



LA EXCELENCIA Y LA INNOVACIÓN EN LA DIVULGACIÓN CIENTÍFICA

SELECCIÓN DE PROYECTOS DE
LA CONVOCATORIA DE AYUDAS
PARA EL FOMENTO DE LA CULTURA
CIENTÍFICA, TECNOLÓGICA Y DE LA
INNOVACIÓN 2021. EDICIÓN 2024



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACIÓN
Y UNIVERSIDADES

FECYT
INNOVACIÓN



Índice

Introducción	3
AulaCheck: “Monta una noticia, desmonta un bulo”	4
Aula IA.....	6
Brain Film Fest	8
Cien&Cia.....	10
¡La Ciencieneta!.....	12
CNIO Artistic Residences	14
Lo que no te contaron en los cuentos clásicos	16
Dame Alas	18
InvesTAJO.....	20
¡m=Pr(0) Divulgar ciencia desde el teatro de improvisación.....	22
menteScopia	24
“Pandemia CoCo”: contagios de conocimiento	26

Edita: Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología, FECYT, 2024

Diseño y maquetación: Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología, FECYT

e-NIPO: 151240241

Publicación incluida en el programa editorial de la Secretaría General Técnica del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades del año 2024.

Catálogo de publicaciones de la Administración General del Estado:
<https://cpage.mpr.gob.es>.

Síguenos en:



Introducción

La Convocatoria de ayudas para el fomento de la cultura científica, tecnológica y de la innovación 2021 recibió **647 propuestas**. La Comisión de Evaluación seleccionó para su financiación, de acuerdo con los criterios establecidos en la guía de evaluación, 231 de estas propuestas, que se ejecutaron lo largo de 2022 y 2023.

Este catálogo recoge doce de estas **231 actividades**, ordenadas alfabéticamente, que han destacado en alguno de los criterios utilizados en la evaluación de la Convocatoria: objetivos, impacto, originalidad, formatos, públicos, valores, etc.

El objetivo de esta selección es poner en valor la calidad de los proyectos financiados, así como servir de inspiración a aquellas entidades que quieran poner en marcha actividades de divulgación de la ciencia, la tecnología y la innovación.

Con el fin de presentar la información más relevante de cada uno de los proyectos de acuerdo con el objetivo ya citado, cada una de las fichas, redactadas por el equipo responsable del proyecto, se estructura conforme a tres apartados principales: **Descripción de la acción, Factores de innovación y excelencia y Recomendaciones.**

Descripción de la acción incluye un resumen del proyecto, así como el objetivo principal que se perseguía con su puesta en marcha.

El apartado **Factores de innovación y excelencia** resalta los elementos diferenciadores por los que el proyecto destaca y le ha hecho formar parte de este catálogo, ya sea a nivel de formato, público, temática o plan de comunicación.

Por último, se aportan una serie de **Recomendaciones** que pueden ser de utilidad si se quiere poner en marcha un proyecto de similares características.

Además, cada ficha cuenta con una **Información práctica** con el presupuesto total aproximado de la actividad, la página web y las redes sociales específicas del proyecto donde poder encontrar más información, y los aspectos más destacados como práctica innovadora.

Para obtener más información del resto de proyectos financiados se puede consultar la plataforma **Divulgateca**, en la que se recopila la información más relevante sobre las actividades realizadas en el marco de la Convocatoria agrupada en tres grandes categorías: Proyectos, Recursos y Estudios. Se trata de un portal público y accesible que tiene el objetivo de fomentar el acceso abierto y el aprovechamiento de recursos, poniendo a disposición de los agentes del Sistema I+D+I y del público general los resultados de los proyectos financiados.

MÁS INFORMACIÓN:

www.divulgateca.es.

“Pandemia CoCo” : contagios de conocimiento

UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA



DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN

RESUMEN

"Pandemia CoCo": contagios de conocimiento es un proyecto de **divulgación científica en el ámbito de la salud global, estableciendo correlaciones entre problemas de salud pública y de sanidad animal**, dirigido a público general no especializado, alumnado y profesorado de Educación Primaria y Educación Secundaria.

A través del desarrollo de una serie de herramientas adaptadas didácticamente y basadas en metodologías, como los juegos de aprendizaje, se ha contribuido a divulgar contenidos de calidad avalados con los resultados de investigaciones llevadas a cabo [Instituto Agroalimentario de Aragón \(IA2\) de la Universidad de Zaragoza](#).

