



DIVULGACIÓN INNOVADORA EN ETOPIA

JORNADAS D+I > QUE DIVULGUE TU MADRE

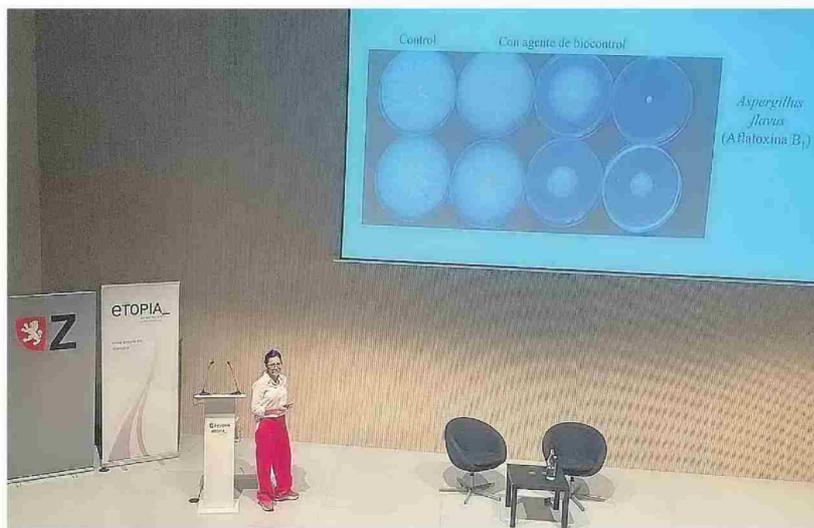
Divulgadores y divulgadoras de toda España habitaron durante dos días el edificio de Etopia con motivo de las jornadas de Divulgación Innovadora D+i. Reflexión, debate, incluso literatura científica para comunicar mejor, dejaron también espacio para las actividades en directo, con el público de Zaragoza como invitado

MOTOMAMI DIVULGADORA

Clara Melguizo, investigadora de la Complutense, presume en Twitter de madre, la llama «la verdadera motomami divulgadora». Y lo aclara: «Hoy es mi madre quien habla de ciencia explicando de qué va mi tesis en las @jornadasDmasI y contando un poco el trabajo que hacemos en @mycroorg para combatir las micotoxinas».

Su madre es Beatriz Ávila, ganadora de la última edición del concurso 'Que divulgue tu padre/madre' promovido por Desgranando Ciencia. Un trocito de este evento andaluz de divulgación asomó por la edición 2022 de las jornadas de Divulgación Innovadora D+i celebradas el 28 y 29 de octubre en Etopia. «Pensamos -contó Oscar Huertas, de la empresa Laniakea- que provoca una conversación dentro del núcleo familiar y es una forma diferente de contar la ciencia».

Justamente eso, el buscar caminos diferentes, innovadores, es lo que les condujo hasta el programa de este encuentro organizado por el Ayuntamiento de Zaragoza y Fundación Zaragoza Ciudad del Conocimiento, que volvió a reunir en Zaragoza a profesionales de la divulgación de la ciencia venidos de toda España. Profesionales que repensaron a fondo su oficio en un taller sobre 'El mercado de la atención' ofrecido por The Conversation España y en un debate abierto sobre 'Los males de la divulgación', y, por las tardes, desplegaron en directo y en persona sus actividades y espectáculos ante el público de la ciudad, en la parte abierta y gratuita del programa denominada Ciencia In Vivo.



Beatriz Ávila, madre de una investigadora, divulga la microbiología que estudia su hija. D+I



Alumnas del Conservatorio de Danza bailaron con 'Iupiter fulgur', E.L.



Ciencia In Vivo estuvo abierto a todos los públicos. IA2

¿UN GARBANZO ES UN SER VIVO? Rut

Jiménez-Liso, profesora de Didáctica de las Ciencias en la Universidad de Almería, lanzó esta semilla como ejemplo de «pregunta que moviliza ideas porque plantea un elemento frontera». E invitó a buscar ese tipo de preguntas para animar a tener pensamiento crítico, eso que no es nada fácil fomentar y que «se puede desarrollar convirtiendo datos en pruebas». Participó en un diálogo dedicado al pensamiento crítico, respondiendo a la cuestión de si realmente se puede enseñar a pensar. Abogó por «no cambiar una fe por otra», pues «no vengo a persuadirte -dijo-, sino a que saques tus conclusiones en función de las pruebas».

Algo tan serio como esto puede también favorecerse a través del juego, que protagonizó otro de los diálogos de las jornadas D+i. Juegos que enseñan microbiología, como Bacterfield, creado en el Instituto de Nanociencia y Materiales de Aragón (CSIC-Unizar), o que conciencian sobre el cambio global, como los videojuegos desarrollados por el proyecto Planeta Debug. Emilio Sáez, de la Universidad Jaime I de Castellón, explicó que «los videojuegos se convierten en un abrelatas para vislumbrar los problemas, dar con sus resortes y hacer que quien juega se convierta en protagonista del problema».

Una de las señas de identidad de D+i es cruzar caminos, propiciar colaboraciones. En esta edición, alumnado del Conservatorio Municipal Profesional de Danza de Zaragoza, con la dirección escénica de Elia Lozano, bailó al son del planeta Júpiter en el espectáculo titulado 'Iupiter fulgur'. Las radiaciones de las tormentas electromagnéticas de Júpiter y su satélite lo fueron transformadas en música por el instrumento electrónico construido por Mateo Mena. En una novedosa pieza, la danza contemporánea se cruzó con la divulgación de la radioastronomía y viajó por los paisajes sonoros de Júpiter sobre el escenario de Etopia.

CONTINUARÁ...

Doce jóvenes entusiastas participaron el pasado sábado 29 de octubre en el primer Divulgatón D+i, un formato que, mezclando el formato hackatón con la divulgación de la ciencia, les lanzó el reto de crear un evento de divulgación nocturno dirigido a jóvenes como ellos y con la mezcla entre ciencia y anime como tema. A ello dedicaron toda la mañana, guiados por tres mentores. Finalmente, presentaron sus proyectos ante el jurado: 'El Pentágono, la ciencia que te oculta el instituto', con la curiosidad como eje; 'Ánimate con la zienza', una feria basada en los superpoderes de personajes del manga y el anime; y 'La villa oculta de la ciencia', una 'escape room' inspirada en el personaje de Naruto. El plan es que, en 2023, estas ideas tomen forma y se hagan realidad en Etopia. Marcos Pérez, que vino desde los Museos Científicos Coruñeses para impulsar este Divulgatón, apoyado por Casio, resumió así algunas de las claves que reveló la experiencia: «Al divulgar, los jóvenes tienen muy en mente las asignaturas; son conscientes de que hay más ciencia que la que cabe en clase, y les interesa; y si les pides que participen, se involucran hasta el fondo, está claro que no quieren ser espectadores pasivos».