

'Overclock' cambia las reglas de juego

Desafío. Bajo este seudónimo, alumnos de Axular se preparan para el torneo 'First Lego League', cuyo reto es reinventar la forma de jugar y hacer deporte

PATRICIA RODRÍGUEZ

Durante meses se han es-trujado el cerebro para revolucionar la forma de jugar y de hacer deporte a través de la ciencia y la tecnología. Y todo ello enmarcado en una pandemia que ha cambiado las reglas del juego. Es el reto en el que se han sumergido los alumnos de Axular Lizeoa para la nueva edición del torneo 'First Lego League', que llega de nuevo a Euzkadi de la mano de la Agencia Vasca de la Innovación-Innobasque, junto a la Universidad de Deusto, Fomento San Sebastián y Mondragon Unibertsitatea y que se celebrará a finales de abril, si la situación epidemiológica lo permite.

Este programa educativo -que persigue despertar el interés por



El robot. Unai e Iker Pérez y Mikel Aretxabaleta trabajan en la mesa de misiones. **RODRÍGUEZ**

el mundo científico-tecnológico a través del juego-, adquiere este año un cariz importante ya que los equipos han de resolver los nuevos problemas derivados del Covid para conseguir una sociedad más activa y combatir el sedentarismo. Los miembros del equipo 'Overclock' de Axular han tenido cerca la fuente de inspiración, ya que sus propias experiencias durante el confinamiento les han servido para encender bombillas. También han ayudado las toneladas de entusiasmo, creatividad, constancia y horas

de trabajo invertidas desde el pasado octubre bajo las directrices de su entrenador, Mikel Smithers. Todos destacan que a través de esta experiencia han aprendido «a trabajar en equipo y mejorar sus capacidades».

La donostiarra Uxue Auzmendi, estudiante de 1º de Bachiller, cuenta que «al no poder entrenar a baloncesto fuera de casa comencé a ver videos de Youtube pero me parecían todos iguales y aburridos». Así se le ocurrió crear una web que fusionara el yoga con el baile. «una alternati-

«En el confinamiento vimos que la gente usó mucho el móvil, se redujo la actividad física y se comió menos saludable»

«Mediante esta experiencia hemos aprendido a trabajar en equipo y mejorar nuestras capacidades»

va a las típicas rutinas de ejercicios», explica esta joven.

A su compañero, Pablo Andonegi, se le amontonan las ideas a medida que defiende su proyecto, que tiene como objetivo «dejar el móvil a un lado, ya que durante el confinamiento se usó mucho, y aumentar la actividad física. Queremos que la gente vuelva a moverse», comenta decidido. Una web y una aplicación de ejercicios y menús saludables son otros de los trabajos en los que participan los donostiarra Pau Buj y David Uribe, al percibir cómo durante el encierro obligado en casa «cogimos la costumbre de realizar menos ejercicio y comer peor».

La parte más tecnológica y vistosa de la competición hace referencia al diseño de un robot que sea capaz de enfrentarse a una serie de misiones que se desarrollan en una mesa con una configuración determinada. Los hermanos Unai e Iker Pérez y Mikel Aretxabaleta serán los encargados de conseguir que su robot complete los diferentes cometidos en el menor tiempo posible. Será una carrera a contrarreloj de la que ya resultó ganador el robot 'Zeo' la pasada edición y que les dio el pase a la final estatal en Tenerife. Y es que no es la primera vez que el equipo 'Overclock' se desenvuelve con soltura en este torneo internacional en el que llevan participando una década. Las distinciones y copas Lego se acumulan en las vitrinas. «Aunque lo importante es pasarlo bien, si se gana, redondo».