

# GAMIFICACIÓN TRANSMEDIA PARA LA DIVULGACIÓN CIENTÍFICA Y EL FOMENTO DE VOCACIONES PROCIENTÍFICAS EN ADOLESCENTES

Dr. Antonio Pérez-Manzano  
Javier Almela-Baeza

<https://doi.org/10.3916/C55-2018-09>

## INTRODUCCIÓN



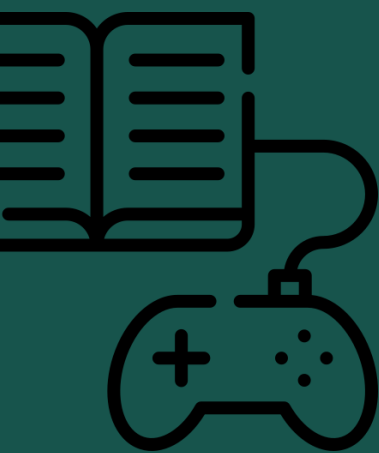
- El objetivo de la gamificación es mejorar la motivación intrínseca de los participantes. El «Aprendizaje Digital basado en Juegos» se desarrolla en cinco principios: Motivación intrínseca, Aprendizaje a través del disfrute intenso, Autenticidad y, Autonomía.

## METODOLOGÍA

- Diseño de un proyecto que posibilitara la promoción de la actividad científica desde un desarrollo gamificado con refuerzo transmedia que permitiera una experiencia inmersiva y participativa.
- El proyecto contó con un máximo de 1.741 estudiantes activos semanalmente resolviendo tareas y retos (además de 465 profesores y 49 centros de Secundaria).



## RESULTADOS



- El Proyecto Antártica ha sido la primera experiencia de gamificación transmedia diseñada a medida realizada en España para su aplicación masiva.
- Los participantes conocieron los componentes vocacionales de científicos en activo, además de comprobar el interés y el beneficio social de la actividad investigadora en general mientras manejaban la metodología científica y aprendían el trabajo.

## CONCLUSIONES

- ❖ El fomento del interés vocacional en las áreas profesionales CyT, se ha visto cumplido con un efecto claro y muy relevante entre los participantes.
- ❖ Es clave contar con una línea argumental atractiva y, sobre todo, protagonistas con los que los participantes se puedan identificar con facilidad, en cuanto a gustos, hobbies o preferencias. La utilización de mensajería y publicaciones en redes de los protagonistas ha ayudado mucho a aumentar la inmersión de los participantes y la verosimilitud del argumento.



# Comunicar

[www.revistacomunicar.com](http://www.revistacomunicar.com)