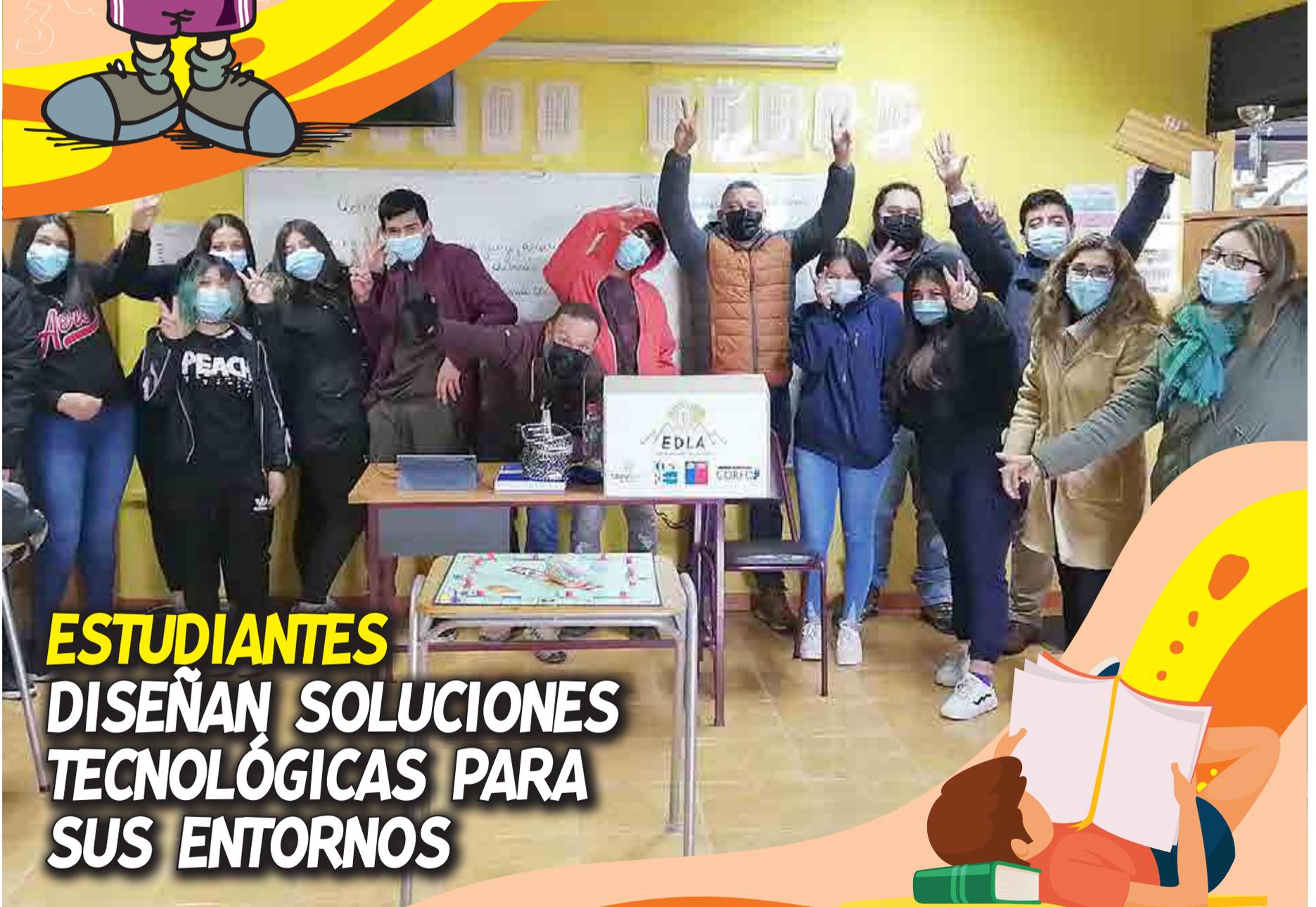


Mateo



Estudiantes de UCN y Colegio Hellen Keller se coronan como ganadores de la Hackathon 2021



**ESTUDIANTES
DISEÑAN SOLUCIONES
TECNOLÓGICAS PARA
SUS ENTORNOS**

Para cada etapa escolar:

Libros imprescindibles para tus hijos



Destacados Mateo:

Cómo fomentar la actividad física en niñas y adolescentes

Según datos de expertos, vemos que en Primaria los niños ya realizan más deporte que las niñas (un 7% más), diferencia que va creciendo con la edad: al empezar Secundaria, mientras el 6% de los niños deja el deporte, las niñas duplican esta tasa, abandonándolo en un 13%. A lo largo de esta etapa, solo encontramos un 14% de chicas que realizan la hora diaria de deporte recomendada por la OMS. El resultado es que a los 18 años, siete chicas de cada diez han abandonado el deporte.

