores cuyo nexo de unión es el cerebro.

Con relación a su audiencia, el BFF se orienta a **promover y mejorar el conocimiento científico y teórico sobre el cerebro y la participación ciudadana** en las actividades de divulgación y talleres que se llevan a cabo.

### INFORMACIÓN PRÁCTICA



#### Presupuesto

Más de 50 000 €

#### Página web del proyecto



<https://brainfilmfest.com/>

#### Redes sociales del proyecto



<https://www.facebook.com/brainfilmfest/>



<https://twitter.com/brainfilmfest>



<https://www.instagram.com/brainfilmfest/>



#### ¿Por qué es una práctica innovadora?

- Impacto social de la ciencia
- Combina ciencia y espectáculo
- Formato artístico innovador



## FACTORES DE INNOVACIÓN Y EXCELENCIA

La gran innovación de BFF es en primer lugar su diálogo con comunidades y público que no son las habituales del entorno científico. Público cinéfilo y joven, adolescentes que asisten a las proyecciones a través de sus centros educativos; comunidades de cuidadores que se sienten interpeladas por los contenidos; profesionales del sector audiovisual que encuentran en la ciencia historias para relatar y en las que basar sus creaciones.

El formato de festival de cine, con proyecciones de películas, competición, jurado y premios, espacios de *networking*, conferencias y talleres que entrelazan cine y ciencia, es otro aspecto diferencial y que culmina en un tercer hecho distintivo como es el de los canales de comunicación que se hacen eco del festival, más cercanos al mundo del cine y la cultura que de la ciencia, sin que éste sea ajeno, ampliando aún más el ámbito de influencia.

BFF otorga el **Premio Solé Tura**, un concurso cinematográfico que premia las obras audiovisuales más innovadoras, emotivas, cercanas y representativas del cerebro, desde sus capacidades a sus patologías o las consecuencias de estas en la sociedad actual. Este Premio se instauró en 2010, en homenaje a Jordi Solé Tura, afectado de Alzheimer. Y desde 2022 entrega el **Premio Especial BFF** a un artista con reconocida trayectoria vinculada a la neurociencia y sus derivadas.

## RECOMENDACIONES

- El festival se dedica a una temática suficientemente amplia, el cerebro, y que puede ser abordada desde distintos prismas, lo cual permite dedicar cada edición a una temática específica, a menudo asociada a las tendencias del momento o en la agenda pública, y contextualizar las actividades bajo un foco común.
- El centro en que tiene lugar el festival, un espacio cultural público, singular y destacado, ubicado en el centro de la ciudad de Barcelona, y cómplice con la propuesta, es un factor clave para garantizar la asistencia y su crecimiento constante.
- Con el fin de atraer a públicos de distintos sectores y edades, para cada edición se configura un programa variado y equilibrado que combina diferentes formatos.
- El evento tiene un marcado acento social, y cuenta con un equipo de profesionales a la vez que con voluntarios comprometidos que contribuyen al éxito de cada edición.

## ENLACE A DIVULGATECA

 <https://www.divulgateca.es/Proyecto-destacado.aspx?id=1257>





# Cien&Cia

UNIVERSIDAD DE BURGOS

## DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN

### RESUMEN

**Cien&Cia** es un **programa de divulgación de la ciencia y la tecnología**, ciencia en compañía, producido por la Unidad de Cultura Científica e Innovación de la Universidad de Burgos.

A pesar de la revolución que han supuesto las redes sociales en el ámbito de la comunicación, y de su auge continuo, la televisión sigue teniendo un magnetismo especial, siendo todavía un medio muy adecuado para llegar al público.

La realización de un programa de televisión con el objetivo de divulgar la ciencia y la tecnología es una oportunidad importante para mejorar la cultura científica del público no especializado, además de estar dando respuesta a unas inquietudes informativas que no se ven saciadas del todo en muchos casos.

**Cien&Cia** está dirigido a un público no especializado y en especial a la familia, a la que quiere reunir en torno al mismo (ciencia en compañía). El programa, con una duración total aproximada de 30 minutos, trata de ser divertido, pero al mismo tiempo riguroso desde el punto de vista científico.

Es un programa didáctico, que intenta explicar diferentes conceptos científico-tecnológicos con el fin de aumentar la cultura científica del público (telespectadores). Al mismo tiempo, se pretende despertar las vocaciones científicas y tecnológicas entre nuestros estudiantes no universitarios, haciéndoles protagonistas de varias secciones, donde muestran sus conocimientos sobre ciencia.

### OBJETIVO PRINCIPAL

Uno de los grandes objetivos del programa es **fomentar la cultura científica y visibilizar la investigación que se realiza en la universidad y en los centros de investigación y promoción de la cultura científica**, recalcando la gran relevancia de la investigación y la innovación en nuestro día a día para el avance de la sociedad.

Al mismo tiempo, se busca promover las vocaciones CTIAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas, equivalente al inglés STEAM) entre los jóvenes preuniversitarios, a través de una comunicación clara, cercana y apasionada de la ciencia y la tecnología.



### INFORMACIÓN PRÁCTICA



#### Presupuesto

Más de 50 000 €

#### Página web del proyecto



<https://cienycia.ubuinvestiga.es/>

#### Redes sociales del proyecto



[https://twitter.com/CIENYCIA\\_tv](https://twitter.com/CIENYCIA_tv)



#### ¿Por qué es una práctica innovadora?

- La ciencia con lenguaje cercano
- Público no especializado
- Despierta la curiosidad científica
- Formato vídeo

## FACTORES DE INNOVACIÓN Y EXCELENCIA

Un factor diferencial de **Cien&Cia** respecto a otras propuestas similares de programas de divulgación científica en televisión es que está dirigido a un público más familiar. La emisión en dos horarios diferentes en Castilla y León durante el fin de semana, además de las emisiones extra en Navarra y La Rioja, facilita un acceso transversal de la población castellanoleonesa a esta información científica.

