PROPUESTA DIDÁCTICA PARA CENTROS EDUCATIVOS

GUÍA DEL PROFESORADO

La actividad

IESports es la primera **liga de deportes electrónicos** entre **centros educativos** de España. A través de los videojuegos aprendemos a relacionarnos, expresarnos y a trabajar en equipo para alcanzar metas comunes. La competición tiene como objetivo la representación de valores tales como la **integración**, el **compromiso**, la **deportividad** o el **respeto**. La educación en valores se basa en la experiencia individual y colectiva, para evaluar la eficacia de determinados comportamientos asociados con el bienestar y la reflexión. Proporcionar una **formación integral**, vertebrada en armonía, donde los valores son los protagonistas, es la premisa de IESports.

IESports está dirigido a alumnos de centros educativos de enseñanza **secundaria y formación profesional** e institutos de **entre 14 a 18 años**. Para participar en IESports, se deben formar equipos de hasta 7 jugadores en el caso de League of Legends (5 jugadores titulares y 2 suplentes) o de 4 en el caso de Clash Royale y Brawl Stars (3 jugadores titulares y 1 suplente); o bien participar de manera individual en la modalidad de Teamfight Tactics.

La liga IESports no sólo ofrece la experiencia de una liga de deportes electrónicos en la que podrán participar los alumnos: nuestro **compromiso con la educación** se verá reflejado en forma de **charlas y talleres online** para los propios alumnos, padres y profesores. La duración de todas las actividades de IESports está prevista e ideada de tal manera, que bajo ningún concepto la participación en la liga interfiera con los estudios o actividades organizadas por el centro de estudios.

Los alumnos adquirirán herramientas propias de las profesiones de futuro: **diseño gráfico, redes sociales, tecnología**… Y en todo momento enfocado a un aprendizaje en equipo.

Grado de implicación del ayuntamiento

El ayuntamiento de la localidad a la que pertenece el centro de estudios participante no será implicado en ningún momento en la actividad IESports.

Planificación temporal

La competición IESports tiene lugar siempre **fuera del horario escolar**. Se jugará un partido a la semana, lo que supondrá únicamente una hora semanal dedicada a dicha actividad. Según los propios profesores, padres y alumnos que participaron en la anterior edición, "IESports es una actividad perfectamente complementaria, que refuerza los lazos entre alumnos y profesores y los beneficios se extienden a otras áreas de la educación".

Mejoras

- ★ **Ámbito pedagógico**

  IESports es una actividad en la que, a través de los deportes electrónicos, desarrollamos entre las chicas y los chicos que los practican dinámicas y valores positivos, empleando como principal vía su propio hobby. Con ello consiguen asimilar por sí mismos, y mientras se divierten, conocimientos; además de madurar psicológicamente y en su relación con otros jugadores con los que comparten intereses, con los videojuegos y con el entorno virtual. La participación activa en la competición de IESports permite que los jóvenes asimilen con mayor predisposición todos los valores y pautas que se les enseñarán. Al mismo tiempo, la parte lúdica ayuda a reforzar o a crear lazos sociales con compañeros del centro o de otros centros de estudios, además de la relación alumno-profesor y alumno-centro.

- ★ **Ámbito de convivencia**

  Dinámicas de integración social en los centros: construir relaciones entre alumnos del mismo centro para favorecer la integración de alumnos con posibilidad de exclusión del grupo y fortalecer lazos de amistad tanto en el entorno online como en el analógico. De igual manera ocurre con la diferencia de edad o incluso de nacionalidad, entendiendo los videojuegos como multiculturales.

  Una de las bases fundamentales de nuestro proyecto consiste en fomentar, mientras juegan, los dieciséis valores por los que se rige la actividad. Éstos serán asimilados e interiorizados durante la actividad, para que en el futuro sepan, tanto aplicarlo en sí mismos cómo inculcarlos en aquellos con los que interactúan.