Entre las diversas causas de esta situación podemos apuntar como más relevantes los estereotipos de género del entorno, que no asocian a las niñas con la práctica deportiva constante ni la incentivan; insuficientes referencias de mujeres deportistas que puedan suscitar el interés de las niñas; el posible desigual foco en el deporte para las chicas en las instituciones educativas; y los reparos de las propias niñas que pueden rechazar la competitividad, sentirse inseguras de su cuerpo en estas edades o no querer verse (ni que las vean) con mal aspecto al practicar deporte.

Sin embargo, está comprobado que la práctica del deporte en la infancia y adolescencia es una fuente de innumerables beneficios, no solo físicos sino también relativos al desarrollo de determinadas cualidades de la personalidad y de forma más notoria para las niñas. Además, comenzar en el colegio tiene un impacto duradero. Según el informe Women and Sport de Nielsen 2015, el 76% de las mujeres que realizan deporte en el colegio siguen interesadas en él de forma permanente.

En cuanto a los beneficios para la salud, aparte de los más conocidos



y comprobados por numerosos estudios, como la reducción del riesgo cardiovascular, una menor probabilidad de consumo de drogas comunes (alcohol, tabaco y cannabis) o incluso la reducción de la posibilidad de cáncer de pecho (una adolescente con solo 4 horas de deporte a la semana reduce este riesgo hasta un 60%, según la Revista National Cancer Institute de EE.UU.). Además, la práctica asidua del deporte durante la adolescencia es uno de los pocos factores capaces de estimular los osteoblastos y con ello aumentar la masa ósea, previniendo la aparición de osteoporosis en la edad adulta (el 40% de las mujeres mayores de 50 años sufren esta enfermedad).

Trabajo en equipo

Es importante entender que la práctica competitiva del deporte constituye un entorno excelente para aprender a trabajar en equipo, fijar objetivos y orientarse a resultados, así como a buscar la excelencia a través del esfuerzo, la disciplina y la repetición. Todas ellas son características clave para desenvolverse con éxito en la empresa, donde también existe la competitividad.

BENEFICIOS DE HACER DEPORTE

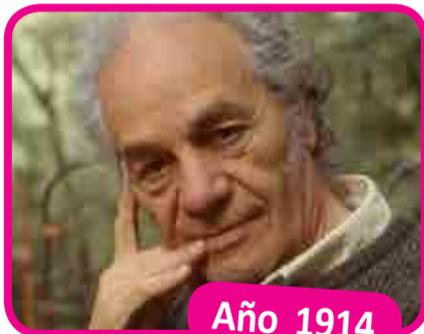
- Contribuye a desarrollar la confianza en sí mismas.

La confianza de las chicas tiene su caída máxima en el paso a la adolescencia. Según el informe Girls and Sports Impact 2018, de la ONG Ruling Our Experiences, las que practican deporte tienen un 8% más de confianza en sí mismas, están más contentas con su forma de ser y necesitan cambiar menos su imagen. El deporte les permite tomar riesgos y afirmarse al ver mejorar sus capacidades, ponerse en forma, hacer amigos o mantener un peso saludable.

- **Potencia el rendimiento en la escuela**, puesto que se mejora el aprendizaje, la memoria, la disciplina y la capacidad de concentración. Si practican deporte tienen mayor probabilidad de terminar sus estudios.

- **Desarrolla capacidades fundamentales en el entorno de trabajo** como dar y aceptar feedback, algo esencial para mejorar el rendimiento en el deporte; trabajar en equipo, imprescindible para alcanzar la victoria; tomar decisiones y actuar rápidamente o aceptar la derrota, como es común en competición, sin que ello afecte a la seguridad.

Efemérides:



Año 1914

05 de Septiembre

Nace en Chile el poeta Nicanor Parra, uno de los poetas líricos chilenos más originales de la época actual. Autor de: "Cancionero sin nombre" (1937); "Poemas y antipoemas" (1954); "La cueca larga" (1958); "Versos de salón" (1962); "Canciones rusas" (1967); "Obra gruesa" (1967), etc.

El uso de videojuegos durante la infancia mejora la memoria de trabajo años después

CONSEJOS MATEO:

Diferentes estudios han demostrado que el uso de videojuegos provoca cambios estructurales y funcionales en el cerebro. Entre ellos, el aumento del tamaño de algunas regiones. También provoca la activación de regiones responsables de la atención y de las habilidades visoespaciales. Pues bien, una nueva investigación de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) va un paso más allá. Revela que algunos cambios cognitivos podrían producirse, incluso, años después de haber dejado de jugar a videojuegos.

Esta es una de las conclusiones de un estudio que publica la revista *Frontiers in Human Neuroscience*. En él participaron 27 personas de entre 18 y

40 años, con y sin experiencia en este tipo de entretenimiento audiovisual.

A continuación te explicamos a qué conclusiones llega dicho estudio y la manera en la que se ha llevado a cabo.

