

## Resultados de la competición autonómica

### Dos centros educativos de Calahorra y Logroño representarán a La Rioja en la final nacional de las Olimpiadas Entreredes

Su alumnado competirá en la final nacional, el próximo día 6 de junio, con el del resto de comunidades autónomas

Los centros educativos riojanos participan en este certamen desde 2017 y en la presente edición han tomado parte 2.185 alumnos de 10 centros, un 26% más que en el curso 2022-2023

La directora general de Gestión Educativa del Gobierno de La Rioja, Carolina Fernández Losada, y el delegado regional Nordeste de Redeia, José Ignacio Lallana, han entregado los premios a los ganadores en Logroño

Logroño, 17 de mayo de 2024

El IES Marco Fabio Quintiliano de Calahorra y el Colegio Santa María Marianistas de Logroño han ganado hoy la final autonómica de las Olimpiadas Entreredes en La Rioja, y representarán a la comunidad autónoma en la final nacional, que se celebrará el 6 de junio.

Con la sesión de este viernes, disputada en el Centro Riojano de Innovación Educativa (CRIE) de Logroño, se culmina una edición en la que han participado 2.185 alumnas y alumnos de 10 centros riojanos -un 26% más que en el curso 2022-2023- de los municipios de Alfaro, Calahorra, Haro, Logroño, Nájera, Nalda y Santo Domingo de La Calzada.

Tres equipos del IES Marco Fabio Quintiliano de Calahorra se han impuesto en las categorías de 1º, 2º y 4º de la ESO, mientras que el grupo del Colegio Santa María Marianistas de Logroño lo ha hecho en la categoría de 3º de la ESO.

En la final autonómica han competido 140 alumnos para conseguir un puesto en la final nacional. La competición ha consistido en jugar por equipos a Entreredes, el videojuego creado por Red Eléctrica (empresa filial de Redeia, encargada de transportar y operar el sistema eléctrico en España) para enseñar de forma lúdica e interactiva a las generaciones más jóvenes el funcionamiento del sistema eléctrico español y repasar los contenidos impartidos en el aula.

Durante la competición, el alumnado recorre virtualmente el país por distintas líneas y subestaciones de la red de transporte de electricidad y va ganando puntos conforme acierta las cuestiones que se le plantean.

Los ganadores de las finales autonómicas consiguen un puesto en la final nacional donde tendrán que demostrar quiénes han asentado mejor los conocimientos transmitidos en clase sobre las materias de Geografía e Historia; Física y Química/Biología; Matemáticas; Lengua y Literatura, y Ocio y Cultura y, en especial, lo aprendido sobre energía, transición ecológica y el sistema eléctrico español.

En la entrega de premios de la final autonómica han participado la directora general de Gestión Educativa del Gobierno de La Rioja, Carolina Fernández Losada, y el delegado regional Nordeste de Redeia, José Ignacio Lallana.

Los centros educativos de la comunidad autónoma de La Rioja juegan en las Olimpiadas Entreredes desde 2017 y su presencia no ha hecho sino crecer a partir de los 115 alumnos que tomaron parte en la primera edición. En todo el país, suman casi 54.000 los estudiantes de ESO, de once comunidades autónomas y la ciudad autónoma de Ceuta, que han utilizado el juego y participado en la presente edición de las Olimpiadas.

### **Un juego para entender la red de transporte de energía y mucho más**

En Entreredes, los alumnos recorren virtualmente el país por distintas líneas y subestaciones de la red de transporte de electricidad. Para avanzar han de ir acertando las cuestiones que se les plantean en torno al sistema eléctrico y a las materias que cursan en clase: Geografía e Historia; Física y Química/Biología; Matemáticas; Lengua y Literatura, y Ocio y Cultura.

Entre otras cuestiones, aprenden qué son las energías renovables y cuál es su aportación al *mix* de generación, qué son las interconexiones con otros países, la existencia de un cable para el intercambio de electricidad con Baleares o qué supone que los sistemas eléctricos de Canarias estén aislados.

El juego, completamente gratuito, está concebido como herramienta de apoyo al profesorado en sus clases, de repaso para el alumnado en su casa y de diversión para compartir en familia y con amigos. Incluye tres modos distintos de juego que se adaptan a las necesidades educativas en cada momento: Aula, Reto y Clásico, y está disponible en [este enlace](#), tanto para ordenador de mesa (Windows, MacOS y Linux) como para dispositivos móviles (Android e iOS).