

## El Colegio San Calixto y el IESO Valdemendel representarán a Extremadura en la final nacional de las Olimpiadas entreREDes

Los alumnos ganadores tendrán que medir en junio con los del resto de comunidades autónomas sus conocimientos sobre energía, transición ecológica, el sistema eléctrico español, historia, matemáticas y el resto de materias curriculares de su nivel educativo

Cáceres, 12 de abril de 2023

El Colegio San Calixto, de Plasencia (Cáceres), y IES Valdemendel, de Ribera del Fresno (Badajoz), han ganado hoy la final autonómica de la Olimpiadas entreREDes y representarán a Extremadura en la final nacional, que se celebrará en la primera quincena de junio. En esta competición, alumnos de Educación Secundaria de todo el país tendrán que medirse entre ellos para 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.

El Centro de Profesores de Cáceres (CPR) ha acogido la final autonómica, en la que 32 alumnos que previamente habían ganado en la fase provincial se han enfrentado para conseguir su puesto en la final nacional. Los participantes pertenecían al Colegio San Calixto (Plasencia), IES San Pedro de Alcántara (Alcántara), IES Bartolomé José Gallardo (Campanario), IESO Valdemendel (Ribera del Fresno) e IES Tierrablanca (La Zarza).

La competición ha consistido en jugar por equipos a [entreREDes](#), 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.

El Colegio San Calixto ha resultado ganador por partida triple, en las categorías de 1º, 2º y 3º de ESO, mientras que el IESO Valdemendel lo ha hecho en 4º de la ESO. Alumnado y docentes de los centros educativos han recibido sus premios de la mano de Juan Pablo Venero, director general de Innovación e Inclusión educativa de la Consejería de Educación y Empleo de la Junta de Extremadura, y Jorge Juan Jiménez, delegado de Redeia en la comunidad autónoma.

Extremadura ha participado por segundo año consecutivo en las Olimpiadas entreREDEs, con casi 2.000 estudiantes de 10 centros educativos que han utilizado esta herramienta educativa a lo largo del curso. En todo el país, suman más de 40.000 los estudiantes de ESO, de diez comunidades autónomas, que han utilizado el juego y participado en las Olimpiadas.

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

En entreREDEs, los jugadores 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 tanto para ordenador de mesa (Windows, MacOS y Linux) como para dispositivos móviles (Android e iOS).