

Comienza la 6ª Temporada de JUNIOR Esports, que trae consigo un programa enfocado a que los estudiantes aprendan y disfruten con los videojuegos

Competiciones, acciones con creadores de contenido en los centros educativos, iniciativas digitales y concursos para estudiantes y docentes y una Gran Final Nacional de forma presencial son las características que definen a JUNIOR Esports en esta nueva temporada

JUNIOR Esports, proyecto educativo y tecnológico dirigido a Centros de Enseñanza de toda España, arranca su 6ª temporada con un programa renovado con el objetivo de ayudar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, poniendo el foco tanto en la difusión de los valores, en los que se basa el proyecto desde sus inicios, como en la formación.

Objetivos de un proyecto educativo y tecnológico

Aumentar el compromiso con la digitalización de los Centros de Enseñanza, sumando más de 18 aulas renovadas desde la creación del proyecto; enseñar a utilizar los videojuegos de manera correcta y responsable para que tengan un efecto positivo; reforzar la relación entre profesorado y alumnado; y generar experiencias gratificantes y enriquecedoras para los estudiantes a través de los eventos y actividades presenciales previstos para esta temporada.

Los 16 valores en los que se basa el proyecto son una herramienta fundamental para orientar el comportamiento de los estudiantes, utilizando los videojuegos para mejorar las relaciones entre los mismos y aumentar el compromiso del alumnado con sus estudios.

Humildad - Integración - Justicia - Respeto - Deportividad - Esfuerzo - Diversidad - Disciplina - Valentía - Sabiduría - Sinceridad - Superación - Compromiso - Alegría - Amistad - Equipo

Mismo formato competitivo, más esfuerzo en la difusión de los valores

A través de los 16 torneos online que se disputarán a lo largo de la temporada, coincidiendo con los 16 valores que abandera JUNIOR Esports, los equipos de los diferentes Centros Educativos tendrán la oportunidad de sumar puntos, más a medida que avance la competición. Los playoffs, que también se celebrarán de manera online y donde se clasifican 16 equipos, darán acceso a la Gran Final Nacional, que sí se realizará de forma presencial y donde los dos mejores equipos de cada juego se medirán por el campeonato. Tres son los títulos elegidos donde los estudiantes jueguen y representen a sus Centros Educativos: League of Legends, Rocket League y Brawl Star.

La 6ª Temporada de JUNIOR Esports repartirá un prize pool de hasta 20.000 euros en material tecnológico y serán los estudiantes, docentes y Centros de Enseñanza los únicos beneficiarios de estos premios. Las inscripciones, que abren el mismo día del lanzamiento de la 6ª Temporada, se extenderán hasta el 13 de enero, facilitando el proceso de las mismas a todos los Centros que quieran

participar.

Responsabilidad Social y actividades complementarias

JUNIOR Esports no es sólo competición. Tiene un componente social y educativo muy elevado y prueba de ello es la colaboración activa con Fundación ONCE , donde se trabaja la accesibilidad a los videojuegos para todas las personas a través de charlas, talleres y puestos de juegos adaptados a personas con discapacidad; y JUEGATERAPIA, donde el equipo de PELONES JUGONES tendrá la oportunidad de participar en el proyecto como un equipo más.

Desde JUNIOR Esports también se organizarán actividades a lo largo de la Temporada que se irán desvelando próximamente a nivel formativo y en conjunto con Amazon UNIVERSITY Esports, concursos a nivel educativo para docentes con la herramienta digital GENIALLY y para estudiantes a través de Fortnite y Minecraft y la coordinación de excursiones para Centros de Enseñanza a las oficinas de GGTech, descubriendo y orientando en los perfiles profesionales que forman una compañía de esports.

JUNIOR Esports es posible gracias al apoyo de Publishers de primer nivel como Riot Games y el líder en gaming INTEL, que aporta a todas las competiciones las últimas tecnologías y la máxima potencia en PC gaming.

Datos de contacto:

María B. Sanchez Martinez
639755754

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

Categorías: [Nacional Educación Juegos E-Commerce Software Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>