En cuanto a la producción audiovisual, ha sido realizada íntegramente por la UCC+I de la Universidad de Burgos, que ha contado con investigadores propios, doctorandos y expertos de otras instituciones para asegurar la calidad de los contenidos.

Además, el programa ha sido compartido íntegramente en YouTube y promocionado desde Facebook, Instagram y Twitter. También ha incorporado en su última temporada contenidos compartidos en vídeos cortos.

## RECOMENDACIONES

Realizar un programa de estas características requiere de una gran dedicación de varios profesionales audiovisuales en colaboración con investigadores y otros divulgadores. Además de la estructura audiovisual necesaria (cámaras, micrófonos, luces, equipos de edición), se recomienda una buena organización en la fase de producción para realizar todas las grabaciones en tiempo para ser editadas y publicadas correctamente.

Plantear el formato de las secciones televisivas teniendo en cuenta su distribución posterior en redes repercutirá en una mayor eficiencia en el impacto de ambas plataformas de visualización. Por ejemplo, en la sección **Ojo al dato** se cuenta cada dato curioso en un minuto para así convertirlos posteriormente en vídeos cortos en redes.

## ENLACE A DIVULGATECA

 <https://www.divulgateca.es/Proyecto-destacado.aspx?id=33>



# ¡La Ciencieneta!

ASOCIACIÓN ASÍNTOTA ASOCIACIÓN PARA  
LA DIVULGACIÓN DE LA CIENCIA



## DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN

### RESUMEN

**La Ciencieneta** es una iniciativa de divulgación científica que **transforma una furgoneta en un laboratorio móvil cargado de descubrimientos y diversión**. Con este proyecto itinerante se pretende acercar la ciencia a través de pequeñas sesiones lúdicas de forma atractiva e interactiva.

Científicos apasionados y expertos en diversas disciplinas visitan poblaciones rurales en toda Galicia para ofrecer una serie de talleres, espectáculos y retos científicos gratuitos y accesibles para todas las edades.

En todas las poblaciones se llevó a cabo en primer lugar una actividad lúdica en la que los asistentes podían solicitar el título de científico intrépido, para lo que debían superar diversas pruebas. Entre ellas estaba caminar por encima de globos, tirar huevos a una cortina sin romperlos o depositar el mayor número de gotas encima de una moneda.

A continuación, se llevaron a cabo charlas o talleres en función de las solicitudes de los distintos ayuntamientos. En los talleres los más pequeños de la casa podían hacer su propia cosmética, postales luminosas, descubrir la electricidad, entre otros. Por otro lado, las charlas estaban destinadas al público en general, quienes podían disfrutar de atractivos. Hipnotizando al público, experimentos de presión, la magia de la física y descubriendo el fuego son algunos de los contenidos.

Estas actividades están acompañadas por la música oficial de **La Ciencieneta**. Esto permite dar un tono más festivo a todas las actividades y llamar la atención del público.

Para dar un mayor dinamismo, los contenidos rotan para crear un contenido lo más atractivo posible.

### OBJETIVO PRINCIPAL

La ciencia debe tomar la calle, innovar en sus formas de comunicación. Se busca una acción de calle disruptiva y divertida, que permita aproximar a la ciencia a todo tipo de públicos aprovechando la curiosidad innata de la que gozamos los humanos y que está en el base de todo conocimiento.

## INFORMACIÓN PRÁCTICA



### Presupuesto

Entre 10 000 y 25 000 €

### Página web del proyecto



<http://laciencieneta.com/>

### Redes sociales del proyecto



<https://www.instagram.com/laciencieneta/>



<https://www.tiktok.com/@cienceando>



### ¿Por qué es una práctica innovadora?

- Formato humorístico
- Despierta la curiosidad científica
- Combina ciencia y espectáculo
- Impacto social de la ciencia



Por lo tanto, se pretende **llevar actividades de divulgación a espacios públicos accesibles para cualquier persona interesada**, invitando a reflexionar sobre la importancia de la ciencia y la tecnología en la evolución de la sociedad, explicando su importancia para la mejora de la calidad de vida y la superación de problemas.

## FACTORES DE INNOVACIÓN Y EXCELENCIA

El proyecto pretende acercar la ciencia a pequeñas poblaciones rurales a través de un laboratorio móvil, durante el verano, llamado **La Ciencieneta**, y al son de la música oficial donde se hace tributo a los grandes científicos y científicas de todos los tiempos. Se crea así un ambiente lúdico y festivo al que nadie duda en unirse.

Los contenidos son atractivos y adaptados a toda la población. La actividad es para un público familiar que pueda disfrutar de un show científico para conocer más sobre la ciencia. Además, también hay actividades para los más pequeños, como los talleres científicos y los retos de científico/a intrépido/a.

### RECOMENDACIONES

Es importante diseñar propuestas de ciencia cercanas, que permitan una aproximación de esta a públicos poco habituales. El humor es una herramienta excelente para captar la atención. Así mismo, “ocupar” espacios públicos con elevada afluencia de público garantiza en cierto modo el éxito, ya que no se depende tanto de la convocatoria previa, alcanzando a espectadores que de otro modo no asistirían a un evento de divulgación científica.

