

Reto Eclipse Hi Score Science: pueblos por la ciencia.

Bases del concurso

Con motivo del eclipse total de Sol del 12 de agosto de 2026, proponemos organizar un torneo online de **Hi Score Science** dirigido a la población general. La iniciativa combinará divulgación científica, juego y participación ciudadana para despertar el interés por la astronomía y preparar a la población para disfrutar del eclipse de manera informada y segura.

Durante el periodo comprendido entre el **12 de agosto a las 7:00 y el 13 de agosto a las 20:00 h**, cualquier persona podrá participar gratuitamente a través del juego Hi Score Science. Para ello, deberá seleccionar o indicar la localidad a la que representa y responder a una serie de preguntas científicas relacionadas con los eclipses.

El torneo contará con dos clasificaciones complementarias:

Clasificación individual: se premiará a la persona que obtenga la mejor puntuación del conjunto de participantes.

Clasificación por municipios: la puntuación de cada localidad será el resultado de sumar las mejores puntuaciones obtenidas por sus **20 participantes mejor clasificados**. Cada persona aportará únicamente su mejor resultado al cómputo municipal.

La persona ganadora recibirá una camiseta y un trofeo. El municipio ganador recibirá un trofeo. Además, el municipio de Aragón que consiga la mayor puntuación recibirá como premio la celebración de una **feria científica en septiembre-octubre de 2026**, organizada por el equipo de Hi Score Science, con actividades experimentales y divulgativas dirigidas a sus habitantes.

La propuesta persigue los siguientes objetivos:

- Acercar a la ciudadanía los conocimientos científicos necesarios para comprender el eclipse.
- Promover su observación segura.
- Fomentar la participación de municipios pequeños y del medio rural.
- Convertir un acontecimiento astronómico excepcional en una experiencia colectiva.

- Reforzar la colaboración entre ayuntamientos, centros educativos, asociaciones y ciudadanía.

El formato online permitirá que pueblos de toda la comunidad participen en igualdad de condiciones, mientras que el premio colectivo convertirá la competición en una oportunidad para llevar actividades científicas presenciales al territorio.

Cómo participar

Para poder participar en el concurso, las personas interesadas deberán disponer de conexión a internet y descargarse el juego Hi Score Science en **Play Store** <https://goo.gl/7pYxus> y **App Store** <https://goo.gl/3h6QYO> o bien jugar a través de sus versiones de PC, Mac o Linux disponibles en la página web del proyecto **www.HiScoreScience.org**.

El nombre del **torneo con el que se competirá será Eddington**.

Los nombres de los ganadores se darán a conocer a través del X: @HiScoreScience.

Para poder concursar, una vez descargada la aplicación y tener el juego abierto, hay que entrar en el modo **multijugador > tipo de partida on-line> indicar nombre y contraseña (imprescindible) en caso de competir junto con tu localidad, en información adicional, deberás introducir tu localidad > torneo > Eddington (nombre del torneo)**.

El ganador individual y el responsable de la localidad ganadora deberán enviar una imagen con la captura de pantalla en la que aparezca su nombre en color naranja a blatre@unizar.es. **El plazo para identificarse como ganador se reducirá a 1 semana desde la finalización del torneo, si en ese tiempo el usuario no se ha identificado, quedará directamente descalificado.**



Jurado y Criterios de Valoración

El ganador vendrá definido por aquel que obtenga mayor puntuación en el torneo en la modalidad individual. En la modalidad por el equipo el equipo ganador será aquel cuya suma de los primeros 20 clasificados sea la mayor. Para competir como equipo todos los miembros deberán indicar el nombre de su localidad en información adicional (tal y como se indica en el apartado anterior). Esta puntuación vendrá indicada en la aplicación PlayFab, que no tiene por qué coincidir con la puntuación que aparece en la aplicación Hi Score Science.

Confidencialidad y Difusión

Los institutos podrán difundir libremente el concurso e informar sobre sus participantes, pudiendo citar a los ganadores y participantes que den su consentimiento para ello.

Si se desea recibir información en el correo electrónico sobre posibles novedades de la liga y recordatorios de las diferentes jornadas, se puede enviar un correo a blatre@unizar.es especificando en el asunto "Liga on-line". En cuyo caso el dato de su correo electrónico se tratará al amparo de lo previsto en el apartado e) del artículo 6.1 del Reglamento (UE) 2016/679 General de Protección de Datos por la Unidad de Cultura científica de los institutos ISQCH e INMA (UCC+i FECYT) en el ejercicio de su función divulgativa. Teniendo derecho de acceso, cancelación, limitación o portabilidad comunicándolo a blatre@unizar.es especificando los supuestos para los que no quiere que se trate el dato de su correo electrónico. Pudiendo asimismo contactar con el delegado de protección de datos del CSIC: jose.lopez.calvo@csic.es.

Aceptación de las Bases y Cesión de Derechos

La participación en el Concurso implica la íntegra **aceptación de las bases del concurso, de los avisos legales y de las decisiones del comité de los institutos ISQCH e INMA y del jurado.**

El fallo del jurado, cuya interpretación corresponde a los integrantes del mismo, será inapelable.

Los institutos ISQCH e INMA se reservan el derecho de expulsión de cualquier participante por incumplimiento de las bases, por el empleo de métodos fraudulentos o incumplimiento de las normas de convivencia en el momento del concurso que estime oportuno.

Organizadores

El torneo está organizado por el Instituto de Síntesis Química y Catálisis Homogénea (ISQCH), instituto mixto del Consejo Superior de Investigaciones Científicas y la Universidad de Zaragoza y cuenta con la colaboración del Gobierno de Aragón, Galáctica y el Instituto de Astrofísica de Andalucía (CSIC).

¿Qué es Hi Score Science?

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 llegando a un público **más desfavorecido** como son los **pacientes jóvenes ingresados en hospitales, 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, ha recibido el accésit en la categoría **mejor proyecto de divulgación, en los I Premios de Divulgación Científica y Ciencia Ciudadana del CSIC**, ha sido nominado en dos ocasiones a los premios Tercer Milenio. Adicionalmente, ha sido **seleccionado para su presentación** en encuentros, jornadas y cursos como las **Jornadas D+i edición 2019 y 2022**, la **XXXVI Reunión Bienal de la RSEQ, ComCiRed2018**, el **V Encuentro Nacional De Nanodivulgadores**, en el **I Congreso de Ciencia Inclusiva** y en el **VII y IX Congreso de Comunicación Social de la Ciencia**.

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 40.000 descargas repartidas por todo el mundo, principalmente en España, Latinoamérica y Asia. El juego se ha presentado en las diferentes comunidades autónomas, en ferias de videojuegos, científicas y divulgativas, llegando a un impacto global de más de 600.000 personas.

Más información en www.HiScoreScience.org

Contacto: Beatriz Latre blatre@unizar.es