



## Profesores de la UTalca se capacitan para acercar las ciencias a comunidades escolares del Maule

Desarrollar metodologías y técnicas que faciliten el aprendizaje de ciencia, tecnología, arte y humanidades en escuelas del Maule, además de entregar herramientas para el diseño de experiencias lúdicas mediante la utilización de la didáctica del juego, fueron parte de los temas abordados en el Laboratorio de Gamificación para Investigadores de la Universidad de Talca.

La experiencia, organizada por la Unidad de Divulgación de la Dirección General de Vinculación con el Medio de la citada casa de estudios a través de su proyecto Explora Maule, buscó que académicos y académicas aprendieran sobre metodologías para llevar

### • Taller impulsó el desarrollo de experiencias lúdicas y didácticas para potenciar el aprendizaje en ciencia, tecnología, arte y humanidades en establecimientos educativos.

el conocimiento a las aulas de establecimientos educativos del Maule.

"Buscamos siempre capacitar a nuestros profesores para mejorar continuamente la forma en que impactamos en el aprendizaje de los niños y niñas mediante nuestro trabajo, que es acercar el conocimiento científico y artístico a la comunidad escolar", señaló César Retamal, jefe de la mencionada Unidad de Divulgación y director de Explora Maule.

Durante el año 2023, esta línea de trabajo denominada 'Ramal' movilizó a 47 cientí-

ficos que impactaron a 672 estudiantes de 12 comunas de la región del Maule. Para este año, se planea expandir el alcance del proyecto e impactar a más establecimientos educativos de la región, continuando con la misión de llevar la ciencia directamente a las aulas.

Valoración de profesores

Este taller fue valorado por los docentes asistentes. La académica de la Facultad de Ciencias de la Salud, Bernarda López comentó que "salieron muy buenas ideas; vamos a crear nuevas experiencias para niños y

niñas con el fin de fortalecer su formación".

Por su parte, Verónica Olate, investigadora del Instituto de Investigación Interdisciplinaria de la casa de estudios, esta capacitación le permitió adquirir nuevos conocimientos y vincularse a otros colegas que están trabajando en divulgación científica.

"Considerando la mirada multidisciplinaria que se enfocó en el taller, es enriquecedora la experiencia. Trabajar con la Unidad de Divulgación es gratificante tanto en lo personal como en lo profesional, ya que siempre queda una en-



señanza con el trabajo con los estudiantes", indicó.

María Ignacia Alburquenque, profesional de experiencias de aprendizaje de la Unidad de Divulgación, se refirió a la importancia de capacitar a académicos y académicas para este tipo de iniciativas.

"Los académicos y académicas de nuestra universidad son exper-

tos en los temas que divulgan. Desde el área educativa, nos enfocamos en la entrega del conocimiento a través de estrategias y métodos de aprendizaje. En esta oportunidad, indagamos sobre didáctica y metodologías de aprendizaje activas, donde la gamificación es parte de la estructura de las próximas experiencias de aprendizaje".