**Nota de prensa**

**DOS EQUIPOS DE ÁLAVA, CINCO DE BIZKAIA Y UNO DE GIPUZKOA, GANADORES DE LA 16 FIRST LEGO LEAGUE EUSKADI**

* **TUP, de El Regato, Barakaldo; Sanfitek, de San Fidel, Gernika; Bermi Bot, de Sagrado Corazón, Bermeo; Lizeo Bots, de Santo Tomás Lizeoa, San Sebastián; Tecnodiver, de Berrio -Otxoa, Bilbao; JM Bilbo, de Jesús María, Bilbao; Legokide, de Urkide, Vitoria; y Tecno Bots, de Tecnoclub Elburgo, Alava,** **han sido los equipos ganadores, que han destacado por ser los más completos e innovadores**
* **En el torneo, celebrado hoy en formato multisede en Bilbao, Donostia, Mondragón y Vitoria-Gasteiz, han participado 1.300 estudiantes de 60 centros educativos vascos repartidos en 170 equipos. El torneo de Euskadi es el mayor del estado por número de participantes.**
* **Estos ocho equipos, los dos ganadores de cada sede, se han clasificado para participar en la final española que tendrá lugar en El Ferrol el sábado 29 de marzo**
* **Disponéis de información actualizada de la jornada (nota de prensa, fotos y vídeos) en este enlace**: [16 FLL EUSKADI](https://innobasque.sharepoint.com/:f:/s/Comunicacion/EnOw6rrIndpHvIXAIAkH_1cBdcA1xobs4442pkeaT3CBYA?e=9R0XBP)

**Sábado, 22 de febrero de 2025**. Bilbao, Donostia, Mondragón y Vitoria-Gasteiz han acogido hoy la decimosexta edición de *FIRST* LEGO League Euskadi en una jornada donde ha primado la diversión y el conocimiento científico-tecnológico. El torneo multisede, organizado por la Universidad de Deusto, Mondragon Unibertsitatea, la Universidad del País Vasco (UPV/EHU) junto a la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque, ha reunido a un total de 1.300 jóvenes de 60 centros educativos repartidos en 170 equipos (107 equipos Challenge y 63 equipos Explore), que han querido sumarse a esta gran cita de la ciencia y la tecnología.

A partir de la presentación del desafío anual, que en esta edición se ha centrado en la exploración de los océanos, este programa educativo de referencia en el ámbito STEAM promueve que los jóvenes investiguen una idea en diferentes escenarios, la prueben, la descarten, la validen y la varíen para llegar a sus propias conclusiones. Además de presentar un proyecto de innovación sobre la temática de este año, los más de 2800 participantes de esta temporada han trabajado durante los últimos meses en equipo para diseñar, construir y programar un robot que compite para lograr superar el mayor número de misiones.

Los ocho equipos que hoy han resultado ganadores en la 16ª edición de *FIRST* LEGO League Euskadi participarán el 29 de marzo en la final española que tendrá lugar en El Ferrol. Allí expondrán sus proyectos de innovación, y sus robots competirán para lograr un pase a la final mundial de Houston (Estados Unidos), que se celebrará del 16 al 19 de abril.

Son los representantes de El Regato de Barakaldo; San Fidel Ikastola de Gernika; Sagrado Corazón de Bermeo; Santo Tomás Lizeoa de San Sebastián; Berrio-Otxoa de Bilbao; Jesus María Ikastetxea de Bilbao; Urkide de Vitoria; y Tecnoclub de Elburgo. Se trata de los dos mejores equipos de cada sede -Bilbao, Donostia, Mondragon y Vitoria-Gasteiz, que han destacado por ser los más completos de los 170 equipos que esta mañana han participado en el torneo.

Los proyectos de innovación ganadores han propuesto soluciones únicas al reto de esta edición. Algunos de ellos han sido el diseño de un nuevo traje ecológico más seguro para los buceadores y más sostenible con el medioambiente, fabricado con materiales biodegradables y que permita reducir los riesgos de la enfermedad de descompresión; un proyecto basado en los Jardines Marítimos que permita investigar inicialmente en los laboratorios y después se coloquen en el mar para solucionar la degradación del a flora del fondo marino; un kit de comunicación subacuática; un dron submarino equipado con una cámara avanzada y un sensor de alta precisión que determina el grado de turbidez del agua y permite determinar el grado de visibilidad de ésta antes de que los buzos realicen la incursión; la reutilización de la central nuclear de Lemoniz y su entorno marítimo, para crear un centro de investigación en vivo para explorar el fondo marino; o el desarrollo de unas boyas que detectan algas venenosas y ayudan a que no aparezcan en la costa gallega y perjudiquen el marisco y el trabajo de las mariscadoras, entre otros.

