

D+i sigue jugando

por [D+i](https://www.divulgacioninnovadora.com) en Sep 21, 2022 - www.divulgacioninnovadora.com



D+i 2022 empieza jugando. Apuesta por la diversión como forma de aprendizaje. En realidad, empieza ‘fisgoneando’ qué hacen varias divulgadoras y divulgadores de ciencia para poner al público a jugar y transmitirle así, sin que casi se dé cuenta, mensajes de microbiología, fotónica, matemáticas, clima... Son Emilio Sáez Soro, Elena Atrián, Isabel Franco, Federica Beduini y Miguel Ángel Vidal, profesionales de la ciencia y/o la divulgación que vienen a Etopia a invitarnos a jugar. ¿Preparados?

A **Planeta Debug** se juega asumiendo retos, económicos, sociales y ambientales, vinculados al **calentamiento global**. Éste es el gran reto. Y los desafíos que el juego plantea tienen que ver con cómo afrontar la crisis ambiental. “Es un proyecto para la creación de un Living Lab donde innovar en investigación, comunicación y aprendizaje del cambio climático y la sostenibilidad”, explica Emilio Sáez, de la Universitat Jaume I de Castellón. Son videojuegos para “aportar soluciones innovadoras”. La co-creación interdisciplinar está detrás de todo.

Vamos de la pantalla a la mesa para jugar a **Bacterfield**. ¿Quién dijo que los juegos de estrategia y educativos no podían ir juntos? Aquí se usan **bacterias** y su comportamiento real como elementos principales de la partida; y puede pasar de todo, que encontremos resistencia a los antibióticos o nos veamos generando biofilm. Las autoras: Isabel Franco y Elena Atrián, del Instituto de Nanociencia y Materiales de Aragón (CSIC-Unizar). Los jugadores: todo aquel que quiera multiplicar sus bacterias para colonizar el tablero; y protegerse a la vez de las rivales ganando genes de resistencia.

Levantemos ahora la vista del tablero para jugar a **ICFO Decide Game**, una actividad muy dinámica y también interactiva que nos llevará a decidir, por equipos, en qué campos de aplicación repartir los fondos disponibles para la **fotónica**. Para llegar a tal decisión hay que manejar una baraja de informaciones que nos pondrán a pensar en lo decisivo de la ciencia en nuestras vidas. Nos expondrá las reglas del juego Federica Beduini, del Instituto de Ciencias Fotónicas (ICFO) de Barcelona.

Y si nos gustan las provocaciones, ¿qué tal hacer **sudokus de ajedrez**? Miguel Ángel Vidal, profesor de matemáticas y de ajedrez educativo en un instituto de secundaria de Pontevedra, lo imaginó un día. ¿Con qué finalidad?: “Estimular aspectos transversales del ajedrez educativo, que no de competición -indica Vidal-, con pasatiempos muy innovadores, que se pueden trabajar también dentro del aula”.

Estos juegos se pondrán en práctica en la parte del programa abierta al público de la ciudad, [Ciencia in Vivo](#). Sus creadores vienen a contarlos ¡y a jugarlos!