

# Ágora de la Ciencia: un espacio de divulgación científica en el Hospital Sant Joan de Déu

Júlia Giner, Estíbaliz Urarte y Begonya Nafria | Fundació Sant Joan de Déu

## ● Necesidad: difundir la investigación

El Institut de Recerca Sant Joan de Déu (IRSJD) es un centro pionero en investigación de enfermedades pediátricas. Tras realizar una encuesta a más de 200 familias del Hospital, detectamos un gran desconocimiento sobre los proyectos de investigación que se llevan a cabo en la institución:

- El 45,1% no conocía el IRSJD
- El 63,4% manifestó interés en actividades de divulgación
- Al 73,3% le gustaría acceder a materiales educativos para poder comprender mejor los resultados de los proyectos de investigación del IRSJD

## Elemento de gamificación

Cada sección con pistas para resolver un enigma al final del recorrido



## ● Solución: el Ágora de la Ciencia

Espacio de divulgación científica que da a conocer los resultados de los proyectos de la institución a través de exposiciones temáticas.

- **Espacio físico:** recorrido por 6 secciones con un componente didáctico común.
- **Secciones:** cada una contiene elementos audiovisuales (juegos, vídeos, imágenes, infografías, realidad inmersiva) diseñados con la metodología Visual Thinking para potenciar la comprensión de los conceptos complejos por medio de dibujos/ imágenes sencillas.
- **Actividades:** talleres para pacientes, charlas divulgativas, actividades con escuelas, sorteo mensual, etc.

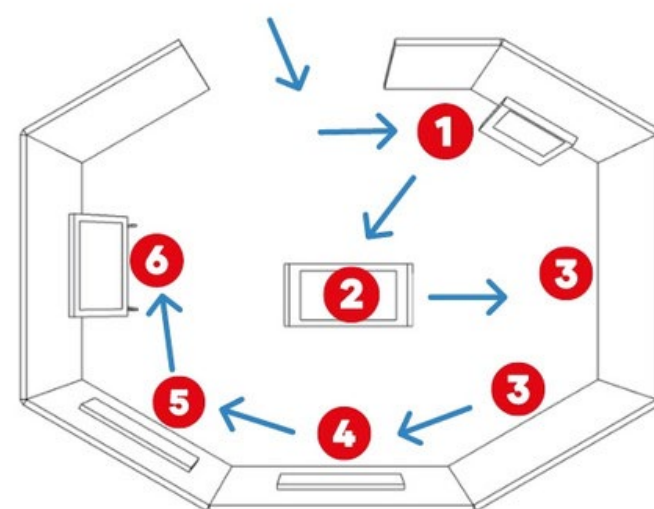
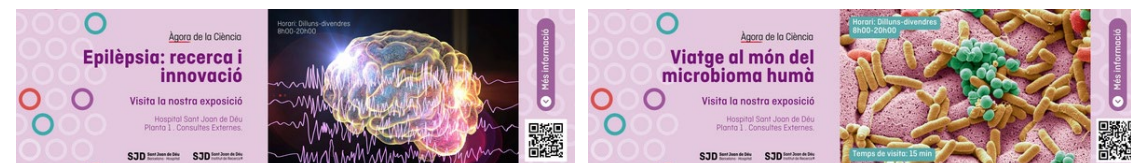
## ● Las exposiciones

Desde su inauguración se han llevado a cabo 3 exposiciones:

1. **Epilepsia:** investigación e innovación
2. Viaje al mundo del **microbioma humano**
3. **Vacunas:** las grandes aliadas de la salud global (en curso)



## ● Tickets de las exposiciones

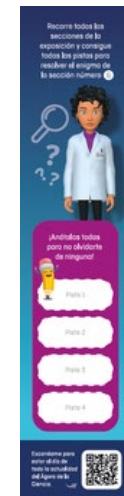


## ● El recorrido

- |                      |                                |
|----------------------|--------------------------------|
| 1 Vídeos             | 4 Infografías                  |
| 2 Quiz               | 5 SJD Investiga                |
| 3 Realidad inmersiva | 6 Encuesta, enigma, donaciones |

## ● Impacto de la iniciativa

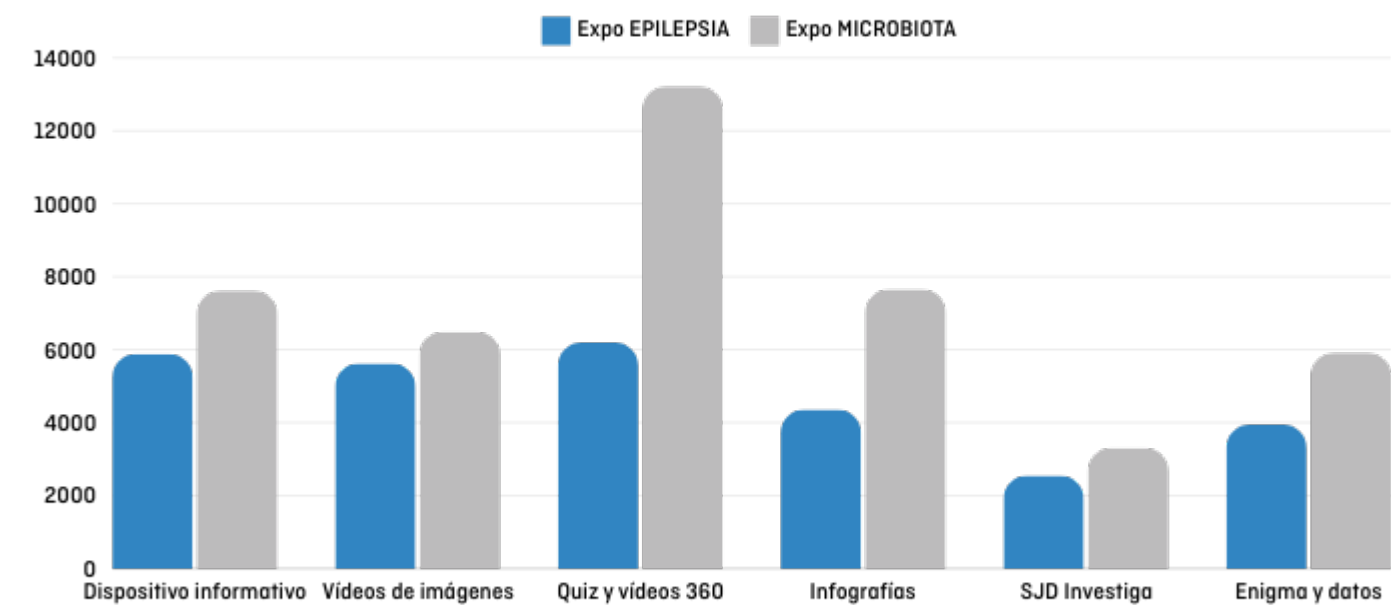
- 72.677 interacciones totales con los dispositivos
- 4 charlas divulgativas
- 24 talleres para pacientes (15,3 niños/as por taller)
- Más de 5.800 puntos de libro repartidos
- 7 sorteos (206 participantes)



## Punto de libro

Sirve para apuntar las pistas que se esconden en el recorrido expositivo y que ayudan a resolver el enigma

Nº clics por dispositivo:



El contenido de las exposiciones está disponible en formato digital. Escanea el QR para visualizarlo.