### ENLACE A DIVULGATECA

 <https://www.divulgateca.es/Proyecto-destacado.aspx?id=1512>



# CNIO Artistic Residences

FUNDACION CENTRO NACIONAL DE INVESTIGACIONES ONCOLOGICAS CARLOS III

## DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN

### RESUMEN

**CNIO Artistic Residences** es una iniciativa que nace a partir del mismo principio fundamental que [CNIO Arte](#): tanto la ciencia como el arte son indispensables para entender e interpretar el mundo y ambos pueden inspirarse mutuamente.

**CNIO Artistic Residences** convoca la **selección de un artista joven o de media carrera para la realización de una estancia en el CNIO durante un periodo de seis meses**. La/el artista seleccionado/a tiene la oportunidad de conocer el centro, sus instalaciones, líneas de investigación y estar en contacto con su personal investigador con el objetivo de encontrar puntos de convergencia, intereses comunes y nuevas vías de inspiración a través de las que creará una o varias obras que reflejen el trabajo realizado.

Estas creaciones son expuestas en el CNIO y en todos aquellos eventos o instituciones colaboradores en la difusión del proyecto. También en principales eventos y puntos calientes del arte contemporáneo, como la Feria ARCOmadrid.

La primera residente de este programa ha sido la [artista Clara Montoya, quien ha creado la escultura "Ignota"](#), un gran prisma giratorio en vidrio laminado de 7 mm y tintado en negro.

### OBJETIVO PRINCIPAL

El proyecto tiene por objetivo principal **ampliar las fronteras del conocimiento e impulsar el talento artístico y científico, fomentando la cooperación interdisciplinar y el pensamiento crítico**. En segundo lugar, favorece la movilidad de artistas a otros ámbitos profesionales y de conocimiento, dando lugar a intercambios entre disciplinas.

## FACTORES DE INNOVACIÓN Y EXCELENCIA

El proyecto **CNIO Artistic Residences** inicia su puesta en marcha con la creación de un comité de expertos, constituido por cinco miembros, profesionales y académicos de la ciencia y el arte, quienes participan activamente en el planteamiento



CNIO ARTISTIC RESIDENCES

### INFORMACIÓN PRÁCTICA



#### Presupuesto

Más de 50 000 €



#### Página web del proyecto

<https://www.cnio.es/cnio-y-sociedad/cnio-artistic-residences/>



#### ¿Por qué es una práctica innovadora?

- Formato artístico innovador
- Impacto social de la ciencia
- Fomenta la innovación



y desarrollo del proyecto, asesorando y aconsejando en la creación de las bases del concurso y en el planteamiento de las actividades previstas durante la residencia.

La residencia plantea un periodo de seis meses en el que el CNIO ofrece a la artista total libertad de trabajo y elección del núcleo de conocimiento sobre el que entablar su proceso creativo. Se conceden permisos y acreditaciones para el acceso de la artista a todas las instalaciones y sistemas informáticos del centro y se acompaña desde el inicio a la artista en el proceso de inmersión. Además, según las bases del concurso, se ofrece al artista seleccionado una dotación que incluye: gastos de creación de la obra; traslado y alojamiento en Madrid y comidas durante el periodo de duración de la residencia mediante el reembolso de facturas atendiendo a los límites establecidos.

Para maximizar el alcance y asegurar la difusión del proyecto, se contrataron los servicios de medios de comunicación, plataformas y revistas especialistas en el mundo de arte.

Este proyecto cumple desde el inicio un papel en el fomento de la cultura y la educación científica en tanto que acerca el conocimiento científico, su entorno y sus personas a un mundo aparentemente alejado como es el arte. De este principio de interdisciplinariedad nace la posibilidad de extender la cultura científica en cualquier entorno por remoto e inusual que parezca. Además, por su público objetivo, artistas jóvenes o de media carrera, este proyecto pretende fomentar el impulso de las carreras y el apoyo a los talentos.

## RECOMENDACIONES

En base a la experiencia con la primera edición de **CNIO Artistic Residences**, se recomienda tener en cuenta aspectos organizativos relevantes como: el calendario de eventos del proyecto, así como su compatibilidad con otros eventos del centro, la planificación anticipada de acciones de comunicación y difusión y la participación de equipos y profesionales de diferentes áreas del conocimiento para garantizar el éxito del proyecto.

Por otro lado, durante el periodo de residencia, adquiere gran importancia la flexibilidad, el compromiso e implicación tanto de organizadores del proyecto como del artista residente.

## ENLACE A DIVULGATECA

 <https://www.divulgateca.es/Proyecto-destacado.aspx?id=1682>



# Lo que no te contaron en los cuentos clásicos

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

## DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN

### RESUMEN

A través de este proyecto **se reescriben algunos cuentos clásicos adaptándolos a la evidencia científica**, permitiendo aprender sobre diferentes áreas de la ciencia, de una manera divertida.

A través de ellos se señalan con diferentes iconos, el contenido científico y técnico en función de las siguientes áreas de conocimiento:

- Ciencias
- Ciencias Sociales
- Ciencias de la Salud
- Artes y Humanidades
- Arquitectura e Ingeniería

Se ha generado un libro con ocho cuentos: *Juan y las habichuelas mágicas*, *Juan sin miedo*, *El mago de Oz*, *El flautista de Hamelín*, *Los tres cerditos*, *Pinocho*, *La Sirenita* y *Pugarcita*.

