

Un videojuego para contraatacar al virus 'made in' San Adrián

Alumnos de 5º C del colegio Alfonso X el Sabio se han convertido en diseñadores y programadores para combatir la pandemia de forma virtual con Isabel Sola al frente de 'La Resistencia'



Algunos de los alumnos adrianeses artífices de la creación del videojuego 'Virus Total War'

Los 24 alumnos de 5º C del colegio público Alfonso X el Sabio de San Adrián se han puesto el mono de trabajo y se han convertido por unas horas en auténticos **programadores y diseñadores** para desarrollar el videojuego 'Virus Total War' que homenajea a Isabel Sola, adrianesa viróloga en el Centro Nacional de Biotecnología y una de las personas que más sabe de coronavirus en el país. Para ello, cuentan desde el centro, han utilizado el lenguaje *scratch*.



El proyecto, que ha ilusionado tanto a pequeños como a mayores, **lo han presentado al reto #girlsgonna de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología dependiente del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades**, iniciativa que va dirigida a alumnos de entre 7 y 12 años y que pretende acercar las tecnologías creativas a los más pequeños ofreciéndoles un primer contacto con entornos de programación así como destacar figuras en ciencia y tecnología que logre disminuir los estereotipos asociados a esta área.

Equipos especializados

Para llevar a cabo este cometido, cuentan desde el centro escolar, el alumnado se dividió en **tres departamentos; documentación, diseño y programación.**



En el primero de ellos, explican, **recabaron toda la información** que pudieron sobre la figura de Isabel Sola y, de hecho, se pusieron en contacto con ella para conocer el **aspecto más humano del personaje**. Además, complementaron la **información con reseñas, artículos y noticias** sobre su trayectoria profesional.

Con todo recopilado entró en acción el departamento de **diseño**, que **articuló el juego** en base a las experiencias vitales y profesionales de la científica; **crearon el hilo argumental** del juego, **confeccionaron los diferentes escenarios**, los *sprites* o 'duendecillos' propios y buscaron imágenes y sonidos libres de derechos en internet.



Para terminar, los alumnos que conformaron el departamento de **programación** tradujeron a **lenguaje computacional** mediante *scratch* las ideas y especificaciones de los diseñadores transformándolas en una **realidad virtual** aplicada a la pantalla del ordenador.

¡A jugar!

Tras este proceso solo resta jugar y disfrutar del **videojuego** que han **estructurado en tres partes** y que guardan relación con **tres etapas de la vida de Sola; infancia y juventud, universidad y momento actual, su trabajo**. Cada una de las partes del juego, insisten, **consta de una escena onírica, una presentación de las pruebas y el propio desafío**. Las **escenas oníricas guardan relación con experiencias vitales de Isabel** y además, para hilarlo con el argumento vírico del juego, establecen un **vínculo vital entre el enemigo, el**

propio virus, y la heroína. Los juegos de la infancia, la tesis doctoral y la lucha contra la actual pandemia son, por lo tanto, protagonistas de esas escenas oníricas, momentos en los que exponen a través de textos enigmáticos la interacción entre el virus e Isabel.

Los desafíos de cada una de las tres partes **simulan situaciones cotidianas del trabajo de esta viróloga** adrianesa, especialmente en ahí donde tiene que **conseguir muestras del virus para su estudio y posterior confección de la vacuna.**



Además, explican, también se han tomado "ciertas libertades creativas e, inspirados en el juego de la consola Arcade *Space Invaders*, hemos representado su situación actual de trabajo en primera línea contra la pandemia".

Por último, para el **escenario final** "hemos contado con la **total implicación de Isabel Sola**, que **se ha prestado a aparecer en el juego** dando la enhorabuena al jugador que ha superado los tres desafíos o juegos mediante un texto proporcionado por el propio equipo de desarrollo del proyecto". En dicho mensaje Sola **se presenta como viróloga del Centro Nacional de Biotecnología que codirige en la vida real**, pero también, **como líder de 'La Resistencia'** en la realidad virtual de videojuego: "Enhorabuena aspirante. Soy Isabel Sola Gupergui, viróloga del Consejo Superior de Investigaciones Científicas y líder de La Resistencia. He querido ser yo en persona la que te comunique que al superar las pruebas de acceso con los mejores informes de

los evaluadores, has demostrado tener las cualidades que todo miembro de La Resistencia debe tener; valor, trabajo, esfuerzo, responsabilidad y tesón".



Agradecimiento a Isabel

Desde el colegio finalizaban asegurando que esta experiencia y aventura "ha sido un **disfrute para todo el alumnado** de 5° C y esperamos que también lo haya sido para Isabel. Las chicas y chicos del grupo **se han cautivado de la simpatía y cercanía de nuestra protagonista** y **se han sentido importantes ante la atención dispensada por ella**, que todos los días ha encontrado un hueco en su intensa actividad investigadora para atenderles y contestar a todos sus requerimientos".