

Nace JUNIOR Esports, la nueva denominación de la liga IESports

Este rebranding es consecuencia de la evolución, el incremento de participación e internacionalización del proyecto. La nueva temporada de JUNIOR Esports trae consigo nuevos títulos como Rocket League, de PSYONIX y Fortnite, de Epic Games

El crecimiento continuo en el número de Centros Educativos, estudiantes y docentes participantes, ha sido uno de los motivos que han llevado al rebranding de la Liga IESports, que a partir de ahora pasa a llamarse JUNIOR Esports. Pero no solo el crecimiento ha motivado este cambio de denominación, sino que también es el proceso de internacionalización del proyecto. La competición ya se está desarrollando en España y México, y próximamente Centros Educativos de otros países se unirán a este proyecto.

Premios: compromiso con la digitalización de las aulas

Además de promover los Valores más fundamentales del ámbito competitivo, otro de los objetivos desde el comienzo de esta competición educativa de esports, por parte de GGTech, ha sido reforzar su compromiso en el apoyo de la dotación de medios para la digitalización de las aulas, aportando material tecnológico a los Centros Educativos ganadores. En las cinco Temporadas ya realizadas JUNIOR Esports ha dotado en total a 15 aulas con material tecnológico, con una inversión cuyo valor supera los 140.000 €

Nueva competición, nuevos formatos

Otro de los cambios que traerá JUNIOR Esports se refiere al formato de la competición, que es quizás una de las novedades más importantes. A partir de este momento, la liga desaparece para dar paso a un conjunto de siete Torneos Wildcard, que se celebran a nivel nacional y siete Torneos Regionales específicos para los Centros Educativos de cada Comunidad Autónoma. Estos torneos repartirán una serie de puntos y, al finalizar la temporada, los mejores 32 equipos se clasificarán para la fase Nacional de JUNIOR Esports, fase previa a la Gran Final Presencial.

Un importante cambio derivado del nuevo formato es que las inscripciones estarán disponibles durante toda la temporada, cumpliendo el objetivo de facilitar la participación a cualquier Centro Educativo en el momento de la temporada que considere más oportuno, ayudándolos de esta forma a adaptarse a las necesidades formativas de cada centro.

En cuanto a los títulos que formarán parte de la parrilla de JUNIOR Esports, además de los que ya han estado presentes en temporadas anteriores, como League of Legends, de Riot Games, y Brawl Stars, de Supercell, también podrán competir en nuevos juegos como Rocket League, de PSYONIX y Fortnite, de Epic Games, donde los estudiantes participarán en un formato muy novedoso a través del modo creativo

JUNIOR Esports contará, 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 la liga desde su inicio, y también de importantes empresas líderes en el entorno gaming como INTEL y OMEN que le han dado su firme apoyo desde su nacimiento, y que aportan a las competiciones las últimas novedades tecnológicas y la máxima potencia con sus equipamientos de alto rendimiento.

Nuevos proyectos educativos

JUNIOR Esports mantendrá los proyectos educativos que se han desarrollado paralelamente y desde el nacimiento de la Liga IESports, como los ya conocidas Aprende con Gaming, Webinars y Premios Talento, pero esta nueva temporada, trae consigo 2 nuevas iniciativas:

Concurso de Fancast, cuyo objetivo es desarrollar talento y cuyo premio será el de castear las finales en directo y de manera presencial junto a JUNIOR Esports.

Fortnite Modo Creativo, donde el objetivo es explorar y descubrir las herramientas que dispone este modo de juego y que tanto docentes como estudiantes aprovechen las oportunidades que ofrece, trabajando en equipo y desarrollando sus capacidades.

Una de las dificultades con las que los tutores se han encontrado a la hora de participar en la competición, ha sido la carga de trabajo que tienen a medida que avanza el curso. Por ello y para facilitar su participación, no solo a los docentes sino también a padres y alumnos, se ha simplificado la forma de inscribirse en la competición para que todos los perfiles puedan participar en el momento que se considere oportuno.

Señalar por último, que con todos estos cambios el objetivo de JUNIOR Esports en España para este próximo Curso 2021-2022 (5ª Temporada) es superar los 670 Centros Educativos, los más de 750 docentes y 700 equipos que han competido en los diferentes juegos en la pasada edición (curso).

Datos de contacto:

Beatriz Sanchez Martinez
639755754

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

Categorías: [Nacional](#) [Educación](#) [Comunicación](#) [Marketing](#) [Juegos](#) [Entretenimiento](#) [Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>