Cada cuento va acompañado de un vídeo dirigido especialmente a menores, con animaciones en consonancia con el libro, que explica los conceptos científicos que vertebran las historias y de un pódcast dirigido a un público más adulto en el que se conversa con investigadores implicados y se describen las principales partes de las historias y se ahondan en aspectos científicos presentes en los cuentos.

La obra incluye una guía docente para profesores de Primaria, animadores socioeducativos y otros perfiles.

Además, con el objetivo de acercar la ciencia y la tecnología a colectivos que habitualmente quedan excluidos de las actividades de divulgación, se han realizado representaciones de los cuentos en centros de acción social.



### INFORMACIÓN PRÁCTICA



#### Presupuesto

Entre 10 000 y 25 000 €



#### Página web del proyecto

<https://ucc.uva.es/lo-que-no-te-contaron-los-cuentos-clasicos/>



#### ¿Por qué es una práctica innovadora?

- Despierta la curiosidad científica
- Fomenta la comprensión de conceptos científicos
- Acerca la ciencia desde lo cotidiano
- Ciencia diversa e inclusiva

## OBJETIVO PRINCIPAL

- **Acercar la ciencia** a la sociedad mediante la utilización de metodologías innovadoras y el trabajo colaborativo tratando de estimular el pensamiento crítico en diferentes sectores sociales.
- Despertar el **interés científico** entre el estudiantado más joven.
- **Desmitificar** la figura del científico y demostrar la igualdad de capacidades de hombres y mujeres para la investigación y el desarrollo de habilidades científicas
- Acercar la ciencia y la tecnología a colectivos que habitualmente quedan excluidos de las actividades de divulgación.

## FACTORES DE INNOVACIÓN Y EXCELENCIA

Introduce píldoras divulgativas a través de la reinterpretación de algunas de las más conocidas narraciones infantiles populares, consiguiendo acercar la ciencia y la tecnología de un modo ameno a todos los públicos.

El uso de una estrategia multimedia y transmedia permite consumir la información en diferentes soportes y ser parte de la historia.

Las historias se apoyan en ilustraciones creadas ex profeso y orientadas al público objetivo.

Los cuentos son narraciones clásicas, pero aquí se reinterpretan, modificando personajes y tramas para crear historias nuevas.

## RECOMENDACIONES

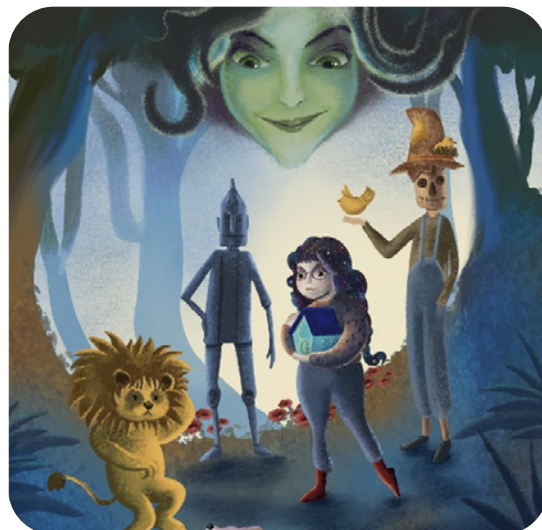
Los textos están orientados para menores de entre tercero y sexto de primaria. Es importante contar con revisiones pedagógicas para adecuar los contenidos al nivel formativo. La guía docente del libro, además, informa de los contenidos científicos y técnicos al profesorado.

La ilustración es un elemento clave para atrapar a menores lectores de esas edades.

Para atender a las necesidades de acercar los contenidos a personas invidentes se han creado PDF accesibles que pueden ser escuchados. Asimismo, se pueden transcribir ejemplares al sistema Braille. En este proyecto se contó con la colaboración de la ONCE.

## ENLACE A DIVULGATECA

 <https://www.divulgateca.es/Proyecto-destacado.aspx?id=1660>





# Dame Alas

UNIVERSIDAD DE BARCELONA



## DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN

### RESUMEN

**Dame alas** es un proyecto de investigación y divulgación científica que pretende **transferir a los jóvenes los valores de la conservación de la biodiversidad y la sostenibilidad**, así como el conocimiento y el método de investigación científica. Se ha desarrollado a partir de un equipo interdisciplinario compuesto por personas investigadoras y docentes expertas en biología, pedagogía, educación científica, educación para la sostenibilidad, profesorado de secundaria y educadores/as ambientales.

Ofrece cuatro propuestas educativas:

- Secuencia transversal: propone un desafío, renaturalizar el patio o el entorno del instituto y construir un nido artificial, un comedero, etc. Para resolver este desafío, es necesario desarrollar la secuencia básica e implementar para enriquecer el aprendizaje la secuencia de biodiversidad y ciencia ciudadana. Se proponen también actividades complementarias vinculadas a las disciplinas de tecnología, matemáticas, geografía, lenguaje y ciudadanía para poder trabajar como un proyecto interdisciplinario.
- Secuencia básica: se propone un trabajo científico para observar, identificar y registrar la diversidad de aves que viven en el entorno del instituto. Este trabajo permitirá valorar la biodiversidad de aves del entorno y la importancia de incluir estos datos en una aplicación de ciencia ciudadana como [iNaturalist](https://www.inaturalist.org/).
- Secuencia ciencia ciudadana: se introduce la ciencia ciudadana como un proceso que educa a los estudiantes a participar en la construcción de conocimiento científico. Las actividades permiten indagar en una diversidad de aplicaciones de ciencia ciudadana y construir un proyecto de ciencia ciudadana para aplicarse en el centro educativo.

