

Santiago de Chile, 10 de octubre de 2025

Una herramienta lúdica para la co-creación de productos de divulgación científica

Óscar Caicedo-Alarcón, M.Sc.

Journals & Authors

Corporación Universitaria Remington

Contacto: ocaicedo@uniremington.edu.co | +57 3015668550





El desafío de comunicar ciencia

La divulgación científica enfrenta el reto constante de traducir conocimiento académico en mensajes comprensibles y atractivos para públicos no especializados. **No se trata solo de simplificar tecnicismos**, sino de diseñar experiencias significativas que favorezcan la **apropiación social del conocimiento**.



Dificultad para comunicar hallazgos

Investigadores y equipos editoriales enfrentan el reto de comunicar con claridad y rigor sus hallazgos a públicos diversos.



Necesidad de nuevas metodologías

Se requieren alternativas que estimulen la creatividad y el trabajo colaborativo en la comunicación científica.



Una solución lúdica e innovadora

Crea, conecta y comunica

¡Convierte la ciencia en juego y el juego en conocimiento!

Una herramienta pedagógica en forma de juego que promueve la co-creación de productos de divulgación científica mediante una dinámica **lúdica, participativa y estratégica**.

El juego surge como respuesta directa a las necesidades detectadas en múltiples contextos de producción científica, ofreciendo una metodología innovadora para la comunicación del conocimiento.

Estructura del juego: tres fases estratégicas



CREAR

Definición del mensaje científico y desarrollo de ideas creativas para la comunicación.



CONECTAR

Identificación de públicos objetivo y selección de canales apropiados para cada audiencia.



COMUNICAR

Diseño de prototipos comunicativos y desarrollo de productos de divulgación.



Objetivos de la herramienta

Desarrollo pedagógico

Crear una herramienta que facilite procesos de co-creación de productos de divulgación científica de manera efectiva y accesible.

Estrategias lúdicas

Promover el uso de metodologías basadas en el juego para procesos de apropiación social del conocimiento.

Vinculación colaborativa

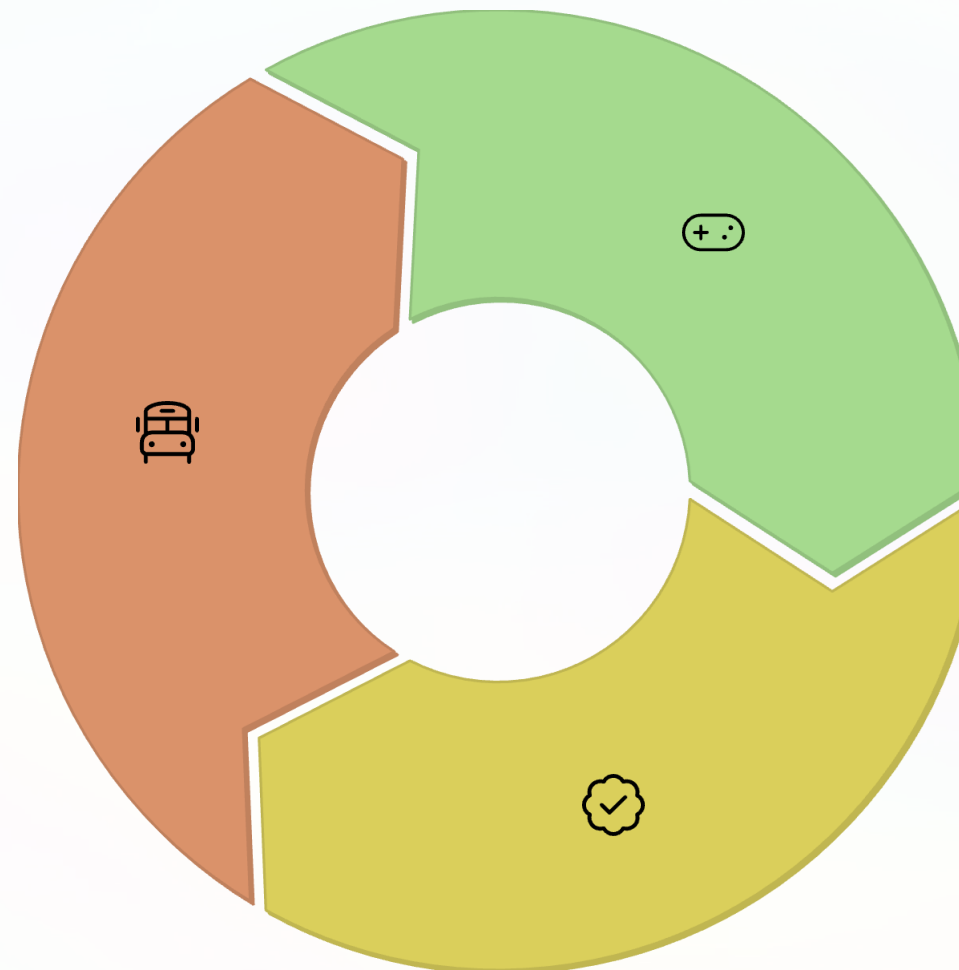
Conectar investigadores, docentes, estudiantes, comunicadores, realizadores y editores en dinámicas colectivas que fortalezcan la comunicación hacia audiencias diversas.



