

Competición para alumnado de ESO

El Colegio San Calixto, de Plasencia, representará a Extremadura en la final nacional de las Olimpiadas Entreredes

El equipo de San Calixto competirá con los del resto de comunidades autónomas en la final nacional, que se celebra el 6 de junio

Extremadura participa en este certamen desde 2021 y en la presente edición ha concursado un total de 1.841 alumnos de 11 centros educativos

Mérida, 17 de mayo de 2024

El Colegio San Calixto, de Plasencia, ha ganado este viernes, 17 de mayo, la final autonómica de las Olimpiadas Entreredes y representará a Extremadura en la final nacional, que se celebrará el próximo 6 de junio.

En esta final autonómica, disputada en formato virtual, han competido un total de 64 alumnas y alumnos de 4 centros de formación de Plasencia (Cáceres) y Campanario, La Zarza y Ribera del Fresno (Badajoz). En las fases preliminares de esta edición han participado 1.841 estudiantes pertenecientes a 11 centros escolares.

El equipo del Colegio San Calixto se ha impuesto como ganador absoluto en las cuatro categorías, de 1º a 4º curso de la ESO.

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 alumnos de Educación Secundaria (ESO) con el objetivo de enseñar de forma lúdica e interactiva a las generaciones más jóvenes el funcionamiento del sistema eléctrico español y repasar los contenidos curriculares 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.

Los centros escolares extremeños compiten en las Olimpiadas Entreredes desde 2021 y su participación no ha hecho sino crecer durante estos años. En todo el país, suman casi 54.000 los estudiantes de ESO, de once comunidades autónomas y de 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).