Según señala Marc Palaus, doctorado en la UOC: «Aquellos que fueron jugadores habituales de videojuegos antes de la adolescencia, a pesar de que en la actualidad ya no lo sean, mostraron un mayor rendimiento en tareas de memoria de trabajo, que implican la retención y la manipulación de información en la mente para producir un resultado».

El artículo científico es fruto de la tesis doctoral de Palaus. Esta ha sido dirigida por Elena Muñoz y Diego Redolar, investigadores del grupo Cognitive NeuroLab, de los Estudios de

Ciencias de la Salud de la UOC. Los tres son coautores del estudio, junto con Raquel Viejo, investigadora del mismo equipo. Los resultados del artículo muestran que los participantes que no tenían experiencia temprana en videojuegos no se beneficiaban de una mejora al procesar e inhibir estímulos irrelevantes. De hecho, eran más lentos que quienes habían jugado a videojuegos de pequeños, lo que concuerda con estudios previos. Además, «las personas que durante su infancia eran jugadoras habituales de videojuegos tenían un rendimiento inicial mayor al procesar objetos en 3D, aunque estas diferencias se mitigaban tras el periodo de entrenamiento en videojuegos, cuando los dos grupos terminaban rindiendo a un nivel similar», puntualiza Palaus.

Mateo publica tus noticias

Si quieres contarnos las actividades que ocurren en tu colegio, por ejemplo aniversarios, obras de teatro, actividades deportivas, etc. Comunícate con tu amigo Mateo al correo:

educacionmateo@gmail.com



Mateo

Edición: María Moore J. ■
mariamoore123@gmail.com

Diseño: Eduardo Godoy ■
edujesusgodoy@gmail.com



COLEGIO DE ALGARROBITO:

158 AÑOS COMPROMETIDO CON LA EDUCACIÓN RURAL MUNICIPAL DE LA SERENA

Fundado en 1863, se trata del establecimiento rural más antiguo de la comuna, que hoy también destaca por la activa participación de su comunidad educativa.

Construido en brea y barro en sus inicios y con una precaria techumbre de paja, el Colegio Algarrobito cambió su ubicación, nombre e incluso modelo educativo con el paso de los años. Hoy, administrado por el Departamento de Educación de la Corporación Municipal Gabriel González Videla, entrega acceso gratuito a internet y oportunidades a través de convenios, alianzas y programas como comunidades de aprendizaje, a más de 160 estudiantes en cursos desde pre kínder hasta octavo básico. En este nuevo aniversario, Patricio Bacho,

Secretario General de la Corporación Municipal Gabriel González Videla, destacó que “son 158 años para un colegio emblemático del sector rural de La Serena y que ha ido evolucionando con el paso de los años, con el objetivo de educar a muchos jóvenes que hoy aportan en el desarrollo de la comuna. En nombre de nuestro Alcalde Roberto Jacob. Un gran abrazo a toda su comunidad educativa y los instamos para que sigan impulsando su sello por el cuidado medioambiental que es tan importante en la actualidad”. Para Nelly Carrión, Directora Interina del Colegio, “este aniversario es muy emocionante, nuestro principal objetivo son nuestros niños a quienes hubiésemos querido tener en nuestros patios, pero entendemos que debemos ser pacientes y privilegiar su salud. Durante este tiempo de pandemia se ha planteado también la oportunidad para que replanteemos la educación, con un cambio en nuestras prácticas pedagógicas y también cómo

nos relacionamos con los estudiantes y apoderados. Anhelamos el reencuentro, pero queremos ser responsables y tener el colegio en las mejores condiciones para cuando esto suceda; le enviamos un gran saludo a todos quienes forman parte de nuestra gran comunidad”.

El Colegio Algarrobito se destaca también por su sello educativo que inculca en sus estudiantes el desafío de enfrentar la vida construyendo una nueva sociedad, basada en la igualdad de oportunidades, en la equidad, el respeto y la conciencia medio-ambiental; así como también, en la importancia de fortalecer los valores y principios para crecer y vivir en armonía. Finalmente, Sandra Castro, Directora del Departamento de Educación de la Corporación Municipal, destacó que “la activa comunidad educativa del Colegio Algarrobito es la protagonista de esta celebración. Y quiero rescatar el espíritu y compromiso de sus profesoras y directivos con la educación de nuestros estudiantes en esta localidad rural, pero sobre todo fomentar en ellos conciencia medioambiental y respeto con nuestra naturaleza. Felicidades”.



LIBROS IMPRESCINDIBLES

PARA TUS HIJOS EN CADA ETAPA ESCOLAR



IMPRESINDIBLES PARA EDUCACIÓN INFANTIL



EL MONSTRUO DE COLORES

Autora: Anna Llenas Serra | Edad: +3

¿Alguna vez te has hecho un lío con tus emociones? Pues es lo que le ha sucedido al Monstruo de Colores, que deberá aprender a poner en orden la alegría, la tristeza, la rabia, el miedo y la calma.

