

València, 23 de maig de 2023

L'institut valencià IES Juan de Garay guanya el VI Concurs Nacional 'Hi Score Science'

- **'Hi Score Science' és un projecte de divulgació científica que busca portar la ciència a la població de manera divertida, acostant-la al món dels videojocs**
- **És una iniciativa de l'Institut de Síntesi Química i Catàlisi Homogènia i l'Institut de Nanociència i Materials d'Aragó, tots dos centres mixtos del CSIC i la Universitat de Saragossa**

“Per què veiem les venes d'un to blavós?” Aquesta és una de les preguntes guanyadores del VI concurs Nacional Hi Score Science, un projecte de divulgació que pretén portar la ciència als més joves a partir d'un joc de preguntes i respostes sobre ciència per a dispositius mòbils i ordinadors. En la seua modalitat d'equips ha resultat guanyador l'IES Juan de Garay de València.

Hi Score Science es projecta no sols com un joc de preguntes i respostes sobre ciència, sinó que vol arribar més lluny i augmentar la cultura científica i l'interés dels usuaris per la ciència, explicant-los què hi ha darrere dels nous avanços científics. El projecte es desenvolupa des de dos instituts d'investigació, l'Institut de Síntesi Química i Catàlisi Homogènia (ISQCH) i l'Institut de Nanociència i Materials d'Aragó (INMA), tots dos centres mixtos del CSIC i la Universitat de Saragossa, la qual cosa permet incloure explicacions divulgatives de la realitat científica que s'amaga darrere de cadascuna de les respostes.

A més, Hi Score Science anima als usuaris a participar en el projecte col·laborant amb contingut científic del joc i premiant-los per això amb la passada i el viatge a la Final Nacional que se celebra en la Seu Central del CSIC a Madrid, amb la visita a un dels museus del CSIC i amb regals tecnològics per als premis individuals.

El lliurament de premis del concurs anual i el concurs presencial que va tindre lloc en la Sala d'actes de la Seu Central del CSIC situada a Madrid, va comptar amb representants del món de la investigació i la divulgació: Carlos Closa, Vicepresident d'Organització i Relacions Institucionals del CSIC; José María Fraile, director de l'Institut de Síntesi i Catàlisi Homogènia; i Pilar López García-Gallo, Directora de Comunicació i Programes Públics del Museu Nacional de Ciències Naturals.

La jornada va comptar amb dues parts. En la primera va tindre lloc el lliurament de premis en la categoria contingut, és a dir dels estudiants de secundària que han proposat les seues preguntes. En aquesta edició ha comptat amb la participació de més de 200 equips de tota Espanya, que han fet arribar més de 4.000 preguntes. Una vegada revisades i editades per un equip científic de 50 investigadors es publiquen en el joc amb el nom i el centre escolar que va enviar la pregunta.

Valencians guanyadors a la categoria d'equips

En la segona part de la sessió va tindre lloc el VI concurs presencial a nivell nacional, en el qual els estudiants de les diferents Comunitats Autònomes van posar a prova els seus coneixements científics contestant en directe i a través dels seus mòbils a preguntes com “Per què la Lluna no cau cap a la Terra?”, “Per on veuríem eixir el Sol si estiguérem exactament en el pol sud geogràfic de la Terra?”, o “Què li passaria a una carlota que es deixa submergida en aigua amb sal durant algun temps?”

En la Categoria equips el guanyador ha sigut l'IES Juan de Garay de València, amb l'equip Juande ciència, el professor responsable de la qual és Javier Julián. El segon classificat és el Col·legi Santo Domingo de Silos (Saragossa) amb l'equip La Fernandeta (professor responsable Fernando Rived); el tercer classificat és el Col·legi Sant Joan Baptista (Madrid) amb l'equip Els gats de Schrödinger (professora responsable Alexandra Prada).

El projecte Hi Score Science va nàixer en 2016 davant la necessitat d'adaptar les activitats de divulgació al món dels més joves, pertanyents a la generació digital, centrat en els videojocs i les noves tecnologies. Aquest projecte ha avançat any rere any, passant de ser un projecte d'àmbit regional a nacional i arribant a altres públics com a pacients joves ingressats en hospitals, centres penitenciaris, habitants del món rural i adults.

El projecte ha sigut premiat amb el primer premi en la XVIII Edició del programa de Ciència en Acció en la modalitat “Materials Didàctics de Ciències en Suport Interactiu” (Premi IBM). A més, ha rebut el segell D+i TOP, un reconeixement a nivell nacional que premia als millors projectes de divulgació científica inclusiva, ha sigut nominat en dues ocasions als premis Tercer Mil·lenni i acaba de rebre l'accèssit en la categoria millor projecte de divulgació, en els I Premis de Divulgació Científica i Ciència Ciutadana del CSIC.

Hi Score Science, és un joc molt ben valorat entre els usuaris amb una puntuació de 4.5 sobre 5, i compta amb més de 40.000 descàrregues repartides per tot el món, principalment a Espanya i Àsia. El joc s'ha presentat en les diferents comunitats autònomes, en fires de videojocs, científiques i divulgatives, arribant a les de 100.000 persones. El joc, gratuït i sense publicitat, es troba disponible en Play Store i Apple Store i en PC, Mac i Linux.

El projecte compta amb la col·laboració de la Vicepresidència Adjunta de Cultura Científica del CSIC i dels següents museus i institucions: Museu Nacional de Ciències Naturals de Madrid; Institut Geològic i Geomínero d'Espanya; Museu Elder de la Ciència i la Tecnologia; Museu Eureka; Casa de la Ciència de Sevilla, la Ciutat dels Arts i els

Ciències; Casa de la Ciència del CSIC a València; Ciències Naturals de la Universitat de Saragossa i el Planetari d'Aragó; la Universitat de Cantàbria; la Universitat d'Alcalá; a més dels ajuntaments de xicotetes localitats com Benasc i la Comarca de Calataiud i la Unitat Educativa de CASIO #CientíficasCASIO.

Més informació:

www.HiScoreScience.org



Alumnat de l'IES Juan de Garay de València, en la recollida del premi en la seu del CSIC de Madrid.