Las temáticas tratadas son: Concepto *One Health* / Salud Global, Leishmaniosis, Toxoplasmosis, Tuberculosis, Fiebre del Nilo occidental, Amenazas de las abejas, Campilobacteriosis, Anisakis, Rabia, Vibriosis por consumo de bivalvos, Resistencia a los antibióticos y Microplásticos.

Cada paquete de material divulgativo contiene los siguientes elementos: infografía digital, piezas tipo puzle visual para redes sociales, fichas didácticas, guion para publicación en X (antes Twitter), infografía adaptada para blog.

Todos los contenidos desarrollados están disponibles en la página web del proyecto.

OBJETIVO PRINCIPAL

La estrategia de Salud Global tiene como objetivo abordar de forma integral distintos problemas que afectan tanto a la salud pública, la sanidad animal y al medio ambiente. Mediante varios ejemplos queremos que el **público no especializado**, sea conocedor de estos problemas, explicando sus causas y reflexionando sobre las posibles soluciones que requieren de la participación de todos. De esta forma pretendemos **concienciar a la sociedad de este tipo de problemas, así como fomentar el pensamiento crítico y la lucha contra la desinformación o la falsa información**.

INFORMACIÓN PRÁCTICA



Presupuesto

Entre 10 000 y 25 000 €



Página web del proyecto

<https://alimentandolaciencia.esciencia.es/pandemia-coco/>



¿Por qué es una práctica innovadora?

- Fomenta el pensamiento crítico
- Fomenta la experimentación en la enseñanza
- Acerca la ciencia desde lo cotidiano
- Impacto social de la ciencia

FACTORES DE INNOVACIÓN Y EXCELENCIA

La estrategia de Salud Global tiene como objetivo abordar de forma integral distintos problemas que afectan tanto a la salud pública, la sanidad animal y al medio ambiente. Mediante varios ejemplos el proyecto pretende **concienciar a la sociedad de este tipo de problemas, así como fomentar el pensamiento crítico y la lucha contra la desinformación o la falsa información.**

Los formatos y medios de interacción diseñados para este proyecto se basan en dos pilares. Por un lado, la herramienta didáctica basada en los *serious games*, en la que se plantean retos basados en el juego con un objetivo de aprendizaje y motivación.

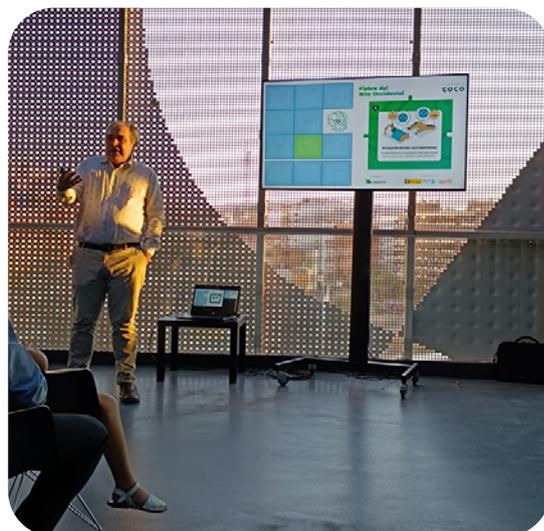
Por otro lado, la elaboración de infografías con formato de puzle que incluyen un itinerario de pistas y acceso a nuevas cuentas desde las que se recopilan pistas y datos para descifrar un reto propuesto. Además, se acompañan de unas unidades didácticas donde se trabajan aspectos metodológicos para su ejecución e integración en el aula, con una batería de actividades y propuestas para seguir estudiando el tema.

RECOMENDACIONES

Las actividades del proyecto se pueden plantear para realizar durante una semana dedicada a la ciencia, como complemento a temas relacionados con salud y zoonosis o para usar de apoyo al comentar noticias sobre enfermedades que aparezcan en prensa. Los profesores pueden explicar los contenidos más relevantes usando las fichas didácticas adaptadas a cada nivel escolar y las infografías para ilustrar el tema.

ENLACE A DIVULGATECA

 <https://www.divulgateca.es/Proyecto-destacado.aspx?id=1543>





LA EXCELENCIA Y
LA INNOVACIÓN
EN LA DIVULGACIÓN
CIENTÍFICA

SELECCIÓN DE PROYECTOS DE
LA CONVOCATORIA DE AYUDAS
PARA EL FOMENTO DE LA CULTURA
CIENTÍFICA, TECNOLÓGICA Y DE LA
INNOVACIÓN 2021. EDICIÓN 2024



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACIÓN
Y UNIVERSIDADES

FECYT
I N N O V A C I Ó N

