

València, 23 de mayo de 2023

El instituto valenciano IES Juan de Garay gana el VI Concurso Nacional ‘Hi Score Science’

- **‘Hi Score Science’ es un proyecto de divulgación científica que busca llevar la ciencia a la población de modo divertido, acercándola al mundo de los videojuegos**
- **Es una iniciativa del Instituto de Síntesis Química y Catálisis Homogénea y el Instituto de Nanociencia y Materiales de Aragón, ambos centros mixtos del CSIC y la Universidad de Zaragoza**

“¿Por qué vemos las venas de un tono azulado?” Ésta es una de las preguntas ganadoras del VI concurso Nacional *Hi Score Science*, un proyecto de divulgación que pretende llevar la ciencia a los más jóvenes a partir de un juego de preguntas y respuestas sobre ciencia para dispositivos móviles y ordenadores. En su modalidad de equipos ha resultado ganador el IES Juan de Garay de València.

Hi Score Science se proyecta no sólo como un juego de preguntas y respuestas sobre ciencia, sino que quiere llegar más lejos y aumentar la cultura científica y el interés de los usuarios por la ciencia, explicándoles qué hay detrás de los nuevos avances científicos. El proyecto se desarrolla desde dos institutos de investigación, el Instituto de Síntesis Química y Catálisis Homogénea (ISQCH) y el Instituto de Nanociencia y Materiales de Aragón (INMA), ambos centros mixtos del CSIC y la Universidad de Zaragoza, lo que permite incluir explicaciones divulgativas de la realidad científica que se esconde detrás de cada una de las respuestas.

Además, *Hi Score Science* anima a los usuarios a participar en el proyecto colaborando con contenido científico del juego y premiándolos por ello con el pase y el viaje a la Final Nacional que se celebra en la Sede Central del CSIC en Madrid, con la visita a uno de los museos del CSIC y con regalos tecnológicos para los premios individuales.

La entrega de premios del concurso anual y el concurso presencial que tuvo lugar en el Salón de Actos de la Sede Central del CSIC situada en Madrid, contó con representantes del mundo de la investigación y la divulgación: Carlos Closa, Vicepresidente de Organización y Relaciones Institucionales del CSIC; José María Fraile, director del Instituto de Síntesis y Catálisis Homogénea; y Pilar López García-Gallo, Directora de Comunicación y Programas Públicos del Museo Nacional de Ciencias Naturales.

La jornada contó con dos partes. En la primera tuvo lugar la entrega de premios en la categoría contenido, es decir de los estudiantes de secundaria que han propuesto sus preguntas. En esta edición ha contado con la participación de más de 200 equipos de toda España, que han hecho llegar más de 4.000 preguntas. Una vez revisadas y editadas por un equipo científico de 50 investigadores se publican en el juego con el nombre y el centro escolar que envió la pregunta.

Valencianos ganadores en la categoría de equipos

En la segunda parte de la sesión tuvo lugar el VI concurso presencial a nivel nacional, en el que los estudiantes de las diferentes Comunidades Autónomas pusieron a prueba sus conocimientos científicos contestando en directo y a través de sus móviles a preguntas como “¿Por qué la Luna no se cae hacia la Tierra?”, “¿Por dónde veríamos salir el Sol si estuviéramos exactamente en el polo sur geográfico de la Tierra?”, o “¿Qué le pasaría a una zanahoria que se deja sumergida en agua con sal durante algún tiempo?”

En la Categoría equipo el ganador ha sido el IES Juan de Garay de València, con el equipo Juande ciencia, cuyo profesor responsable es Javier Julián. El segundo clasificado es el Colegio Santo Domingo De Silos (Zaragoza) con el equipo La Fernandeta (profesor responsable Fernando Rived); el tercer clasificado es el Colegio San Juan Bautista (Madrid) con el equipo Los gatos de Schrödinger (profesora responsable Alexandra Prada).

El proyecto *Hi Score Science* nació en 2016 ante la necesidad de adaptar las actividades de divulgación al mundo de los más jóvenes, pertenecientes a la generación digital, centrado en los videojuegos y las nuevas tecnologías. Este proyecto ha avanzado año tras año, pasando de ser un proyecto de ámbito regional a nacional y llegando a otros públicos como pacientes jóvenes ingresados en hospitales, centros penitenciarios, habitantes del mundo rural y adultos.

El proyecto ha sido premiado con el primer premio en la XVIII Edición del programa de Ciencia en Acción en la modalidad “Materiales Didácticos de Ciencias en Soporte Interactivo” (Premio IBM). Además, ha recibido el sello D+i TOP, un reconocimiento a nivel nacional que premia a los mejores proyectos de divulgación científica inclusiva, ha sido nominado en dos ocasiones a los premios Tercer Milenio y acaba de recibir el accésit en la categoría mejor proyecto de divulgación, en los I Premios de Divulgación Científica y Ciencia Ciudadana del CSIC.

Hi Score Science, es un juego muy bien valorado entre los usuarios con una puntuación de 4.5 sobre 5, y cuenta con más de 40.000 descargas repartidas por todo el mundo, principalmente en España y Asia. El juego se ha presentado en las diferentes comunidades autónomas, en ferias de videojuegos, científicas y divulgativas, llegando a las de 100.000 personas. El juego, gratuito y sin publicidad, se encuentra disponible en Play Store y Apple Store y en PC, Mac y Linux.

El proyecto cuenta con la colaboración de la Vicepresidencia Adjunta de Cultura Científica del CSIC y de los siguientes museos e instituciones: Museo Nacional de Ciencias Naturales de Madrid; Instituto Geológico y Geominero de España; Museo Elder

de la Ciencia y la Tecnología; Museo Eureka; Casa de la Ciencia de Sevilla, la Ciutat de les Arts y les Ciències; Casa de la Ciència del CSIC en València; Ciencias Naturales de la Universidad de Zaragoza y el Planetario de Aragón; la Universidad de Cantabria; la Universidad de Alcalá; además de los ayuntamientos de pequeñas localidades como Benasque y la Comarca de Calatayud y la Unidad Educativa de CASIO #CientíficasCASIO.

Más información:

www.HiScoreScience.org



Alumnado del IES Juan de Garay de València, en la recogida del premio en la sede del CSIC de Madrid.