

Los equipos que llegaron a la última ronda se enfrentaron en la Escuela Técnica Superior de Ingenieros Navales

---

## La Comunidad de Madrid premia a los mejores alumnos de la II Competición de Historia

- 2.500 estudiantes y 834 equipos han participado en esta edición que ha tenido como temática *Los precursores del futuro: Isaac Peral y los inventores españoles del Siglo XIX*
- El mejor conjunto de 3º y 4º de ESO realizará la travesía Marín-Cádiz en el Buque Escuela Juan Sebastián de Elcano
- Los vencedores de 1º y 2º de ESO y 5º y 6º de Primaria disfrutarán de un bautismo de mar en una base naval de la Armada

**15 de mayo de 2025.-** La Comunidad de Madrid ha premiado a los mejores alumnos de la II Competición de Historia, en la que a lo largo de este curso han participado un total de 2.500 estudiantes y 834 equipos con la temática *Los precursores del futuro: Isaac Peral y los inventores españoles del Siglo XIX*.

Los 270 escolares que llegaron a la final, celebrada el pasado fin de semana en la Escuela Técnica Superior de Ingenieros Navales, tuvieron que completar cuatro retos relacionados con las distintas áreas de la Geografía e Historia, Arte y Cultura de la época. Para ello formaron 90 equipos de tres integrantes cada uno distribuidos en las tres categorías a concurso: alumnos de 5º y 6º de Primaria, de 1º y 2º de ESO y de 3º y 4º de Secundaria.

El mejor conjunto en la categoría de 3º y 4º de ESO, del Instituto público Narcís Monturiol de Parla, realizará un viaje en el Buque Escuela Juan Sebastián de Elcano de Marín (Pontevedra) a Cádiz. Por su parte, los vencedores en las categorías de 1º y 2º de ESO, del centro Galileo Galilei de Alcorcón, y 5º y 6º de Primaria, del colegio público Constitución 1812 de Leganés, disfrutarán de un bautismo de mar en la base naval de la Armada en Cartagena.

Esta iniciativa de la Consejería de Educación, Ciencia y Universidades cuenta con la colaboración de la Real Academia Española, de la Real Academia de Historia y de la Armada, entre otras organizaciones. La experiencia, basada en la gamificación y el aprendizaje significativo, tiene como finalidad mejorar la competencia de los alumnos para tener iniciativa, enfrentándose a los problemas e imprevistos, tomar decisiones consensuadas en grupo, desarrollando actitudes de confianza en sí mismos, sentido crítico e iniciativa personal.