



IMATGES: SECRETARIA D'UNIVERSITATS I RECERCA

JOCS I AVENTURES, RECEPTA PER FOMENTAR VOCACIONS CIENTÍFIQUES

L'hora de la biblioteca és el moment preferit de la setmana per a la Ivet i l'Aleix. No se la perden mai. Tots dos estudien 5è de primària a l'Escola Pins del Vallès de Sant Cugat i són molt fans dels animals marins, dels misteris de l'Univers i de la robòtica. Aquesta setmana l'Eugènia, la bibliotecària del Pins, els té preparada una sorpresa. Acaba d'arribar a l'escola l'últim conte de la Laura i en Joan, la col·lecció en què dos joves estudiants descobreixen la ciència que es fa a Catalunya i donen un cop de mà a les investigadores i els investigadors gràcies als seus poders especials. "Mira, Aleix, en aquest conte aprenen a fer servir una bioimpresora 3D", comenta la Ivet. Cap dels dos no sap encara quina mena d'aparell misteriós és una bioimpresora, però ho descobriran durant la propera hora de la biblioteca. I qui sap si, en un futur, aquest serà el primer pas perquè algun dels dos acabi estudiant bioenginyeria i esdevenint investigador d'una de les universitats o dels centres del nostre país.

Joan Gómez Pallarès és director general de Recerca de la Generalitat de Catalunya i està convençut de la importància de fomentar els valors de la recerca científica entre els més joves: "Amb iniciatives com ara Recerkids, Científics en Joc o els contes de la Laura i en Joan, entre moltes altres, estem plantant una llavor que germinarà en forma de vocacions científiques i que farà que els nois i noies es qüestionin críticament el

seu entorn. Tenim ganes que es facin moltes preguntes i que ells mateixos (amb petits ajuts nostres) trobin camins per contestar-les". Amb aquesta finalitat, la secretaria d'Universitats i Recerca desplega un seguit de programes innovadors per despertar el cuquet de la recerca a les aules de primària.

La col·lecció de contes de la Laura i en Joan, amb més d'una dècada d'història, es distribueix a les escoles, biblioteques i aules hospitalàries d'arreu de Catalunya. Les aventures il·lustrades dels dos joves estudiants transmeten d'una manera entretinguda i rigorosa que la ciència és una actitud de vida, parlen del seu valor i acosten les tasques de recerca d'un ampli ventall de disciplines. Gràcies a les seves històries, molts nois i noies han sentit a parlar per primera vegada de centres i instal·lacions de recerca com ara el Barcelona Supercomputing Center, el Centre de Regulació Genòmica, l'Institut de Ciències Fotòniques o el Sincrotró Alba, per posar-ne alguns exemples. I la tasca divulgativa no acaba als llibres: les versions electròniques, així com un munt d'activitats didàctiques interactives per aprofundir en els continguts pedagògics, estan disponibles per a totes les famílies a internet a la web universitatsirecerca.gencat.cat/conteslauraijoan. A

més, cada curs s'organitzen desenes de sessions de contacontes i tallers experimentals a les escoles, en què els estudiants esdevenen els protagonistes de la recerca.



RECERCA, DE LES ESCOLES A LA UNIVERSITAT

Un programa educatiu en què alumnes de 5è i 6è de primària aprenen què és la ciència fent ciència en primera persona. Això és Recerkids, una iniciativa de divulgació científica innovadora per fer recerca a les aules i compartir-ne els resultats en un congrés. Tot parteix del projecte de recerca que els grups escolars realitzen a l'aula a partir d'una proposta de tema, amb el suport de materials didàctics i amb l'acompanyament de tutors especialitzats. Posteriorment, els alumnes en presenten els resultats en format de pòster en un congrés científic que se celebra en una universitat col·laboradora, on també experimenten en tallers científics.

En cadascuna de les dues edicions celebrades fins ara hi han participat més de 3.000 alumnes d'escoles d'arreu del país. Després dels congressos a Barcelona (UB i UPF) i Girona (UdG), l'edició d'enguany, dedicada a la llum, s'amplia a quatre seus a Barcelona (UPC), Tarragona (URV), Lleida (UdL) i Vic (Uvic-UCC).

APRENDRE CIÈNCIA PASSANT PANTALLES

Els videojocs formen part dels hàbits d'oci de molts estudiants i són una eina potent per fomentar el seu interès per la recerca. Amb aquest objectiu va néixer Científics en Joc, el concurs escolar de disseny de videojocs científics adreçat a classes de 5è de primària. A partir d'un personatge rellevant de la ciència que es fa a Catalunya, les escoles participants preparen una proposta de videojoc, amb l'assessorament i els materials base que se'ls proporcionen des de la direcció general de Recerca. En una segona fase, un jurat de professionals de la divulgació científica i de la indústria dels videojocs tria una de les propostes, que veu finalment la llum programada per alumnes del grau universitari de videojocs.

També centrat en l'univers *gamer*, el programa Personatges en Joc obre la porta a jugar amb els protagonistes de la història i de la tecnologia del nostre país. Una col·lecció fins ara de vuit videojocs, basats en figures com Narcís Monturiol, Dolors Aleu o Joan Oró, serveix per donar a conèixer d'una manera àgil i entretinguda l'obra i el context històric dels nostres investigadors entre els alumnes d'educació primària. Tots els videojocs estan disponibles a la web de la secretaria d'Universitats i Recerca i a la web d'Edu365.