El cuento, dirigido a niños de 3 a 6 años, anima a los más pequeños a identificar las diferentes emociones que sienten a través de los colores. Lo hacen gracias a las diferentes situaciones que vive el monstruo, un personaje entrañable que provoca sentimientos de empatía en los niños y niñas, y que les permite identificar

y poner nombre a aquello que sienten en cada momento.

Un magnífico libro pop-up con expresivas ilustraciones que educa a los niños en la gestión de sus propias emociones con el objetivo de conseguir, en un futuro, adultos que tomen conciencia del propio bienestar emocional.

LA PEQUEÑA ORUGA GLOTONA

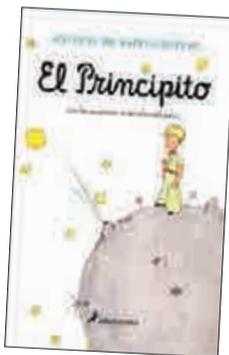
Nuestra amiga oruga era muy pequeña, pero tenía un hambre enorme. Así que se pasó todo el cuento comiendo, atravesando página tras página. Hasta que, finalmente, se llenó tanto que se fue a dormir y se convirtió, como todas las orugas, en una mariposa.

Este cuento, agujereado de verdad por la glotona oruga, es considerado uno de los grandes clásicos de la infancia de todos los tiempos. Ha recibido varios premios de literatura infantil, así como un importante premio de diseño gráfico.



Autor: Eric Carle
Edad: +3

EL PRINCIPITO



Autor: Antoine de Saint-Exupéry
Edad: +7

Mientras intenta reparar su avión averiado en medio del desierto del Sahara, el piloto se encuentra con un pequeño príncipe que le pide insistentemente que le dibuje un cordero. A base de preguntas, le va contando su propia historia, la de su viaje, los planetas por los que pasó y las personas que conoció.

El relato infantil más leído en todo el mundo que interroga acerca de la relación del ser humano con lo que le rodea. Concentra, con una simplicidad maravillosa, la constante reflexión de Saint-Exupéry sobre la amistad, el amor, la responsabilidad y el sentido de la vida.

Realizar una buena selección de las lecturas que ofrecemos a nuestros hijos es clave para que estos se animen a iniciarse en el hábito lector. Deben conseguir engancharles, que mantengan su atención, que traten temas que resulten de su interés y, sobre todo, con contenidos adecuados a su edad. Sin embargo, hay una serie de lecturas imprescindibles que no deberían faltar en la biblioteca de los niños y adolescentes. A continuación hemos preparado una selección de las lecturas imprescindibles para los niños en función de la etapa escolar en la que se encuentren.



semanariotiempo.cl

PLATERO Y YO

Esta es la historia de un hombre y su burro. Los dos iban juntos a todas partes, o a casi todas. Mientras tanto, charlaban de las cosas sencillas y profundas de la vida, de las cosas del corazón. Era el hombre el que hablaba, claro. Pero el burro lo escuchaba atentamente, con mucho cariño. El hombre se llamaba Juan Ramón Jiménez y era poeta. El burro se llamaba Platero y, de tanto oír las palabras de su dueño, también terminó amando la poesía.

Una historia conmovedora, alegre y triste al mismo tiempo, que cautiva el corazón de quien la lee. Un clásico de la literatura moderna española en el que la fantasía y la realidad se combinan, dando como resultado una bellísima historia.

LA HISTORIA INTERMINABLE

Autor: Michael Ende
Edad: +9

La Emperatriz Infantil está mortalmente enferma y su reino, Fantasía, corre un grave peligro. La salvación depende de Atreyu, un valiente guerrero de la tribu de los pieles verdes, y de Bastian, un niño tímido que lee con pasión un libro mágico. Juntos, emprenderán un fascinante viaje a través de tierras de dragones, gigantes, monstruos y magia, que no tiene vuelta atrás. A medida que se adentra en Fantasía, Bastian deberá resolver, además, los misterios de su propio corazón.

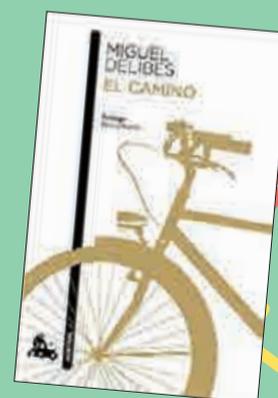
Una auténtica obra maestra de la literatura infantil para disfrutar, compartir y dejar volar la imaginación.

EL CAMINO

Autor: Miguel Delibes
Edad: +11

Daniel, el Mochuelo, intuye, a sus 11 años, que su camino está en la aldea, juntos a sus amigos, sus gentes y sus pájaros. Pero su padre quiere que vaya a la ciudad a estudiar el Bachillerato. A lo largo de la noche que precede a su partida, evocará sus correrías con sus amigos a través de los campos descubriendo el cielo y la tierra y revivirá las andanzas de la gente sencilla de la aldea.