Cada una de estas secuencias contiene: programación curricular (situación de aprendizaje); guía para el/la docente; materiales para el alumnado; materiales de soporte de aula; material inspirador.

### INFORMACIÓN PRÁCTICA



#### Presupuesto

Más de 50 000 €

#### Página web del proyecto



<https://www.ub.edu/educits/dame-alas-fecyt/>

#### Redes sociales del proyecto



[https://twitter.com/Donam\\_Ales](https://twitter.com/Donam_Ales)



#### ¿Por qué es una práctica innovadora?

- Despierta la curiosidad científica
- Impacto social de la ciencia
- Estimula la participación ciudadana
- Contribuye a la transición ecosocial

## OBJETIVO PRINCIPAL

Generar y divulgar un material educativo para trabajar la biodiversidad y la ciencia ciudadana en la educación secundaria para conocer y valorar la biodiversidad de los entornos urbanos.

**Relacionar la investigación, la innovación y la práctica educativa, permitiendo estrechar la brecha entre universidad y centros de secundaria.** Al mismo tiempo, potencia el trabajo colaborativo entre investigadoras de diferentes facultades y entre docentes de universidad y profesorado de secundaria.

## FACTORES DE INNOVACIÓN Y EXCELENCIA

La incorporación de la ciencia ciudadana en la programación curricular de la etapa de educación secundaria. A pesar del auge de esta forma de implicar a los ciudadanos en la práctica científica, pocas veces la ciencia ciudadana se incorpora como una metodología educativa para fomentar las vocaciones científicas y la participación de los jóvenes

Una programación en modalidad híbrida para favorecer las metodologías activas de aprendizaje y contribuir a la competencia digital de los estudiantes y a la competencia científica.

Un material educativo sobre la conservación de la biodiversidad desde el enfoque competencial del nuevo currículum educativo y para la transición ecosocial que se ha diseñado desde una metodología de investigación educativa interdisciplinaria y se ha validado con 65 docentes y casi 2000 estudiantes.

## RECOMENDACIONES

- Para realizar la salida de observación de pájaros es importante llevar prismáticos. Si la salida se realiza en el patio del centro educativo asegurarse que no se vaya a utilizar para otras actividades que hagan ruido y alejen los pájaros.
- Si la actividad de observación se realiza en una zona verde urbana la observación es más rica.
- Para desarrollar la actividad transversal o de ciencia ciudadana se aconseja coordinarse con otros docentes del centro de secundaria
- Para el registro del estudiante a la aplicación de [INautalist](#) se debe pedir el permiso a las familias o bien, registrarse el docente con diferentes usuarios.

## ENLACE A DIVULGATECA

 <https://www.divulgateca.es/Proyecto-destacado.aspx?id=1593>





# InvesTAJO

UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA



## DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN

### RESUMEN

**InvesTAJO** es un proyecto contributivo de la [Cátedra del Tajo UCLM-Soliss](#), en el que, a través de una herramienta digital, la ciudadanía puede, sin necesidad de conocimientos avanzados en ecología o hidrología, **aportar datos sobre las incidencias e impactos en los ríos de la cuenca del Tajo**, así como tratarlos y analizarlos. A través de dispositivos móviles, la ciudadanía puede ir recogiendo e identificando los impactos (vertidos, captaciones, alteraciones morfológicas, ocupaciones de la ribera, etc.), la geolocalización de estos, fotografías que lo ilustren, así como otra información complementaria que los explique.

Con el volcado de esta información en una web interactiva, un visor, la Cátedra del Tajo UCLM-Soliss pone a disposición pública miles de registros sobre los impactos y presiones relacionados con el estado de conservación de los ríos de la cuenca del Tajo. Los datos pueden ser descargados y analizados de forma libre. Como proyecto de ciencia ciudadana, incorpora a la ciudadanía en las distintas fases del proceso de investigación científica, desde el diseño de la investigación, la recogida de datos, su análisis, los resultados y conclusiones y, finalmente, en su divulgación.

Se pretende, además, que la investigación llevada a cabo por la sociedad sea útil para los gestores de la [Confederación Hidrográfica del Tajo](#) y de los municipios ribereños. Si se conocen los problemas, será más fácil implementar las soluciones.

### OBJETIVO PRINCIPAL

Impulsar la participación activa e involucrar a la sociedad de la cuenca hidrográfica del Tajo en la **generación de conocimiento sobre el estado de conservación de sus ríos, así como en el análisis crítico del conocimiento aportado** con el fin de contribuir desde la ciudadanía a la **toma de decisiones de gestión en política ambiental**.

## FACTORES DE INNOVACIÓN Y EXCELENCIA

Este proyecto surge como una evolución del visor web que varios colectivos ciudadanos, agrupados en Jarama Vivo, desarrollaron en 2013. En este visor se recogía de forma

### INFORMACIÓN PRÁCTICA



#### Presupuesto

Más de 50 000 €



#### Página web del proyecto

<https://www.cnio.es/cnio-y-sociedad/cnio-artistic-residences/>



#### ¿Por qué es una práctica innovadora?

- Estimula la participación ciudadana
- Acción en red
- Facilita la toma de decisiones ciencia-política

sistematizada información sobre incidencias en los ríos madrileño. La Cátedra del Tajo UCLM-Soliss, a través del proyecto **InvesTAJO**, mejora las prestaciones de este visor a través de la creación de una aplicación web para dispositivos móviles, y lo amplía a todos los ríos de la cuenca del Tajo, incorporando toda la información ya existente.

