José Villarroel G.

En la foto Denisse Pérez y Ailyn Barahona, de la Escuela Portugal

Segunda muestra en la Escuela Portugal

Talentos de la robótica se lucieron con experimentos y pruebas

Segunda muestra en la Escuela Portugal

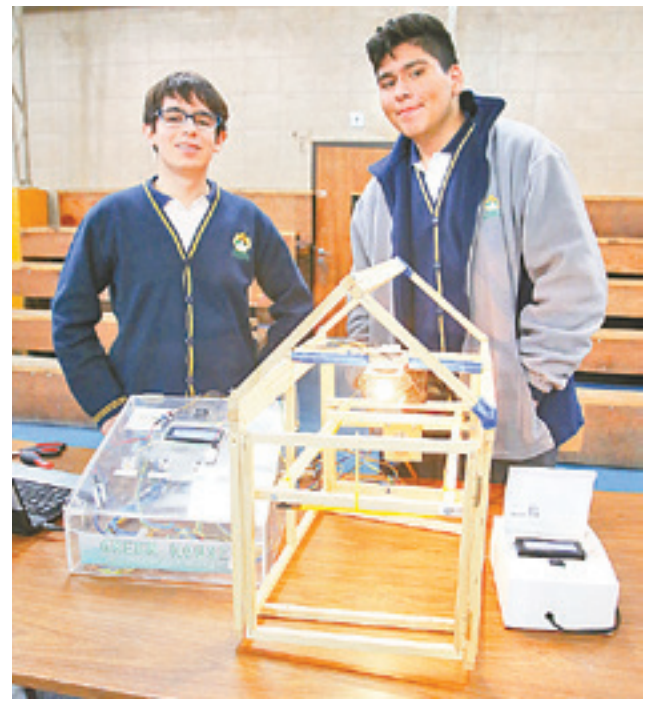
Con temática de Star Wars mostraron sus habilidades en la robótica

- Los equipos de Wintekrobotic, del Colegio Pierre Faure, Adventista, Alemán, la Escuela Santa Laura y el establecimiento anfitrión, entre otros, cumplieron desafíos con los robots que construyeron ante la visita de alumnos de otras escuelas.

Cristian Saralegui Ruiz
csaralegui@laprensaaustral.cl

Fotos José Villarroel

Estudiantes de la Escuela Portugal viendo una de las pruebas.



Matías Carvajal y Matías Virot, del Liceo Adventista.

La Escuela de Lenguaje Santa Laura es otro de los establecimientos que trabaja en robótica.

La robótica ya no es ninguna novedad en los colegios, que año a año aplican esta metodología para apoyar el desarrollo de los estudiantes, a través de pruebas que combinan sus conocimientos en diversas materias. Muy frecuentes son también los torneos, en la que distintos establecimientos compiten con sus creaciones, para clasificar a torneos nacionales e internacionales.

Y también están las muestras, como la que organiza por segundo año, la Escuela Portugal, que en el gimnasio del establecimiento, ofreció circuitos para cumplir pruebas a los participantes, en una ambientación basada en Star Wars. Por, eso la entrada al gimnasio simulaba el espacio, mientras en otro sector, los integrantes del Club Esgrima Jedi (del Club de Esgrima Austral) emulaban los duelos de la popular saga.

El encuentro contó con la participación de los equipos de Wintekrobotic, del Colegio Pierre Faure, Adventista, Alemán, la Escuela de Lenguaje Santa Laura, Patagonia Legos, Creatiox y el establecimiento anfitrión, que tuvo en Denisse Pérez, de séptimo básico y Ailyn Barahona, de cuarto, a dos excelentes representantes.

"Yo llevo dos años en robótica, el modelo que hicimos fue inspirado en una nave, como la temática es de Star Wars y tratamos de adaptarlo a las necesidades de la competencia. Por ejemplo, tiene un motor mediano, que levanta y empuja la pelota para meterla en el arco. Después es pura programación en computadora que se traspasa al robot", explicó Denisse, que asegura que no es complicado, porque "hay robots, depende de la dificultad de cuánto más grande sea y las necesidades que tenga, pero éste es bastante simple en comparación a otros".

Denisse Pérez es programadora y constructora, se interesó en robótica después de estar en danza, canto, escritura, arte, "pero en ninguna me sentí 100% adaptada. Cuando entré a robótica encontré algo que de verdad, me gustaba". A su vez, su compañera indicó que aunque es mejor en música, quiso intentar algo nuevo". Ambas lideran al equipo que sacó Mejor Proyecto Científico en la competencia First Lego League.