Una de las obras maestras de la narrativa contemporánea que, con una nitidez realista, humor sutil y nostalgia contenida, realiza una feliz evocación de un tiempo cuyo encanto apreciamos cuando ya se nos ha escapado entre los dedos.



IMPRESINDIBLES PARA ADOLESCENTES Y MÁS

EL NIÑO CON EL PIJAMA DE RAYAS



Autor: John Boyne
Edad: +12

En *El niño con el pijama de rayas*, acompañarás a Bruno, un niño de nueve años, cuando se muda con su familia a una casa junto a una cerca. Cercas como esa existen en muchos sitios del mundo. Solo deseamos que no te encuentres nunca con una.

Un libro que narra hasta dónde es capaz de llegar la crueldad humana en los campos de concentración nazis, pero desde la perspectiva de la amistad y el cariño que surge entre dos niños de nueve años.

EL DIARIO DE ANA FRANK



Autora: Ana Frank | Edad: +12

Narrado en primera persona por la propia protagonista, este diario revela los momentos que la joven vivió con su familia durante el Holocausto. Los Frank eran comerciantes judíos alemanes que emigraron a Ámsterdam y se vieron obligados a ocultarse tras la invasión de los nazis. Eran ocho personas que permanecieron recluidas desde junio de 1942 hasta que fueron detenidos y enviados a un campo de concentración en agosto de 1944. Allí, la joven de 13 años elaboró un diario contando las horribles experiencias que vivieron ella y sus compañeros. Una de las lecturas recomendadas que perdura en todas las generaciones.

LA CELESTINA



Autor: Fernando de Rojas
Edad: +16

La loca pasión por Melibea, hija de un rico mercader, lleva al joven Calisto a romper todas las barreras y a aliarse con una vieja alcahueta. Desde el momento en que entra en escena, Celestina avasalla toda la obra hasta convertirse en un personaje literario de fama universal.

Un enamorado que pierde la cabeza, una chica que se deja querer, unos falsos amigos que se aprovechan de la situación y un trágico final. Sin duda, una obra que demuestra que los clásicos no son cosa del pasado.

EL LAZARILLO DE TORMES



Autor: Anónimo
Edad: +12

Lázaro, hijo de un ladrón y acemilero, queda huérfano en Salamanca. Estará al servicio de diferentes amos y ejercerá varios oficios, que permiten al narrador realizar una sátira de los diferentes estamentos de la sociedad de la época y reflexionar con ironía sobre el tema de la honra.

La novela emblemática de la picaresca española en la que Lázaro utiliza el ingenio como arma para sobrevivir.

HISTORIA DE UNA ESCALERA



Autor: Antonio Buero Vallejo
Edad: +14

La escalera de una casa de vecinos es testigo de la evolución que sufren los sueños y aspiraciones de los personajes de esta obra de teatro. En ella se analiza la sociedad española, con todas sus mentiras. El tema principal de la obra es la frustración individual y el amor entre jóvenes. Nadie es feliz, todos son egoístas, se perpetúa la propia miseria por el egoísmo, que desemboca en infelicidad. Una obra maestra de nuestro teatro contemporáneo, por la que Antonio Buero Vallejo recibió el premio Lope de Vega.

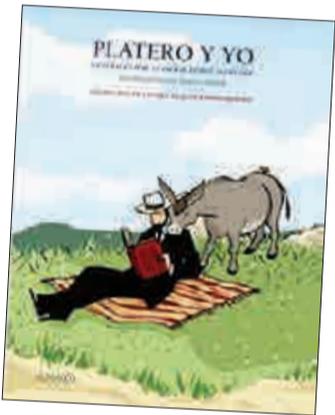
EL GUARDIÁN ENTRE EL CENTENO



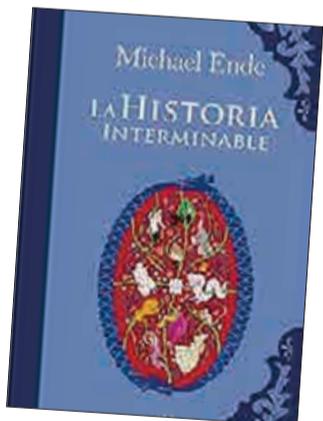
Autor: J.D. Salinger
Edad: +17

Todo un clásico de la literatura juvenil que no puede faltar en la estantería de nuestros adolescentes. En esta novela, su protagonista es un adolescente que nos contará en primera persona sus vivencias, en las que el fracaso escolar le lleva a adentrarse en los lugares más oscuros de Nueva York.

Una narración fiel de los conflictos y problemas que origina la pubertad. Drogas, relaciones sexuales, experimentación, ansiedad o depresión son solo algunos de los temas que encontraremos entre sus páginas. Sin filtros, de una manera clara y mordaz.



