

Videojuegos para luchar contra el cambio climático

El equipo "Cat Savers", del Colegio Teresiano del Pilar (Zaragoza) en la categoría junior, y "Zurbitu Team", del Colegio Vera-Cruz de Álava, en la senior, han resultado ganadores la segunda edición española del concurso DXC Iberia Codes. El concurso "DXC Iberia Codes", fomenta la curiosidad sobre el pensamiento computacional en dos categorías: junior niños de 10 a 12 años y los seniors de 13 a 15

El equipo "Cat Savers", del Colegio Teresiano del Pilar (Zaragoza) en la categoría junior, y "Zurbitu Team", del Colegio Vera-Cruz de Álava, en la senior, han resultado ganadores la segunda edición española del concurso DXC Iberia Codes, impulsado por DXC Technology, la quinta empresa tecnológica del mundo que ha tenido como eje temático la "Lucha contra el Cambio Climático".

Los dos equipos ganadores están formados por dos hermanos, Guillermo y Julia Grao, en el caso del equipo junior, e Irati e Ibon Zurbitu en el senior en una edición en la que de nuevo la participación de las niñas supera a la de los niños.

El videojuego de Cat Savers denominado Eco-world saver consiste en un simpático gato volador cuya misión es limpiar el mundo evitando las nubes de contaminación y los coches rojos. Según el objeto que recoja el juego va dando puntos. Se pueda alargar la duración del juego consiguiendo relojes. El juego presenta dos niveles de dificultad.

En cuanto al videojuego de Zurbitu Team, "CO2 Heroes", su desarrollo busca reducir las emisiones de CO2. Primero hay que encontrar una fábrica y una cubierta de barco en un mapa. Cuando se encuentran hay que completar un minijuego para reducir las emisiones de CO2 que pueden ser de distintos orígenes, tráfico, fabricas, etc. Y cuando se completa cada uno de los minijuegos, las emisiones de CO2 aumentarán más lentamente. Hay que intentar hacerlo lo más rápido que se pueda para conseguir una puntuación alta.

"En esta edición han participado más de 500 niños de más de 250 centros educativos, de toda España, que han asumido el reto de crear un videojuego de aventuras centrado en "La Lucha contra el Cambio Climático", niños, niñas y adolescentes que, con su actitud positiva, su capacidad de adaptación a todas las situaciones y su alegría, nos dan lecciones de sostenibilidad todos los días." Señala Juan Parra, Presidente de DXC iberia

Entre los centros educativos finalistas en la categoría junior destacar la Academia How I Learned Code de Sevilla, el CEIP Espiñeira Aldán de Pontevedra, el IES Biel Martí de Menorca, el Colegio Corazón de María de Asturias y el Colegio de Fomento Montealto de Madrid. En la categoría senior llegaron a la final los equipos de la Academia How I Learned Code de Sevilla, el Sagrat Cor Gavà de Barcelona, el Colegio María Auxiliadora Salesianos de Vigo y el Colegio Salesiano Santo Ángel de Avilés.

El anuncio del fallo del jurado y la entrega de premios se realizó en un evento online que el Presidente

de DXC no ha querido perderse y en el que agradeció a los concursante su participación y esfuerzo y animó a los finalistas a “ganar capacidades digitales en un mundo donde la tecnología será una herramienta imprescindible, sin renunciar a seguir siendo niños, pasarlo bien y, también, estudiar”.

Jaume López, director de Innovación de DXC y presidente del jurado destacó la calidad técnica, originalidad y diseño de los juegos “con los que los miembros del jurado hemos disfrutado jugando” y los animó a seguir adelante.

Criterios de selección

En su evaluación de los videojuegos, el jurado tiene en cuenta elementos como la estética y calidad de los gráficos, las animaciones y el audio, el diseño y la implementación del software, la calidad de la programación, la adecuación del video juego a la temática del concurso, la originalidad en su aplicación, su efectividad y jugabilidad y la calidad y claridad de las instrucciones.

El concurso

Lanzado en 2018, el concurso tiene como objetivo facilitar que los jóvenes se acerquen a la programación y la tecnología de manera fácil y divertida con un concurso anual que despierta su curiosidad e imaginación y les permite desarrollar un tipo de pensamiento computacional.

El concurso contempla dos categorías: Junior, de 10 a 12 años, y Senior, de 13 a 15 años que deben utilizar el programa de desarrollo Scratch para crear un videojuego que, además de divertido debía reflejar los valores asociados a la temática.

Los ganadores recibieron premios relacionados con la robótica, para que puedan seguir practicando en su tiempo libre y no pierdan la ilusión por estas disciplinas.

250 equipos

DXC Iberia Codes ha crecido exponencialmente pasando de los 200 equipos de la edición del pasado año a los 250 de este, convirtiéndose el concurso de referencia de España en este ámbito.

Al aspecto lúdico y divulgativo de DXC Iberia Codes se suma la gran difusión, en toda Iberia, de una cultura orientada a fomentar las TICs y la generación de vocaciones tempranas en el ámbito de la tecnología y la ciencia. Cada año aumenta el interés informativo y la presencia en los medios del concurso y de sus protagonistas. También lo hacen las solicitudes de participación de centros educativos y de otras instituciones.

Concurso premiado por AUTELSI

El proyecto “DXC Iberia Codes: #DXCCovidHeroes”, de DXC Technology resultó ganador en la categoría Labor de divulgación y difusión de las TIC en la edición 2021 de los Premios de la Asociación Española de Usuarios de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (AUTELSI).

Datos de contacto:

María Guijarro

622836702

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Nacional](#) [Juegos Aragón](#) [Ecología](#) [Solidaridad y cooperación](#) [Sostenibilidad](#) [Innovación](#) [Tecnológica](#) [Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>