Metodología de diseño

La metodología integra recursos visuales, narrativos y colaborativos, fundamentándose en principios sólidos de la comunicación científica contemporánea.

Educomunicación
Integración de procesos educativos y comunicativos



Gamificación

Aplicación de elementos de juego en contextos educativos

Marketing científico

Estrategias de promoción y visibilización del conocimiento

Implementación y validación (2023-2025)

- 1 — **Universidades**
Talleres en instituciones de educación superior colombianas
- 2 — **Ferias del libro (2023-2025)**
Implementación en eventos de divulgación cultural y científica
- 3 — **Semilleros de investigación**
Capacitación de jóvenes investigadores en comunicación científica
- 4 — **Revistas científicas**
Formación especializada para equipos editoriales
- 5 — **Encuentro regional de editores J&A**
Talleres de validación con asistentes al 5to encuentro J&A



Resultados y beneficios identificados



Competencias comunicativas

Fortalecimiento significativo de habilidades para transmitir conocimiento científico de manera efectiva.



Motivación investigativa

Mayor disposición de investigadores para divulgar resultados y compartir hallazgos con públicos diversos.



Integración de saberes

Construcción colectiva de conocimiento entre actores de múltiples disciplinas y contextos.



Puentes ciencia-sociedad

Consolidación de vínculos más sólidos entre la producción académica y las necesidades sociales.





¿Qué contiene el juego?

52 cartas

15 de TEMAS

15 de PÚBLICOS

15 de FORMATOS

7 COMODINES CREATIVOS

1 Guía de creación

1 Caja

¿Cómo se juega?

1. Se forman equipos.
2. Cada equipo toma tres cartas al azar: una de tema, una de público y una de formatos.
3. Si hace falta, el equipo investiga sobre el tema, el público y el formato.
4. Se diseña la propuesta (en cualquier momento el equipo puede pedir un comodín creativo, o el orientador puede entregarlo cuando lo considere pertinente).
5. Prototipado.
6. Socialización de los prototipos.

Referencias bibliográficas

- Arias, A. (2024). El podcast como herramienta de divulgación científica: comunicar para los oídos. *Questión*.
- Bucchi, M., & Trench, B. (2021). *Routledge Handbook of Public Communication of Science and Technology*. Routledge.
- Caraguay, M. Y., Quito Ulloa, M. D. P., Barnuevo, X. A., & Enríquez-Fierro, C. S. (2024). Periodismo y Divulgación Científica: Una Mirada con Perspectiva Teórica. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 17(1), 252-260.
- Delgado, A. U. (2023). El juego como una herramienta pedagógica para el aprendizaje en la escuela. *Revista de inclusión educativa y diversidad (RIED)*, 1(1), 32-44.
- Gértrudix, M., & Rajas, M. (2021). *Comunicar la ciencia. Guía para una comunicación eficiente y responsable de la investigación e innovación científica*. Editorial Gedisa.
- Rodríguez Moya, M., Alcaide Guardado, Y., & Fuentes Rodríguez, C. D. (2024). Alternativas para la divulgación científica en las universidades. *MediSur*, 22(3), 534-540.
- Zuluaga, C. A. U. (2024). Aproximación a la Apropiación Social del Conocimiento a través de la relación entre comunicación, periodismo y divulgación de la ciencia. *Arandu UTIC*, 11(1), 616-627.

Contacto: ocaicedo@uniremington.edu.co | +57 3015668550

Santiago de Chile, 10 de octubre de 2025

¡Gracias!

Óscar Caicedo-Alarcón, M.Sc.

Journals & Authors

Corporación Universitaria Remington

Contacto: ocaicedo@uniremington.edu.co | +57 3015668550