Autor: Juan Ramón Jiménez
Edad: +8



Estudiantes de Universidad Católica del Norte y Colegio Hellen Keller se coronan como ganadores de la Hackathon 2021



La actividad se enmarcó dentro del proyecto "Tamsec: Sueña, Atrévete y Emprende", cofinanciado por Corfo, y llevada a cabo por Corporación de Emprendimiento e Innovación Tamsec y la Incubadora de Negocios Chrysalis.

Tres propuestas en las áreas construcción y pesca fueron las ganadoras de la nueva versión de la Hackathon, que estuvo dividida en dos categorías: educación media y superior. En ese contexto, se premió a estudiantes de la Universidad Católica del Norte y el Colegio Hellen Keller de Coquimbo, quienes propusieron soluciones a los desafíos "Silvicultura urbana y regenerativa" y "Seguimiento y gestión de recursos humanos". En esta oportunidad, además se decidió premiar a los alumnos del Liceo Bicentenario Samuel Román Rojas de Combarbalá, quienes obtuvieron el segundo lugar en su categoría, por su propuesta para resolver el desafío "Trazabilidad del proceso de cultivo de ostiones". En la categoría construcción, los vencedores fueron Andrés Rojas y Denisse Carmona, alumnos de la Universidad Católica del Norte, quienes propusieron un Cultivo hidropónico automático vertical. Al respecto, Rojas señaló que "visitamos Ecovista y nos fijamos en las mejoras que ellos estaban implementando, como el huerto urbano, paneles solares y recirculación del agua. Nos dimos cuenta que por tema de espacio, podíamos hacer más eficiente el cultivo de vegetales a través de un huerto vertical, utilizando un sistema sin el uso de tierra. Nos enfocamos en estudios donde indicaban que quienes viven cerca de áreas verdes se sentían

más felices y, en la alimentación, porque saber de dónde provienen los alimentos que consumimos es importante. En resumen, cultivar más en menos espacio". En el sector pesca se premió a dos equipos que presentaron soluciones a la problemática de Seguimiento y Gestión de Derechos Humanos: Adriana Muñoz y Daylin Rojas de la Universidad Católica del Norte y José y Marcela Mayorga, estudiantes del Colegio Hellen Keller. En ese contexto y en base a la oportunidad de poder participar en este tipo de instancias, Gabriel Pérez, profesor jefe de José y Marcela, indicó que "este tipo de proyectos les dice a los niños que ellos ya pueden ser parte de esta sociedad con sus ideas, con sus aportes. La mayoría de nuestros alumnos son de un sector vulnerable y este tipo de iniciativas les sirve mucho para el crecimiento personal y darse cuenta que tienen oportunidades".

En la categoría educación secundaria, el premio para los alumnos ganadores fue una tablet para cada integrante del equipo y, en el caso de educación superior, hasta \$1.000.000 para la construcción de un prototipo funcional de la propuesta presentada y la posibilidad de ponerlo a prueba en las dependencias de la organización que presentó los desafíos. Esos mismos premios fueron entregados a los estudiantes Fernanda Veliz y Martín Ortiz, del Liceo Estela Ávila de Ovalle y Brian Núñez, Mauricio Rojas y Sergio Zepeda, del Instituto profesional Santo Tomás, ganadores de la "Hackathon sector agrícola" en sus respectivas categorías, actividad que se llevó a cabo en junio pasado.



Familias de jardines infantiles Integra recibirán donación de pañales

La ONG Red de Alimentos hizo entrega de 900 mil pañales para niños y niñas de todo el país. En la Región de Coquimbo serán más de 41 mil las unidades a distribuir.

Más de 41 mil unidades de pañales de diversas tallas se están distribuyendo entre las familias pertenecientes a 47 salas cuna y jardines infantiles de Fundación Integra en la Región de Coquimbo. Esto, gracias a la donación que la ONG Red de Alimentos efectuó a la institución educativa, que a nivel de todo el país considera la entrega de 900 mil pañales.

José Manuel Ready, Director Ejecutivo de Fundación Integra, agradeció la donación hecha por la organización y sostuvo que "Red de Alimentos se contactó con nosotros para hacernos llegar esta donación de pañales, que contribuirán a reducir el gasto mensual que significa este ítem para las familias de los niños y niñas que asisten a los establecimientos".

Por su parte, la Directora Regional de Fundación Integra, Javiera Adaro, agregó que "estamos clasificando por talla y distribuyendo más de 41 mil pañales para los niños y niñas de la región en edad de usar pañales, para llegar oportunamente con esta ayuda que nos ha brindado Red de Alimentos y que será un alivio para varias familias. Estamos muy agradecidos por este donativo", dijo.

La ONG Red de Alimentos rescata productos aptos para el consumo humano, distribuyéndolos entre quienes más los necesitan, evitando así su desperdicio. Hasta mayo del presente año, ha rescatado 5.107.938 pañales de adultos y niños/as para distribuir en instituciones públicas y privadas, cuyos usuarios lo necesitan.

Sabías Que...

¿Este es el insecto terrestre más rápido y tiene que reducir velocidad para poder ver bien?