El elemento clave es un visor web que permite recoger las presiones de cualquier río de la cuenca del Tajo. La recogida de los datos se realiza por la ciudadanía a través de sus dispositivos móviles, siendo la información disponible de los datos recogidos de acceso libre para su análisis, lo que permite tener datos de interés para la gestión de estos ríos y, en último caso, para la mejora de su estado.

Otro factor de innovación es la colaboración entre la comunidad académica (a través de los investigadores de la Cátedra del Tajo UCLM-Soliss), la sociedad organizada (colectivos ciudadanos, vecinales o ecologistas) y personas individuales, en un proyecto de ciencia ciudadana centrado en las presiones que sufren los ríos. La captación del público básicamente se ha realizado a través de distintas redes formales e informales de colectivos de defensa de los ríos, así como a través de las redes sociales y medios de comunicación.

El plan de comunicación incluye una amplia diversidad de materiales de aprendizaje (vídeos, tutoriales, encuentros, notas de prensa, presentación de resultados, redes sociales, artículos...). Se han realizado varios encuentros de aprendizaje con personas y colectivos, que han incluido talleres teóricos en varias localidades de la cuenca, encuentros online, así como talleres prácticos de recogida de datos.

## RECOMENDACIONES

- Importancia de una herramienta digital sencilla que permite el manejo intuitivo
- Puesta a disposición de distintos materiales didácticos en formato audiovisual (<https://catedradeltajo.es/investajo-ciencia-ciudadana-para-conocer-el-estado-de-conservacion-de-los-rios-de-la-cuenca-del-tajo/>)
- Colaboración con colectivos organizados con trabajo previo sobre el tema

## ENLACE A DIVULGATECA

 <https://www.divulgateca.es/Proyecto-destacado.aspx?id=1611>



# $i^m=Pr(0)$ Divulgar ciencia desde el teatro de improvisación

INSTITUTO DE ASTROFÍSICA DE ANDALUCÍA  
- AGENCIA ESTATAL CONSEJO SUPERIOR DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS

## DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN

### RESUMEN

Se abre el telón y aparece un grupo de actores y actrices subidos al escenario a punto de interpretar un espectáculo de divulgación científica con varias peculiaridades: el vestuario y la escenografía son neutros, no marcan personajes ni lugares concretos. Gran parte de lo que va a ocurrir en escena no está guionizado previamente. Gran parte de lo que ocurra será improvisado. Y en esto la ayuda del público será fundamental.

El proyecto  **$i^m=Pr(0)$**  consiste en un **laboratorio de creación escénica** cuyo objetivo es investigar las distintas maneras de comunicar ciencia mediante la improvisación teatral (o "impro").

El resultado fue la creación del espectáculo  **$i^m=Pr(0)$ , un viaje de ida a las estrellas**, un show de noventa minutos de duración en el que con el pretexto de un hipotético viaje a Próxima B, el exoplaneta más cercano a la tierra, asistimos a varias historias improvisadas en las que la ciencia está muy presente.

El espectáculo  **$i^m=Pr(0)$**  no es solo una obra de teatro al uso con la idea de emocionar e informar al público sino una "cocreación" del espectáculo entre el público, los intérpretes y los técnicos de luz y sonido.

### OBJETIVO PRINCIPAL

El objetivo de este proyecto era llevar a cabo un laboratorio de creación escénica en el que la interacción entre profesionales de la impro y de la divulgación diera lugar a un espectáculo de improvisación teatral de clara inspiración científica.

En el proceso se buscaba también **crear una nueva técnica de difusión de la ciencia a través de un espectáculo teatral**, inspirada en la vocación de "teatro popular" que la impro hereda de la *comedia dell'arte*, que permite intentar llegar a públicos nuevos y diversos.



### INFORMACIÓN PRÁCTICA



#### Presupuesto

Entre 25 000 y 50 000 €



#### ¿Por qué es una práctica innovadora?

- Combina ciencia y espectáculo
- Formato artístico innovador
- Fomenta la comprensión de conceptos científicos



## FACTORES DE INNOVACIÓN Y EXCELENCIA

- La impro no se ensaya, se entrena, trabajando aspectos como la concentración, la escucha, el ritmo, la propuesta y la aceptación, el trabajo en equipo, la creatividad y la imaginación, herramientas que pueden ser de gran utilidad para los profesionales de la divulgación científica.
- La interacción con el público es fundamental en los espectáculos de impro, es necesaria su estrecha colaboración, y esto provoca un estado de mayor aceptación a lo que ocurre en escena, circunstancia que favorece a que los contenidos de divulgación se puedan recibir de manera más abierta y atenta.
- La impro es un proceso creativo que tiene sus reglas, como cualquier otro, y que se asemeja en cierto modo al método científico: cuando empiezas, no se sabe exactamente dónde vas a llegar, y a través de trabajo (en equipo) y experimentación se llega a un nuevo descubrimiento.

