

# De estudiantes de ESO a reporteros de la ciencia a través del videojuego

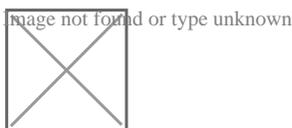
**Por: Pía Saldaña Anton. 19/08/2022**

“Reporter@s de la ciencia: la aventura del conocimiento” es un proyecto dirigido a jóvenes, que tiene por objetivo fomentar el pensamiento crítico y la vocación científica en el alumnado de Educación Secundaria Obligatoria (ESO).

Hace ya varios años se conoce del uso exitoso de videojuegos dentro de las aulas con el fin de mejorar la experiencia de enseñanza y aprendizaje, es así que a través de Cuartos de escape y Juegos de preguntas, dos modalidades de videojuego planteadas por el proyecto “Reporter@s de la ciencia: la aventura del conocimiento”, se busca llamar el interés de los estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) hacia las ciencias.

El proyecto, desarrollado por el Gabinete de Comunicación y Educación de la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB) y financiado por la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT), basó la construcción de sus juegos en la historia universal de la ciencia, el método científico, el aprendizaje autónomo, la perspectiva de género y el compromiso con el medio ambiente.

Los estudiantes se convierten en intrépidos reporteros que harán uso del método científico para superar los retos propuestos. Se puede acceder a los juegos con este enlace <https://reporterosdelaciencia.com/>, donde luego de registrarse, optarán por alguna de las dos modalidades: en el primero, Cuartos de escape, se enfrentarán a 5 desafíos con preguntas, datos y enigmas para resolver; mientras que en la segunda modalidad, Juego de preguntas, los estudiantes podrán demostrar sus conocimientos sobre ciencia mientras aprenden datos sorprendentes de este mundo.

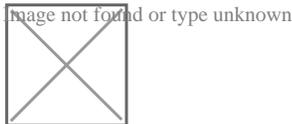


## Perspectiva de género y compromiso medioambiental

Tanto en los cuartos de escape y en los juegos de preguntas, que son 5 y 25 respectivamente, se encuentra presente la perspectiva de género. En estos se incluyen la participación de la mujer en el mundo de las ciencias y además permite la opción de diversas ambientaciones que fomentan la representación de la diversidad.

En el cuarto de escape 2, por ejemplo, denominado “De profesión científico”, se realiza un recorrido en la historia de las ciencias en el mundo y España, donde se da a conocer a las mujeres científicas más destacadas junto a sus principales hallazgos. Lo mismo ocurrirá en las preguntas, donde los alumnos podrán conocer datos interesantes sobre la participación de la mujer en el campo.

Por otro lado, el compromiso ambiental también está presente en este proyecto, y es que en los cuartos de escape, los estudiantes contarán con desafíos relacionados al medio ambiente sobre cómo salvar los océanos, formas de frenar de la desertificación, entre otros; y además estarán acompañados, a modo de mascota, durante el desarrollo del desafío, por un animal en peligro de extinción de la Península Ibérica.



## Aprendizaje y sana competencia

Dentro de la web, a la que se puede acceder a través de un ordenador o un dispositivo móvil, podemos encontrar las tablas de ranking donde no solo se pueden observar las mejores puntuaciones de los estudiantes participantes, sino que se observa además un ranking de escuelas, lo que a criterio del proyecto, promueve el trabajo en equipo y la sana competencia entre las varias escuelas de España.

Tanto docentes como estudiantes podrán encontrar en la web un manual de instrucciones dirigido especialmente a cómo jugar en el caso de los estudiantes y a cómo guiar como maestro a los alumnos en la experiencia del proyecto.

**[LEER EL ARTÍCULO ORIGINAL PULSANDO AQUÍ](#)**

Fotografía: El diario de la educación

**Fecha de creación**

2022/08/19