

Pon a prueba tus conocimientos científicos en el Concurso Nacional Hi Score Science

- Hi Score Science es un videojuego desarrollado desde dos institutos de investigación, INMA e ISQCH que busca **acercar la ciencia a la población de modo divertido**.
- El **próximo 9 de abril** tendrá lugar la **IV Final Nacional Hi Score Science** dónde los participantes, **estudiantes de secundaria y bachillerato y adultos** de las **diferentes Comunidades Autónomas** competirán entre sí para descubrir quiénes son los más sabios en ciencia.

(Zaragoza 6 de abril de 2021) ¿Por qué el jamón cocido y el jamón serrano tienen distinto color? - Elon Musk se ha comprado un coche diésel. ¿Lo podrá conducir por Marte?, estas son algunas de las preguntas que deberán responder los participantes del **IV Concurso Nacional Hi Score Science que tendrá lugar el próximo 9 de abril. El torneo a nivel nacional, y que acaba de abrir inscripciones**, tendrá lugar el próximo **viernes 9 de abril** en modalidad **on-line**, a través del [canal de YouTube del proyecto](#) y la plataforma zoom y contará con premios para las categorías juvenil (14-18 años) y senior (mayores de 18 años).

Hi Score Science es un juego, gratuito y sin publicidad, de preguntas con respuestas con varias opciones sobre ciencia, que quiere llegar más lejos que los juegos tradicionales y aumentar la cultura científica de los usuarios. Para ello, al ser un **proyecto desarrollado entre dos institutos de investigación**, el Instituto de Síntesis Química y Catálisis Homogénea, **ISQCH** y el Instituto de Nanociencia y Materiales de Aragón, **INMA**, (CSIC-UNIZAR), **incluye explicaciones divulgativas de la realidad científica** que se esconde detrás de cada una de las respuestas, **incentivando la curiosidad de los usuarios por la ciencia**. Además, el proyecto busca que los propios **usuarios se sientan partícipes del mismo** siendo ellos los generadores del contenido científico. Para ello, se establecen **concursos a nivel nacional**, a varios niveles, juvenil (14-18 años), senior (mayores de 18) y junior (menores de 14).

Durante el concurso nacional, que tendrá lugar el próximo **viernes 9 de abril a las 12:30 h**, y que, debido a la situación generada por la COVID-19, se celebrará en **modalidad on-line**, se entregarán los premios a los usuarios más activos a nivel nacional de esta edición en la categoría contenido, es decir a los que más preguntas nos han enviado, a nivel individual y por

clase o grupo. **Entre los premios se incluyen patines eléctricos, gafas de 3D, cámaras, calculadoras casio científicas y una recreativa tipo años 80 para la clase ganadora.**

Además, durante el concurso, el 9 de abril, se desarrollará un torneo presencial en el que los estudiantes y adultos, podrán competir con estudiantes y adultos de otras localidades para descubrir quiénes son los más rápidos y mejores contestando. Para participar en el concurso no es necesario haber participado en la categoría contenido enviando preguntas, simplemente hace falta descargarse el **juego gratuito Hi Score Science** en [Play Store](#) y [Apple Store](#) y en PC y Mac (www.HiScoreScience.org), inscribirse en el torneo y seguir la sesión a través [del Canal de YouTube del concurso Hi Score Science](#). Se puede encontrar toda la información en la web del proyecto www.HiScoreScience.org.

Un proyecto divulgativo en constante movimiento con reconocimientos a nivel internacional

El proyecto Hi Score Science nació en 2016 ante la necesidad de **adaptar las actividades de divulgación al mundo de los más jóvenes**, pertenecientes a la generación digital, que actualmente está centrado en los **videojuegos y las nuevas tecnologías**. Este proyecto ha ido avanzando año tras año, pasando de ser un proyecto de ámbito regional a nacional y llegado a un público **más desfavorecido** como son los **pacientes jóvenes ingresados en hospitales, centros penitenciarios, habitantes del mundo rural y adultos**, un colectivo habitualmente alejado de las actividades de divulgación que permiten participar de manera activa y no como meros observadores.

El proyecto ha sido premiado con el **primer premio en la XVIII Edición del programa de Ciencia en Acción en la modalidad “Materiales Didácticos de Ciencias en Soporte Interactivo” (Premio IBM)**, ha recibido el **sello D+i TOP**, un reconocimiento a nivel nacional que premia a los mejores proyectos de divulgación científica inclusiva y ha sido nominado en dos ocasiones a los premios Tercer Milenio.

Hi Score Science, es un juego muy bien valorado entre los usuarios con una puntuación de 4.5 sobre 5, una nota muy superior a otros juegos similares y cuenta en la actualidad con más de 30.000 descargas repartidas por todo el mundo, principalmente en España y Asia. El juego se ha presentado en las diferentes comunidades autónomas, en ferias de videojuegos, científicas y divulgativas, llegando a las de 100.000 personas.

Un equipo científico detrás de Hi Score Science

El proyecto Hi Score Science, ha sido **desarrollado entre dos centros de investigación, el Instituto de Síntesis Química y Catálisis Homogénea, ISQCH, y el Instituto de Nanociencia y Materiales de Aragón**, ambos centros mixtos entre el CSIC y la Universidad de Zaragoza.

El proyecto cuenta con la colaboración de la **Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología** - Ministerio de Ciencia e Innovación, y de su Red de Unidades de Cultura Científica UCC+i, de la Vicepresidencia Adjunta de Cultura Científica del CSIC, del Servicio de Juventud del Ayuntamiento de Zaragoza, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón, del programa Ciencia Viva, del Museo Nacional de Ciencias Naturales de Madrid y de las Unidades de Cultura Científica y de la Innovación de La Casa de la Ciencia de Sevilla, de la Delegación del CSIC en Galicia, de la Universidad de Oviedo, de la Universidad de Córdoba, de la Universidad de Castilla-León, de la Universidad del País Vasco, de la Delegación del CSIC en Madrid y del Consejo Superior de Investigaciones Científicas, del Museo de Ciencias Naturales del Ayuntamiento de Valencia, del Museo Eureka, de la Ciutat de les Arts i les Ciències, del Museo Elder de la Ciencia y la Tecnología, del Museo Geominero de Madrid, del Museo de Ciencias Naturales de la Universidad de Zaragoza, el Planetario de Aragón, de la Casa de la Ciencia de Valencia y del proyecto casio científicas.

Contacto:

Beatriz Latre

646196596

blatre@unizar.es