

Arranca la tercera temporada de IESports, la liga de videojuegos en el entorno educativo

Se espera contar con más de 600 Centros Educativos, un importante incremento con respecto a los 450 que participaron en la temporada anterior. La presente edición, (Curso 2019-2020) se iniciará el 23 de diciembre con un torneo "Charity" en el que los alumnos decidirán la ONG a la que donarán los premios conseguidos

Comienza la tercera temporada de la Liga IESports, creada por GGTech, la primera competición de deportes electrónicos en el entorno educativo y destinada a alumnas y alumnos de entre 14 y 18 años, de Institutos, Centros Educativos de enseñanza secundaria y Formación Profesional.

En la presente temporada se prevé que participen unos 600 Centros Educativos, lo que supone cerca de 2.000 equipos, que competirán para convertirse en los campeones en los diferentes títulos presentes en esta Tercera Temporada.

El objetivo fundamental de la Liga IESports es la difusión y defensa entre los jóvenes, de una serie de valores como la superación, el compromiso, el respeto, la deportividad, la valentía, la diversidad o el trabajo en equipo, de un total de 16 en los que se fundamenta el desarrollo de la competición.

Herramienta educativa

Recuperar y disfrutar del placer de aprender mediante el juego es una de las tendencias de la formación que más aceptación está teniendo en los últimos años. Siguiendo esta idea y cada vez más, los videojuegos se utilizan como herramienta educativa que permite a los estudiantes desarrollar competencias en sus procesos de aprendizaje, aumentando la motivación y ayudándoles a adquirir conocimientos de una manera atractiva. Todo ello contribuye, de forma decisiva, al desarrollo de habilidades y la motivación.

Los patrocinadores confían en la Liga IESports

Esta nueva temporada la Liga IESports, contará con la colaboración de destacadas empresas patrocinadoras y sponsor, que han dado su firme apoyo a esta Liga desde su nacimiento, como los líderes en gaming, OMEN by HP, que aporta a las competiciones las últimas novedades tecnológicas y la máxima potencia con sus PCs de alto rendimiento, de MAPFRE, que brinda seguridad y confianza dentro y fuera de las aulas, protegiendo de riesgos a las alumnas/os y de Intel, que se ha convertido en uno de los referentes tecnológicos estratégicos del sector de los esports, y en concreto de la Liga IESports, en la que participan con todo su apoyo desde los inicios.

Según diferentes estudios, alrededor de 250 millones de personas en todo el mundo, juegan de forma habitual, y cada vez son más frecuentes las colaboraciones entre maestros y desarrolladores para generar juegos específicamente diseñados para las escuelas.

En opinión de padres, madres, profesores y tutores que participaron en la edición anterior, está comprobado que los deportes electrónicos son un magnífico elemento de apoyo a la motivación de los alumnos, sobre todo por el nivel de cumplimiento de las normas, obligaciones y compromisos que establecen los Centros Educativos, para aquellos que quieran formar parte de los equipos que participen en estas competiciones.

Durante este nuevo curso, la Liga IESports traerá importantes novedades, no solo el incremento en el número de Centros Educativos participantes, que supone la consolidación definitiva de la única liga oficial educativa de esports que existe en nuestro país, sino el incremento del número de equipos, de colegios y profesores que apuestan por los esports desde el ámbito escolar, como una herramienta para apoyar su actividad educativa, la motivación y sobre todo, hacer suyos los valores que esta liga fomenta entre los estudiantes.

“Spoilers” de la nueva temporada

La liga IESports cuenta con el apoyo de los más importantes Publishers del mercado, como Riot Games, propietaria de League of Legends, que lleva colaborando con IESports desde sus inicios y a todos los niveles. En la presente temporada los participantes competirán también en TFT (Teamfight Tactics), desarrollado también por Riot Games, y que se basa en el componente estratégico y táctico, en cálculos matemáticos y toma de decisiones ante diferentes situaciones.

Todos los Centros Educativos y tutores que están involucrados en este proyecto, trabajan para fomentar especialmente la convivencia en los centros, además de la difusión de los valores que están en el centro de la competición, y con los que se persigue mejorar, la motivación y el clima social en las aulas, trabajando en equipo y fomentando el estudio y la responsabilidad social.

En cuanto a los premios, el centro educativo al que pertenezca el equipo ganador obtendrá los recursos necesarios para el equipamiento de un aula de informática, para que todos los alumnos de ese centro dispongan de herramientas para el acceso a las oportunidades que las nuevas tecnologías aportan, así como diferentes premios para los alumnos.

Datos de contacto:

Francisco Diaz
637730114

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

Categorías: [Juegos](#) [Otros deportes](#) [Ocio para niños](#) [Premios Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>