**Red de colaboradores**

La organización agradece la participación de los más de 400 voluntarios sin los que el torneo no hubiera sido posible, así como el compromiso de colaboradores como el departamento de Ciencia, Universidades e Innovación y el departamento de Educación del Gobierno Vasco, las Diputaciones Forales de Álava, Bizkaia y Gipuzkoa, la Asociación Ingeniera Soy, y de los patrocinadores del torneo en cada sede. El programa está apoyado por un total de 39 entidades del País Vasco, entre las que destacan empresas, universidades, centros de investigación e instituciones. Todas ellas comparten el compromiso por despertar el interés de los escolares por la ciencia y las habilidades a ellas asociadas: innovación, experimentación, pensamiento crítico, trabajo en equipo o creatividad.

Un importante valor diferencial de *FIRST* LEGO League Euskadi es el programa formativo de visitas y talleres, único en el Estado, que se ha realizado durante los meses de diciembre y enero de este año. Este año han participado en este programa pionero, 427 estudiantes de 16 centros educativos, que han visitado 6 entidades vascas relacionadas con el desafío de este año.

Durante los 16 años de vida de *FIRST* LEGO League Euskadi, han participado un total de 101 centros; 1.932 equipos; 18.800 escolares, 1.500 voluntarios y 63 entidades colaboradoras. Además, en este tiempo se han organizado 137 talleres y visitas relacionados con el desafío temático de cada edición.

Durante este tiempo, *FIRST* LEGO League Euskadi se ha consolidado como un programa referente de Educación STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas, por sus siglas en inglés) en Euskadi y el Estado.

**Datos por sedes**

En la Universidad de Deusto de Bilbao han participado en esta edición un total de 20 centros de todo Bizkaia repartidos en 46 equipos (27 Challenge + 19 Explore).

Por su parte, en el campus de San Sebastián de la Universidad de Deusto han participado 46 equipos (27 Challenge + 19 Explore), de 14 centros educativos (5 de Bizkaia + 9 de Gipuzkoa).

En el campus de Iturripe de Mondragon Unibertsitatea han competido un total de 43 equipos (26 Challenge + 17 Explore) de 13 centros provenientes de Bizkaia y Gipuzkoa.

Por último, la sede de la UPV/EHU en Vitoria-Gasteiz ha acogido un total de 38 equipos (27 Challenge + 11 Explore) de 13 centros alaveses y bizkainos.

**Presencia institucional**

La consejera de Educación del Gobierno Vasco, Begoña Pedrosa, ha acudido a la sede de Vitoria para conocer de primera mano los trabajos presentados, junto a Ixone Fernandez de Labastida, vicerrectora del campus de Álava de la UPV/EHU; Saray Zárate Fernández de Landa, Diputada Foral de Desarrollo Económico y Sostenibilidad de la Diputación Foral de Álava; Amaia Esquisabel, directora de Política Científica del Departamento de Ciencia, Universidades e Innovación del Gobierno Vasco; Maialen Agirre, directora de Innovación del Departamento de Ciencia, Universidades e Innovación del Gobierno Vasco; Zuriñe Elordi, concejala de Cultura y Educación del Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz; Urtza Garay, vicerrectora de Grado y Transformación Digital de la UPV/EHU; Ainhoa Berasaluze, vicerrectora de Postgrado y Aprendizaje Permanente de la UPV/EHU; Maite Fuentes, vicedecana de Postgrado y Aprendizaje Permanente de la UPV/EHU; Leire Bilbao, directora general de la Agencia Vasca de la Innovación, Innobasque; Arantxa Ibáñez de Opacua, directora de Vital Fundazioa; Gotzone Heriz, gerente de Ausolan y Unai Zabala, técnico de comunicación de Basque Research and Technology Alliance - BRTA.

**Más información:**

Olalla Alonso / T. 652 728 014 / [oalonso@innobasque.eus](mailto:oalonso@innobasque.eus)

Ana Larizgoitia / T. 656 788 328 / [alarizgoitia@innobasque.eus](mailto:alarizgoitia@innobasque.eus)