## RECOMENDACIONES

- Para que la divulgación cumpla su objetivo, tiene que haber un proceso fuerte de documentación. La impro, sin embargo, es una disciplina viva, que se nutre de aspectos no preparados y que surgen en el momento. Para ser rigurosos, el equipo se preparó a conciencia durante meses: estudiaron las disciplinas de las que se iban a hablar en el espectáculo, hubo encuentros con divulgadores y científicos que les informaron del tema, se ensayaron distintas maneras de improvisar utilizando varios trasfondos científicos, etc.
- Tradicionalmente los espectáculos de improvisación científica son muy austeros. **im=Pr(0)** apuesta por: un vestuario cuidado y en línea con la propuesta, una escenografía trabajada, una iluminación y sonido de calidad hacen que el resultado final se eleve.
- Conviene dar voz a todos los miembros del equipo, escuchar sus propuestas, confiar en su profesionalidad y experiencia. Cada uno desde su campo es capaz de aportar y hacer que el conjunto mejore.

## ENLACE A DIVULGATECA

 <https://www.divulgateca.es/Proyecto-destacado.aspx?id=1483>



### BOARDING PASS



Vuelo	Embarque	Puerta
<b>IMP0102</b>	<b>20:30PM</b>	<b>A01</b>
Salida	Duración	Llegada
<b>GRX</b> 20:00PM	 1460Días 1H 30Min	<b>PXB</b> 21:30PM



# menteScopia

CONSORCIO CENTRO DE INVESTIGACIÓN BIOMÉDICA EN RED (CIBER) DE SALUD MENTAL



## DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN

### RESUMEN

**menteScopia** es una **iniciativa multimedia de promoción de la Salud Mental**, liderada por PsyNal, grupo de Psiquiatría Traslacional del Hospital Virgen del Rocio e Instituto de Biomedicina de Sevilla, adscrito al Consorcio Centro de Investigación Biomédica en Red (CIBER) de Salud Mental. Se trata de una apuesta por la divulgación de información con base científica sobre trastornos mentales y su prevención, dirigida a los jóvenes y su entorno.

Los trastornos mentales son afecciones que impactan a los sentimientos, pensamiento, estado de ánimo y comportamiento de las personas; afectando a la capacidad de relacionarse con los demás y de funcionar en el día a día. Asumiendo que dos de cada tres enfermedades por alteraciones mentales debutan entre los 18-24 años, la educación en salud mental de la población juvenil es una prioridad social.

El material publicado por **menteScopia** se elabora siempre con el rigor que otorgan los especialistas que dedican su labor al estudio de trastornos mentales adscritos al CIBERSAM (Centro de Investigación Biomédica en Red de Salud Mental), consorcio público constituido por el Instituto de Salud Carlos III, junto con profesionales de primera línea de la comunicación y divulgación científica para adaptar los mensajes a los canales y formatos que utilizan los jóvenes.

### OBJETIVO PRINCIPAL

**menteScopia** persigue **visibilizar y concienciar desde el rigor científico sobre el cuidado de la salud mental**, y transmitir que conocer cada vez mejor los mecanismos biológicos cerebrales, mejora la salud y el bienestar de la población.

## INFORMACIÓN PRÁCTICA



### Presupuesto

Entre 25 000 y 50 000 €

### Página web del proyecto



<https://psynal.eu/mentescopia>

### Redes sociales del proyecto



<https://www.tiktok.com/@mentescopia>



<https://instagram.com/mentescopia>



<https://twitter.com/mentescopia>



<https://www.youtube.com/@mentescopia>



### ¿Por qué es una práctica innovadora?

- Impacto social de la ciencia
- Fomenta el pensamiento crítico
- Fomenta la comprensión de conceptos científicos
- Escenario digital



## FACTORES DE INNOVACIÓN Y EXCELENCIA

Uno de los problemas principales que tienen las personas con trastornos mentales es el estigma social y la discriminación que sufren por el desconocimiento general que la población tiene acerca de estos trastornos. Esto es especialmente relevante en la etapa juvenil.

Por ello **menteScopia** utiliza las redes sociales que usan los jóvenes como palanca para insertar contenido que tenga criterio y evidencia, usando sus códigos: directos, clips de vídeo, memes, animaciones, etc. Además, usa las mismas estrategias de difusión y viralización de las propias redes al plantear colaboraciones, redifusión de cuentas *influencers*, retos, dúos, etc. para hablar con su lenguaje sobre ansiedad, depresión, adicción, ideas suicidas, y otros temas de Salud Mental

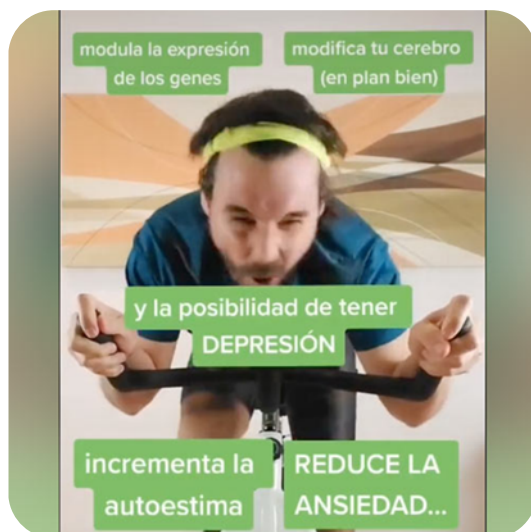
Además de la difusión de contenido didáctico y sencillo en RRSS destinada al público juvenil, es necesario sensibilizar y educar al entorno. El profesorado como un público clave, ya que son los que, junto a los padres y madres, están más en contacto con los adolescentes y muchas veces los primeros en darse cuenta de los problemas de salud mental, si saben reconocerlos. Las asociaciones de enfermos mentales son otro actor clave para dar visibilidad a sus situaciones y necesidades con la esperanza de lograr una mayor integración en la sociedad. Y a toda la ciudadanía en general. Para estos grupos específicamente se ha desarrollado material escrito, contenido web y materiales audiovisuales, y [podcasts](#).

