Comunidad de Madrid

Medios de Comunicación

El consejero de Educación y Juventud ha entregado hoy los premios a los centros educativos ganadores en este primer trimestre

La Comunidad de Madrid promueve valores de convivencia entre alumnos de la región a través de videojuegos deportivos

- 430 alumnos de 84 centros educativos han participado durante este primer trimestre en la IV edición de la competición IESports
- Esta iniciativa utiliza los videojuegos como un nuevo recurso educativo para incrementar la motivación y fomentar el buen clima escolar
- La actividad está dirigida a alumnos de 14 y 18 años y gira en torno a valores que pueden aplicarse tanto en los videojuegos como en las aulas

23 de enero de 2021.- Un total de 430 alumnos y 168 profesores de 84 centros educativos de Educación Secundaria y Bachillerato de la Comunidad de Madrid han participado en la IV edición de la competición IESports en el primer trimestre de este curso 2020/21. Este año 118 equipos se han apuntado a esta competición de deportes electrónicos entre centros educativos, que es pionera en España y tiene como objetivo mejorar las capacidades de los estudiantes y fomentar los valores de convivencia.

Esta iniciativa es el resultado del convenio de colaboración entre la Comunidad de Madrid y la empresa tecnológica GGTech, y trata de acercar los videojuegos a las aulas, convirtiéndolos en un nuevo recurso educativo para incrementar la motivación y el buen clima escolar.

El consejero de Educación y Juventud, Enrique Ossorio, ha entregado hoy un reconocimiento a los centros educativos madrileños ganadores en la clasificación de este primer trimestre en los tres juegos que componen el torneo, y que han sido los institutos de Educación Secundaria Isidra de Guzmán, María de Molina y San Mateo.

La actividad está dirigida a alumnos de 14 y 18 años y gira en torno a 16 valores que pueden aplicarse tanto en los videojuegos como en las aulas: sinceridad, disciplina, diversidad, equipo, compromiso, esfuerzo, alegría, amistad,

superación, valentía, sabiduría, respeto, humildad, justicia, integración y deportividad.

A lo largo del curso, los participantes compiten por representar a su centro y escalan puestos en la clasificación desde casa y fuera de horario escolar. Para ello, cuentan con la ayuda del equipo de IESports para resolver todas sus dudas durante el transcurso del torneo. Al final del mismo, se otorgan los premios a los ganadores de cada juego, que consisten en más de 20.000 euros en material informático para el centro educativo (portátiles, pantallas, ratones, teclados, etc…), en función de sus necesidades.

Los juegos que componen el torneo son tres: League o Legendes, Clash Royale y Brawil Stars. El primero es un juego de estrategia que promueve la buena comunicación entre los alumnos; con Clash Royale los estudiantes aprenden a tomar iniciativas y a organizarse de forma autónoma; y Cawl Stars fomenta la superación personal y el trabajo en equipo.

IESports se complementa además con dos acciones para ayudar al aprendizaje de los alumnos. Por una parte, *Aprende con Gaming,* en la que se ofrece a los participantes material didáctico, para que se pueda utilizar posteriormente en clase. Se trata de pequeños vídeos de entre cinco y diez minutos donde los propios profesores explican partes de sus asignaturas a través de diferentes videojuegos. Por otro lado, están los *Webinars* o talleres formativos sobre temas como la salud mental, la gamificación o el análisis de comportamientos.

MÁS INICIATIVAS PARA LA MEJORA DE LA CONVIVENCIA

Ésta es una de las muchas iniciativas que ha puesto en marcha el Ejecutivo regional dentro de la Estrategia Integral de Convivencia de la Comunidad de Madrid y como desarrollo del Programa de Mejora de la Convivencia y lucha contra el acoso escolar. En este sentido, se ha editado y distribuido recientemente un cómic para concienciar a los alumnos madrileños acerca de la prevención del acoso escolar, en colaboración con Panini Cómics, el Gremio de Librerías de Madrid y el Grupo Pascual.

A través de este proyecto, dirigido al alumnado de entre 10 y 16 años, el Gobierno regional apuesta por la promoción de los valores y de la ayuda entre iguales para evitar y prevenir posibles casos de acoso escolar. El cómic, que lleva como título *Los Vengadores. Acoso nunca más*, se ha distribuido en los centros escolares de la Comunidad (públicos, privados y concertados) entre alumnos de 5º y 6º de Primaria, así como en Secundaria.