La especie de escarabajo tigre australiano (*Cicindela hudsoni*) es capaz de correr a una velocidad de 9 kilómetros por hora, más rápido que cualquier otro insecto conocido. Para que nos hagamos una idea: este insecto cubre 2,5 metros de distancia... ¡en un segundo!

Sin embargo, a esta velocidad su vista se resiente, por lo que el escarabajo se ve obligado a reducir la marcha si quiere ver bien.



ESTUDIANTES DISEÑAN SOLUCIONES TECNOLÓGICAS PARA SUS ENTORNOS

Colegios de las comunas de Vicuña, Paihuano, Río Hurtado y Andacollo desarrollan ideas innovadoras gracias a participación en el Programa Emprendedores de Los Andes.

El aprender haciendo es una de las mejores técnicas educativas que se ha probado en el mundo. Los conocimientos que se adquieren en el momento, el desarrollar las ideas y solucionar los problemas son algunas de las estrategias que se están realizando a través del Programa Emprendedores de Los Andes (EDLA), ejecutado por CEDUC/UCN y que cuenta con el patrocinio de Corfo y financiamiento del Gobierno Regional, en los Colegios de Pichasca en Río Hurtado, Parroquial de Andacollo, Edmundo Vidal Cárdenas de Peralillo, Leonardo Da Vinci de Vicuña y Liceo Mistraliano de Paihuano.

Precisamente la gran prueba de estos jóvenes de I y II medio será el resolver problemas locales, pero con una mirada moderna. Para esto, se entregaron kits de desafíos tecnológicos que les permitirán crear estas iniciativas y que consisten en un brazo robótico, circuitos, botellas, arduinos o plataformas de desarrollo basada en una placa electrónica de hardware libre que incorpora un microcontrola-

dor re-programable y una serie de pines hembra. Estos permiten establecer conexiones entre el microcontrolador y los diferentes sensores y actuadores de una manera muy sencilla, lo que les servirá a los estudiantes en sus proyectos.

■ IDEAS INNOVADORAS

Los estudiantes, han ganado tiempo estas últimas semanas, desarrollando ideas innovadoras que participarán en la definición de los equipos ganadores de cada colegio y que pasarán a la última etapa de EDLA 2021.

Con los kits de desafíos tecnológicos podrán avanzar en ellas, lo que supone una gran oportunidad. "Una iniciativa como esta es una ventana que nos permite ampliar los espacios de realización de nuestros estudiantes con una mirada que sirve para solucionar problemas reales de nuestro entorno, como la falta de agua por ejemplo y que ha sido un tema propuesto por algunos grupos" agrega Alan Ramírez Giorda-



no, director del Colegio Pichasca.

En tanto, en Vicuña, los alumnos se mostraron felices con la posibilidad de usar el brazo robótico y los sistemas de arduinos para hacer un riego automático y controlado en un vivero del colegio. "Nuestro grupo está bastante entusiasmado para participar en estos desafíos, que no solo son motivantes y ayudan, sino también sirven para despejarse y entretenerse", señala Tomas Peralta del I medio A del Colegio Leonardo Da Vinci de Vicuña.

"Realmente, esta es una tremenda oportunidad para nuestros estudiantes. Van a ganar en conocimientos, en experiencia, aprender a trabajar en equipo y van a trabajar colaborativamente" enfatizó Ruperto Pizarro Leyton Director del Colegio Edmun-

do Vidal Cárdenas en Peralillo. Después de participar en el desarrollo de los talleres de Desing Thinking, los equipos deberán enfrentarse a desarrollar las pruebas, ver el funcionamiento de arduinos, armar un brazo robótico y diseño de aplicaciones. Todo esto, llevado a un plan de generar ideas que permitan solucionar tecnológicamente un problema de su localidad.

"Los y las alumnas tendrán un mes para desarrollar cada desafío, por lo que cada experiencia será muy importante para avanzar a la siguiente. Estamos seguros que este camino innovador será muy útil no solo en el presente sino en su futuro" puntualizó Gabriel Beltrán, director del Programa EDLA 2021.

Diviértete con



Verde fué mi nacimiento, amarilla mi mocedad y ahora me visten de blanco porque me van a quemar

Solución: El cigarrillo

Por un caminito adelante va caminando un bicho y el nombre de ese bicho ya te lo he dicho

Solución: La vaca

Está en la navaja y está en el cuaderno; se cae del árbol antes del invierno.

Solución: La hoja

ADIVINANZAS

ENCUENTRA LAS 7 DIFERENCIAS



Trabalenguas:

Pedro Pablo Pérez Pereira, pobre pintor portugués, pinta preciosos paisajes por poca plata, para poder pasar por París.

Enfrente de Fuensanta hay una fuente de frente. Fuensanta frunce la frente, frente a la fuente que está enfrente de frente.

¿Por qué a la cama se le llama cama y a la cómoda cómoda, si es más cómoda la cama que la cómoda?

