



PlayStation® colabora con el concurso de robótica 'I Brains Bot League'

Sony Interactive Entertainment (SIE) colaborará con PlayStation® en el concurso de robótica 'I Brains Bot League', que pone a prueba la destreza de los alumnos madrileños para crear herramientas sostenibles contra el cambio climático.

Tecnología y medioambiente confluyen en la primera edición del concurso de robótica 'Brains Bot League', organizado por la institución educativa Brains International Schools, que invita a todos los alumnos de la Comunidad de Madrid de entre 12 y 16 años a crear una herramienta o producto que facilite la consecución de alguna de las metas del programa de Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU, en concreto del '**Objetivo 13: Acción por el clima**'.

El objetivo principal de esta competición es que los adolescentes aporten sus ideas para conseguir acercar las metas establecidas por el 'Objetivo 13: Acción por el clima' Con su proyecto, los alumnos podrán contribuir en la sensibilización o enfocarse en "fortalecer la resiliencia y la capacidad de adaptación a los riesgos relacionados con el clima y los desastres naturales en todos los países".

"El concurso 'Brains Bot League' es una oportunidad para que los participantes se conviertan en los prescriptores de una tecnología dirigida a cambiar el mundo y mejorar el futuro del planeta", afirma Noelia Fuentes, Coordinadora de Diseño y Arte, Profesora TPR, TIC y Educación Plástica y Visual del grupo educativo Brains International School.

Este proyecto pone de manifiesto la necesidad de incorporar competencias tecnológicas en los planes de estudios, así como la posibilidad de aunar entretenimiento y aprendizaje en el uso de aplicaciones y videojuegos. Una de las marcas que apuesta por la iniciativa es **PlayStation, que pone a disposición de los participantes la herramienta de creación de videojuegos Dreams** para PlayStation®4.

*"Esta herramienta resulta muy interesante para el proyecto, pues **los videojuegos son un vehículo potentísimo de transmisión de valores.** Una herramienta como **Dreams permite que el jugador de rienda suelta a su creatividad** con un motor intuitivo, pero a la vez muy completo con el que crear casi cualquier tipo de videojuego. Es una forma eficaz de crear, ya que lo haces de forma divertida, pero a la vez resulta muy **instructivo**, ya que no solo pones en práctica competencias artísticas, sino también mecánicas, matemáticas y musicales"* confirma José Miguel de Lapuente, Product Manager de Dreams para PlayStation España.

Claves del concurso 'Brains Bot League'

La [inscripción](#) estará abierta hasta el próximo 31 de enero 2020 y en ella pueden participar alumnos **de 12 a 16 años** de cualquier colegio de la **Comunidad de Madrid** público, privado o concertado en grupos de máximo cuatro personas. Tras la inscripción los alumnos podrán presentar su proyecto hasta el 17 de febrero de 2020.

La competición cuenta con **cuatro categorías:** diseño y la impresión 3D, desarrollo de aplicaciones, creación de videojuegos y robótica a través del uso de

la plataforma Arduino. Los alumnos que participen deberán estar tutorizados por un profesor del centro escolar al que pertenezcan, pudiendo este ser privado, público o concertado.

Cada participación deberá complementarse con **un vídeo de dos minutos** que acredite el trabajo realizado por cada equipo. Posteriormente, a través de un sistema de valoración popular y otro realizado por un jurado de expertos, **el 23 de marzo** se anunciará un ganador para cada sección a través de la cuenta de twitter [@BrainsBotLeague](https://twitter.com/BrainsBotLeague).

Los alumnos con mayor creatividad y que hayan dedicado más esfuerzo optarán a **premios** como drones, gafas de realidad virtual PlayStation®VR compatibles con PlayStation®4 y hoverboards.