



I.E.S. SANTIAGO
HERNÁNDEZ

Concurso de Juegos Python

"Tu juego, tu estilo, tu historia en 256 líneas de código"



2025

Edición



I.E.S. Santiago Hernández
Zaragoza, España



Andrej Karpathy ✓

@karpathy

The hottest new programming language is English

[Traducir post](#)

9:14 p. m. · 24 ene. 2023 · **10,1 M** Visualizaciones



Lenguaje Máquina

10101010 000001011 11001000

Código binario

Lenguaje Estructurado

```
print(5);
```

Instrucción en lenguaje C / Python

Lenguaje Natural

"Muestra en pantalla el número 5."

Texto en lenguaje natural

¿Qué Descubriremos?

01

El Concurso

Un desafío creativo en 256 líneas

03

Uso de IA

Inteligencia Artificial como aliada

05

Toda la Comunidad

Implica a todo el centro

07

Aprendizaje STEAM

Ciencia, Tecnología, Arte y Matemáticas

02

Para Cualquier Nivel

No necesitas ser experto

04

Colaboración

Entre especialidades y edades

06

Producto Útil

Un juego funcional y original

08

Recursos propios

Uso de escritorios virtuales de FP

El Concurso: Un Desafío Creativo



¿En qué consiste?

Los participantes deben crear un **juego original** utilizando el lenguaje de programación Python, con una limitación creativa: máximo **256 líneas de código**.



¿Quién puede participar?

Alumnos y profesores del instituto, tanto de forma individual como en parejas. No importa tu especialidad o nivel de conocimientos previos.



¿Cuál es el objetivo?

Fomentar la **creatividad**, **trabajar el pensamiento computacional** y **despertar vocaciones STEAM**



256

Líneas máx.



Creatividad

100%

Diversión

1

Para Cualquier Nivel



No necesitas ser experto

Solo hace falta **tener ganas de crear** y saber expresar tus ideas. El concurso está diseñado para ser **inclusivo y accesible** para todos los niveles de conocimiento.



Creatividad

Lo importante son las ideas, no la experiencia previa



Expresión

Saber comunicar tu concepto es fundamental



Motivación

Las ganas de aprender y crear lo son todo

2 Uso de Inteligencia Artificial

IA como Herramienta

Los participantes **usan IA** como apoyo en el proceso de desarrollo.

Profesores y alumnos de informática dan soporte y formación para llevar a cabo los proyectos y corregir errores



3

Colaboración Entre Especialidades



Trabajo en Equipo

El concurso **potencia la colaboración** entre alumnos de **diferentes especialidades y edades**, fomentando el aprendizaje colaborativo y el intercambio de conocimientos.



Informática

Programación y lógica



Artes

Diseño y creatividad



Ciencias

Matemáticas y física



Letras

Narrativa y guion



Diferentes Edades

Alumnos de todos los cursos



Mentoría

Aprendizaje entre pares



Sinergia

Ideas más innovadoras

4 Implica a Todo el Centro



Más Allá de Informática

El concurso **no es solo para el departamento de Informática**, sino que involucra a **toda la comunidad educativa**: alumnos, trabajadores y diferentes áreas del centro.

Alumnos

- Todas las especialidades
- Todos los cursos
- Individual o en parejas

Profesorado

- Mentores y guías
- Jurado evaluador
- Departamentos involucrados

5 Un Producto Útil

Resultado Tangible

Al final del concurso, cada participante obtiene un **juego funcional y original** que puede compartir, usar y mejorar. Un **producto tangible y útil** que demuestra el aprendizaje adquirido.



Juego Funcional

Un programa que realmente funciona y se puede ejecutar, compartir y disfrutar



Código Propio

El código fuente es tuyo, puedes seguir mejorándolo y aprendiendo de él



Portfolio

Un proyecto real que puedes incluir en tu portfolio profesional o académico

100%
Funcional

Original
Tu creación

Útil
Para siempre

6

Estimula el Aprendizaje STEAM



Educación Integral

El concurso integra **Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas**, fomentando el **pensamiento computacional** y la creatividad de forma holística.

S

Science
Ciencia

T

Technology
Tecnología

E

Engineering
Ingeniería

A

Arts
Arte

M

Math
Matemáticas



Pensamiento Computacional

Desarrollo de lógica, algoritmos y resolución de problemas



Creatividad

Diseño, narrativa y expresión artística en el juego



Alexandr Wang, director de IA de Meta, tiene un mensaje para todos los niños de 13 años: "Deberías pasar todo el tiempo practicando vibe coding"

Llamado el Bill Gates de la IA, y millonario a los 24 años gracias a su filosofía, el joven prodigio comparte su visión del mundo.



I.E.S. Santiago Hernández

Departamento de Informática