## RECOMENDACIONES

Existe gran cantidad de información accesible sobre salud mental en la red, pero en numerosas ocasiones no está contrastada o es potencialmente tendenciosa y acientífica. Asimismo, el contenido que sí tiene base científica sobre salud mental apenas está adaptado ni alojado en los canales que los jóvenes usan (TikTok, Twitch, Instagram), ya que la realidad es que en el ámbito científico/investigador no es sencillo utilizar los códigos idóneos con esta franja etaria de población. Las redes se utilizan como herramienta a través de la que se generan situaciones de malestar y violencia, pero también sirven para disminuir el malestar que generan los problemas de salud mental. Este proyecto alenta que las propias personas con trastornos mentales puedan reflejar sus testimonios, además de darles más protagonismo en el fomento de la cultura científica.

## ENLACE A DIVULGATECA

 <https://www.divulgateca.es/Proyecto-destacado.aspx?id=1393>



# “Pandemia CoCo” : contagios de conocimiento

UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA



## DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN

### RESUMEN

**"Pandemia CoCo": contagios de conocimiento** es un proyecto de **divulgación científica en el ámbito de la salud global, estableciendo correlaciones entre problemas de salud pública y de sanidad animal**, dirigido a público general no especializado, alumnado y profesorado de Educación Primaria y Educación Secundaria.

A través del desarrollo de una serie de herramientas adaptadas didácticamente y basadas en metodologías, como los juegos de aprendizaje, se ha contribuido a divulgar contenidos de calidad avalados con los resultados de investigaciones llevadas a cabo [Instituto Agroalimentario de Aragón \(IA2\) de la Universidad de Zaragoza](#).

Las temáticas tratadas son: Concepto *One Health* / Salud Global, Leishmaniosis, Toxoplasmosis, Tuberculosis, Fiebre del Nilo occidental, Amenazas de las abejas, Campilobacteriosis, Anisakis, Rabia, Vibriosis por consumo de bivalvos, Resistencia a los antibióticos y Microplásticos.

Cada paquete de material divulgativo contiene los siguientes elementos: infografía digital, piezas tipo puzle visual para redes sociales, fichas didácticas, guion para publicación en X (antes Twitter), infografía adaptada para blog.

Todos los contenidos desarrollados están disponibles en la página web del proyecto.

### OBJETIVO PRINCIPAL

La estrategia de Salud Global tiene como objetivo abordar de forma integral distintos problemas que afectan tanto a la salud pública, la sanidad animal y al medio ambiente. Mediante varios ejemplos queremos que el **público no especializado**, sea conocedor de estos problemas, explicando sus causas y reflexionando sobre las posibles soluciones que requieren de la participación de todos. De esta forma pretendemos **concienciar a la sociedad de este tipo de problemas, así como fomentar el pensamiento crítico y la lucha contra la desinformación o la falsa información**.

### INFORMACIÓN PRÁCTICA



#### Presupuesto

Entre 10 000 y 25 000 €



#### Página web del proyecto

<https://alimentandolaciencia.esciencia.es/pandemia-coco/>



#### ¿Por qué es una práctica innovadora?

- Fomenta el pensamiento crítico
- Fomenta la experimentación en la enseñanza
- Acerca la ciencia desde lo cotidiano
- Impacto social de la ciencia

## FACTORES DE INNOVACIÓN Y EXCELENCIA

La estrategia de Salud Global tiene como objetivo abordar de forma integral distintos problemas que afectan tanto a la salud pública, la sanidad animal y al medio ambiente. Mediante varios ejemplos el proyecto pretende **concienciar a la sociedad de este tipo de problemas, así como fomentar el pensamiento crítico y la lucha contra la desinformación o la falsa información.**

Los formatos y medios de interacción diseñados para este proyecto se basan en dos pilares. Por un lado, la herramienta didáctica basada en los *serious games*, en la que se plantean retos basados en el juego con un objetivo de aprendizaje y motivación.

Por otro lado, la elaboración de infografías con formato de puzle que incluyen un itinerario de pistas y acceso a nuevas cuentas desde las que se recopilan pistas y datos para descifrar un reto propuesto. Además, se acompañan de unas unidades didácticas donde se trabajan aspectos metodológicos para su ejecución e integración en el aula, con una batería de actividades y propuestas para seguir estudiando el tema.

### RECOMENDACIONES

Las actividades del proyecto se pueden plantear para realizar durante una semana dedicada a la ciencia, como complemento a temas relacionados con salud y zoonosis o para usar de apoyo al comentar noticias sobre enfermedades que aparezcan en prensa. Los profesores pueden explicar los contenidos más relevantes usando las fichas didácticas adaptadas a cada nivel escolar y las infografías para ilustrar el tema.

### ENLACE A DIVULGATECA

 <https://www.divulgateca.es/Proyecto-destacado.aspx?id=1543>







LA EXCELENCIA Y  
LA INNOVACIÓN  
EN LA DIVULGACIÓN  
CIENTÍFICA

SELECCIÓN DE PROYECTOS DE  
LA CONVOCATORIA DE AYUDAS  
PARA EL FOMENTO DE LA CULTURA  
CIENTÍFICA, TECNOLÓGICA Y DE LA  
INNOVACIÓN 2021. EDICIÓN 2024



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE CIENCIA, INNOVACIÓN  
Y UNIVERSIDADES

FECYT  
I N N O V A C I Ó N