- ★ **Ámbito de coordinación**

  Los integrantes del equipo deberán organizarse y colaborar entre ellos para lograr buenos resultados y llegar a cumplir sus objetivos. Permite además que los alumnos desarrollen y mejoren su comunicación, promoviendo la generosidad y la

cooperación con sus compañeros.Al mismo tiempo, el hecho que ellos mismos tengan que organizarse, permite que fomenten su responsabilidad como grupo, y también de manera individual.

- ★ **Ámbito de coeducación e igualdad de género**

  Los videojuegos dan la posibilidad de crear actividades y competiciones mixtas, lo que favorece el desarrollo de valores de igualdad al crear una relación de equipo y cooperación entre chicas y chicos. Los equipos pueden estar formados por alumnos de diferentes clases o cursos y éstos pueden ser de chicos, chicas o mixtos, pudiendo participar tantos equipos por centro como se deseen.

- ★ **Ámbito de conciliación de la vida familiar**

  Desde IESports promovemos las charlas y la enseñanza online, dirigidas tanto a padres, como profesores y alumnos, expandiendo los conocimientos que van adquiriendo los participantes mediante el juego, además de involucrar a tutores y docentes y aportarles así herramientas de aprendizaje para los jóvenes.

- ★ **Ámbito de salud**

  Los videojuegos favorecen diferentes habilidades cognitivas como el pensamiento analítico o la memoria. Además, son capaces también de otorgar beneficios que refuerzan la atención y favorecen el aprendizaje, tanto a corto como a largo plazo. Mediante el juego en equipo, reciben pautas morales para una convivencia orientada en principios y valores humanos. Nuestra competición entre centros educativos gira en torno a 16 valores, ofreciendo al alumno un escenario idóneo para llevarlos a la práctica, descubrirlos e integrarlos en su estilo de vida.

Personal necesario para la actividad

Un único profesor será el nexo de unión y comunicación entre organización y alumnos de un único centro educativo. El docente tendrá además el control total de los equipos que participan en la competición, y será él y sólo él quien realice la inscripción, registro o modificación de los equipos en IESports. Además, podrá dar de baja a cualquier equipo/alumno participante en la competición en cualquier momento, si así lo deseara y/o fuera necesario.

Implicaciones para el docente

¿Debe ir obligatoriamente al viaje de la fase final si llegan o puede asistir un tutor legal, como el curso pasado?

El docente implicado en la actividad será el acompañante de los alumnos, si llegado el momento ocurriese, a la fase final. En caso de que existiera una causa por la que no pudiera acudir, un tutor legal podría acudir en su lugar.

¿Qué tareas debe realizar?

La única labor del profesor responsable de la actividad de IESports será la de inscribir a los alumnos y al centro educativo en la liga. Llegado el momento, tal y como se ha expuesto en el anterior punto, deberá acompañar a sus alumnos durante la final presencial, excepto si existiera una causa por la cual no pudiera acudir, sustituyéndole en tal caso un tutor legal.

¿Cuál es su responsabilidad?

La única responsabilidad del profesor será la de realizar la firma de autorizaciones y convenio con el centro educativo que adjuntamos en el presente correo.

¿Qué costes deben asumir el centro y los alumnos para participar?

La liga IESports es totalmente gratuita; la organización correrá con los gastos de toda actividad relacionada con la liga. Esto también implica la asistencia a la final presencial, con todos los gastos de desplazamiento, estancia y dietas.

Beneficios del premio: en qué consisten los premios que se otorgan

En la temporada anterior fueron destinados más de 15.000€ para premios del alumnado y equipación informática para los centros ganadores.

Instituciones colaboradoras y financiación

La liga IESports es posible gracias al patrocinio y apoyo de MAPFRE, OMEN by HP e Intel, y a la colaboración de los publishers encargados del desarrollo de los videojuegos; Riot Games y Supercell.

Atte.: El equipo de IESports