

# La 4ª Temporada de la Liga IESports alcanza el TOP 16 Nacional, encarando la Gran Final de la competición

**Esta fase de la competición, que arrancará el 17 de mayo, se celebrará de forma virtual debido a la situación sanitaria**

La Liga IESports, la primera y única Competición Oficial existente en el entorno educativo en España, está a punto de encarar el tramo final de la Cuarta Temporada, el TOP 16 Nacional. Los 64 equipos clasificados (sumando todos los títulos oficiales) que han ido superando las diferentes fases de la competición, se enfrentarán para hacerse con una plaza en la Gran Final Nacional.

La competición se ha desarrollado en varias fases, siendo la primera la de Grupos. Durante esta etapa los equipos se enfrentaron para determinar cuáles serían los representantes de su Comunidad Autónoma en la denominada Fase de Comunidad. Señalar que la Liga IESports cuenta con cuatro Conferencias, IGNIS, AER, TERRA y AQUA, cada una de ellas integrada por equipos de diferentes Comunidades, dependiendo de su localización geográfica.

El apoyo de los patrocinadores

Esta Cuarta Edición de la liga IESports ha contado, como en ocasiones anteriores, 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 también de importantes empresas líderes en el entorno gaming como OMEN e Intel que le han dado su firme apoyo desde su nacimiento, que aportan a las competiciones las últimas novedades tecnológicas y la máxima potencia con sus equipamientos de alto rendimiento.

Entra en juego el TOP 16

A lo largo de la Fase de Conferencias los equipos han luchado por conseguir un puesto en el TOP 16 Nacional, desplegando todas sus estrategias para convertir a su centro educativo en el representante de su Conferencia y poder obtener su plaza en este TOP 16 en cada uno de los juegos que integran la Liga IESports, League of Legends, Brawl Stars, Clash Royale y TFT.

Además de los tres equipos clasificados por cada una de las Conferencias, haciendo un total de 12 escuadras, los cuatro puestos restantes para llegar al TOP 16, corresponden a los ganadores de los cuatro Torneos Wildcard, que son competiciones que se celebraron a lo largo de la temporada y que han supuesto una oportunidad extra de repesca para todos los equipos que fueron eliminados en las rondas anteriores.

Una de las características de la Liga IESports es que a partir de que los equipos entran en el TOP 16, ya no solo representan a su Centro Educativo, sino que deben elegir uno de los 16 Valores que defiende la competición: Alegría, Amistad, Compromiso, Deportividad, Disciplina, Diversidad, Trabajo

en Equipo, Esfuerzo, Humildad, Integración, Justicia, Respeto, Sabiduría, Sinceridad, Superación o Valentía.

En cuanto a otros eventos de la temporada, los Torneos Relámpago, llegaron de manera paralela para ofrecer a las alumnas y alumnos nuevos juegos en los que competir, aumentando la edad de participación hasta los 21 años. Este recorrido, paralelo al oficial, ha incluido títulos como Rocket League o Valorant. Ambos títulos han tenido una gran acogida entre las alumnas y alumnos participantes.

Otra de las iniciativas relevantes de esta cuarta temporada, ha sido el lanzamiento, una vez más, de la sección de Aprende con Gaming, que tiene como objetivo reforzar el aprendizaje de los alumnos a través de píldoras didácticas (clases de contenido breve y bien definido) impartidas por docentes de Centros Educativos que han participado en la Liga IESports, uniendo el gaming con aprendizaje, para así conectar con las nuevas generaciones nativas digitales.

**Datos de contacto:**

Beatriz Sanchez Martinez  
639755754

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

Categorías: [Nacional Educación Juegos Entretenimiento Otros deportes Ocio para niños](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>