

Concurso para alumnado de ESO

El Colegio Monfort, de Loeches, y el Lope de Vega, de Alcalá de Henares ganan la final de las Olimpiadas Entrededes en Madrid

Su alumnado representará a la Comunidad de Madrid en la final nacional el 6 de junio

Más de 4.200 estudiantes de ESO madrileños han participado este año en las Olimpiadas

Madrid, 27 de mayo de 2024

El Colegio Monfort, de Loeches -en las categorías de 1º, 2º y 3º de ESO- y el Colegio Lope de Vega, de Alcalá de Henares -en la categoría de 4º de ESO-, han ganado la final autonómica de las Olimpiadas Entrededes, y representarán a la Comunidad de Madrid en la final nacional, que se celebra el próximo 6 de junio.

La competición ha consistido en jugar por equipos a **Entrededes**, el videojuego creado por Red Eléctrica (la empresa encargada de transportar y operar el sistema eléctrico en España) para enseñar de forma lúdica e interactiva a las generaciones más jóvenes el funcionamiento de sistema eléctrico español y repasar los contenidos impartidos en el aula.

En las **Olimpiadas Entrededes**, compiten alumnos de Educación Secundaria de todo el país por demostrar quiénes han asentado mejor el temario dado a lo largo del curso (Geografía, Física, Matemáticas, Literatura...) y en especial lo aprendido sobre energía, transición ecológica y el sistema eléctrico español.

Más de 4.200 estudiantes de ESO de la Comunidad de Madrid han participado este año en las **Olimpiadas Entrededes**. 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 **Entrededes**, 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 sector 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 para ser una 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).