8 de cada 10 profesores consideran que la tecnología facilita el aprendizaje del alumno



► Con la pandemia del COVID-19, el sistema educativo tuvo que reinventarse y adaptarse a un nuevo modelo de educación. El resultado fue muy positivo, tanto por los docentes, que realizaron un gran trabajo adaptando su actividad educativa a las plataformas digitales, como por los alumnos, que supieron adecuarse a las circunstancias. De hecho, 8 de cada 10 profesores consideran que la tecnología facilita el aprendizaje del alumno y que puede ser una gran aliada para conectar los contenidos con la realidad de los alumnos y sus intereses.



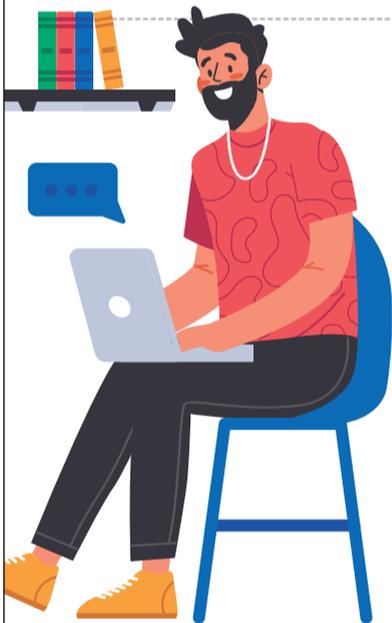
Las aulas, por detrás de la sociedad en cuanto a uso de la tecnología

Aunque la tecnología está presente desde hace tiempo en la educación y se espera que en el futuro se incremente, también hay una percepción generalizada (en torno al 90% de los encuestados), de que el uso de la tecnología en las aulas es menor al que tienen los alumnos fuera de ella, en la sociedad. En esta línea hay un espacio para seguir trabajando: el 71% de los profesores encuestados declara que le gustaría sacar el máximo rendimiento a la tecnología en el aula para adaptarse a las necesidades propias de la sociedad en la que vivimos.



A pesar de ello, más del 60% de los profesores opina que, afortunadamente, la pandemia ha acelerado el uso de la tecnología en la educación, y más del 20% piensa que esta implementación de la tecnología en sus centros ha sido determinada por la pandemia. De hecho, la mayoría apuesta por mantener un equilibrio entre la tecnología y la educación tradicional.

Es una de las principales conclusiones del estudio realizado por la plataforma internacional de sostenibilidad Quiero y Samsung Electronics, que busca conocer el papel que está jugando la tecnología en la educación actual y el que podría tener en el futuro. Para ello, se entrevistaron a finales del curso 2021 a profesores de primaria y secundaria, tanto de escuelas públicas, privadas y concertadas, así como a alumnos de último año del máster en educación secundaria y estudiantes que se están formando para ser profesores de primaria.



Según dicho estudio, el 71% de los profesores piensa que con la tecnología se fomenta el trabajo en equipo, la interacción con compañeros, la creatividad, y otras competencias sociales. En este sentido, cabe destacar que el 67% de los docentes señala que la tecnología no sólo les ayuda a nivel de contenido, sino que también les permite relacionarse y conocer mejor a los alumnos mientras que el 77% de los profesores piensa que el uso de la tecnología en las aulas permite hablar a los alumnos en su "idioma" y contribuye a que puedan captar su atención.

Formación del profesorado, un elemento esencial

Del estudio también se desprende que la gran mayoría de los profesores ha recibido o está recibiendo formación sobre tecnologías y educación, si bien hay aún un porcentaje considerable, casi un 30%, que declara no haberla recibido. En esta línea, más del 70% de los profesores asegura que se forma en tecnología para la educación por su propia cuenta, o bien con ayuda de otros profesores, internet con videos y tutoriales o directamente experimentando con herramientas y aprendiendo a base de "prueba y error".



"Avanzamos hacia sociedades cada vez más tecnológicas y digitales, y las aulas no pueden permanecer ajenas a este cambio. Las aulas no pueden ir por detrás de la sociedad. No hay duda de que un buen uso de la tecnología facilita la transmisión de conocimiento y valores, así como la formación en competencias sociales, algo que desde Samsung llevamos haciendo durante casi 10 años gracias a nuestro programa 'Tecnología con Propósito'", ha destacado Alfonso Fernández, Director de Marketing y Transformación Digital en Samsung

Electronics. Por su parte, Sandra Pina, directora general de Quiero, considera que "Un buen profesor no puede limitarse sólo a transmitir contenidos, sino también valores, competencias sociales y facilitar al alumno a que descubra su potencial. Por eso en ese ideal de educación del futuro que hemos explorado en la investigación, queda patente que la educación tiene que pasar por la personalización, por ser capaces de adaptarnos a las realidades y necesidades de cada alumno. Y para eso la tecnología es una herramienta fundamental".

