

### Aspectos clave del proyecto

• La estética e historia del videojuego. Se han basado en la combinación de dos obras de la cultura popular muy conocidas y apreciadas por el público juvenil, la serie "Game of Thrones" y las Gemas del Infinito de las películas del Universo Marvel.

• El fomento de una competición sana y colaborativa en el aula. Se ha programado para jugar por equipos, donde sus componentes puedan debatir y realizar búsquedas de las respuestas correctas en grupo, sin penalizar los fallos para fomentar las ganas de volver a jugar hasta acertarlas todas.

• La colaboración con otras instituciones. La CMG-SGE ha contado con el apoyo de otras instituciones organizadoras del proyecto Geología, como el Instituto Geológico y Minero de España (IGME-CSIC) o la Asociación Española para la Enseñanza de Ciencias de la Tierra (AEPECT), para la difusión del videojuego a sus miembros y contactos.

• La estrategia de comunicación. Ha consistido en el envío de correos electrónicos a las socias y socios de la SGE y a los listados de profesorado preuniversitario de los que dispone la CMG-SGE, la promoción del juego en redes sociales y el envío de una nota de prensa a los contactos periódicos de la SGE.

Gracias a estas claves, la página web en la que está alojado el videojuego ha recibido más de 4000 visitas, en redes sociales ha conseguido alcanzar a más de 300.000 personas y ha aparecido promocionado en más de una veintena de páginas web y blogs de instituciones científicas, asociaciones de diversa índole y centros educativos, como el Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC), la Universidad del País Vasco (UPV/EHU), Geología en Acción o el Museo de Geología del IES Pintor Luis Saez.

●●  
*Las partidas permiten jugar por equipos, donde sus componentes puedan debatir y realizar búsquedas de las respuestas correctas en grupo*

A pesar de que el público objetivo abarca al profesorado y alumnado de niveles preuniversitarios, el aspecto lúdico e informal, su sencilla dinámica de juego y la agilidad de las partidas ha permitido que el videojuego sea de interés para un amplio espectro de público, desde estudiantes de Educación Primaria hasta personas adultas que quieren aumentar su conocimiento geológico.

*Game of Stones* cumple con el objetivo de una buena herramienta didáctica virtual: convertirse en un complemento excelente de las asignaturas impartidas en los currículos docentes preuniversitarios, lo que hace que sea muy demandada por el profesorado de Educación Secundaria y Bachillerato para ampliar y afianzar conceptos científicos entre su alumnado. Además, el público juvenil agradece la utilización de materiales virtuales, ya que supone un cambio en la rutina de las clases teóricas y les permite aprender conceptos científicos de manera lúdica y divertida, de acuerdo a la máxima de "aprender jugando". Además, gracias a este aprendizaje lúdico, el alumnado acaba considerando a la ciencia como algo interesante, cercano, útil y entretenido. Por otro lado, *Game of Stones* ha conseguido convertirse en una herramienta de divulgación de la Geología para el público en general, sin límite de edad ni de conocimiento científico de base, por lo que puede ser utilizado como un modelo o ejemplo a seguir por otras iniciativas didácticas similares ●

## Blog del MNCN

### La piedra imán del Real Gabinete

El magnetismo es un fenómeno que ha llamado la atención desde la antigüedad. En el Museo Nacional de Ciencias Naturales (MNCN-CSIC) hay un artefacto fabricado en París en 1757 que demuestra esta fuerza de la naturaleza. Consiste en una magnetita de gran tamaño que sostiene una pieza de metal de 27 kg. Fue una de las más singulares que existían en Europa a finales del siglo XVIII, por lo que cautivaba al público que visitaba el Real Gabinete.

[Leer más ...](#)



### El mamífero más codiciado por los museos

Los africanos habían cazado el okapi durante siglos antes de que los occidentales lo descubrieran. Incluso hoy sigue siendo una especie bastante enigmática. El espécimen del Museo Nacional de Ciencias Naturales (MNCN-CSIC) fue un regalo del Museo Tervuren de Bruselas en 1904. Apenas hacía tres años que se había descrito la especie.

[Leer más ...](#)



## Un molusco clave para el desarrollo de una nueva generación de supermateriales

Los quitones son invertebrados marinos que utilizan dientes extremadamente duros a base de magnetita para alimentarse de las algas que crecen en los afloramientos rocosos intermareales de las costas de todo el mundo. Sus dientes proporcionan un modelo prometedor para el desarrollo de nuevos materiales resistentes a la abrasión. El Museo Nacional de Ciencias Naturales (MNCN-CSIC) exhibe un ejemplar histórico en una vitrina situada en su entrada principal.

[Leer más ...](#)



Imagen de la librería instalada en el edificio de Biología del MNCN / José María Cazcarra



## La librería del MNCN: **UN RINCÓN** *con historias* e identidad propia



Marta  
Fernández  
Lara