El equipo del Colegio Pierre Faure, dirigido por el profesor Claudio Martínez, el estudiante Maximiliano Lanza, de sexto, explicó que "durante todo el año hemos desarrollado robots, asistido a competencias, y una vez hicimos un circuito eléctrico. Lo que más me gusta es la diversión, aunque a veces es difícil". Aunque Francisca Vargas contradijo al decir que lo más difícil, es encontrar las piezas. La programación es más fácil, lo más difícil es construir", mientras que Almendra Macías le gusta realizar ambas funciones.

Matías Carvajal, del Liceo Adventista, mostró el funcionamiento de dos proyectos: "Aquí hay una casa grande que es un invernadero automático, nos encargamos de usar una placa conocida como Arduino que es de bajo costo, para automatizar todos los procesos que se realizan dentro de un invernadero, como el riego, iluminación y la temperatura. Y al lado, tenemos un detector de dióxido de carbono que es capaz de detectarlo y enviar la información a un sitio web que los registra para su utilización posterior".

El profesor a cargo de la actividad fue Emilio Torres, quien expuso que la muestra "contó con nueve mesas de desafío. Hay una zona espacial ambientada con luces, Creatiox es una empresa de Viña del Mar, que se quiere instalar con el sistema Arduino, hacen una clase de inducción y lo que van a ofrecer en la zona. También el Club de Esgrima Jedi, del club Esgrima Austral, realizaron una presentación".

Integrantes del Club Esgrima Jedi (del Club de Esgrima Austral) recrearon duelos de la saga de Star Wars.

Integrantes del club Wintekrobotic en otra de las mesas de desafío.

Francisca Vargas, Almendra Macías, Gonzalo Mansilla, Maximiliano Lanza y Alvaro Ojeda, del Colegio Pierre Faure.

Taller de Locución y Animación de Eventos junto al comunicador Pedro Güichapany.

Destacan a locutores escolares tras finalización de taller

Jaime Bustamante Bórquez

El jueves 28 de noviembre, se realizó en el Liceo Polivalente Sara Braun, la premiación del Taller de Locución y Conducción de Eventos, desarrollado por la Corporación Municipal de Educación de Punta Arenas, a través del Departamento de Educación Extraescolar. El jefe del área, profesor Enrique Esparza Ibarra señaló respecto del taller: "La propuesta de participación estudiantil denominada Taller de Locución y Conducción de Eventos, se ha constituido con el paso del tiempo en un importante espacio de desarrollo del talento y las aptitudes de niños y niñas en el campo de las comunicaciones, aplicándose en actividades que contribuyen plenamente con su área de interés en el plano formativo complementario y en las cuales el elenco cuenta con el apoyo institucional y con la asesoría del locutor Pedro Güichapany Miranda".

Al referirse a los estudiantes que asisten al taller agrega: "Desde esta perspectiva, los ilusionados participantes buscan en todo momento la oportunidad de intervenir en algunos eventos que esta unidad corporativa realiza en cada período lectivo, pero siempre situando su mirada hacia el certamen escolar de mayor envergadura que tiene lugar en nuestra región, el Festival Folclórico Estudiantil en la Patagonia, el que se traduce en un reconocido pilar que les proporciona atractivas experiencias de escenario y útiles herramientas para toda la vida".

Cuando analiza la génesis de la actividad, Esparza indica: "La iniciativa del Taller de Locución, dio sus primeros pasos de la mano del recordado comunicador y hombre de radio Daniel Ruiz Oyarzo, en cuyo homenaje la entidad corporativa hace entrega cada año del premio Nuevos Comunicadores, a un niño o niña de este taller, cuya trayectoria, compromiso y dedicación le hayan destacado por sobre sus pares en cada una de las acciones inherentes a la propuesta".

El estudiante Francisco Núñez Milapichún del Liceo Luis Alberto Barrera, se hizo acreedor al premio Nuevos comunicadores 2018, en tanto Diana Bahamondes Contreras, del Liceo Nobelius, se adjudicó el galardón 2019. En la ceremonia también se testimonió al estudiante Roberto Carvajal Venegas, quien egresó de cuarto medio del Colegio Alemán.

Francisco Núñez, Diana Bahamondes y Roberto Carvajal, dejan el taller por egresar de cuarto medio.

Tan importante ocasión también hizo propio reconocer y fortalecer el asociado y comprometido trabajo que se realiza con el Taller Audiovisual de la Escuela Hernando de Magallanes, agrupación estudiantil que cumplió un brillante cometido en distintos eventos y en las diversas etapas del certamen musical escolar. Este elenco cuenta con la guía y conducción de la docente Francis Velásquez Carreño.

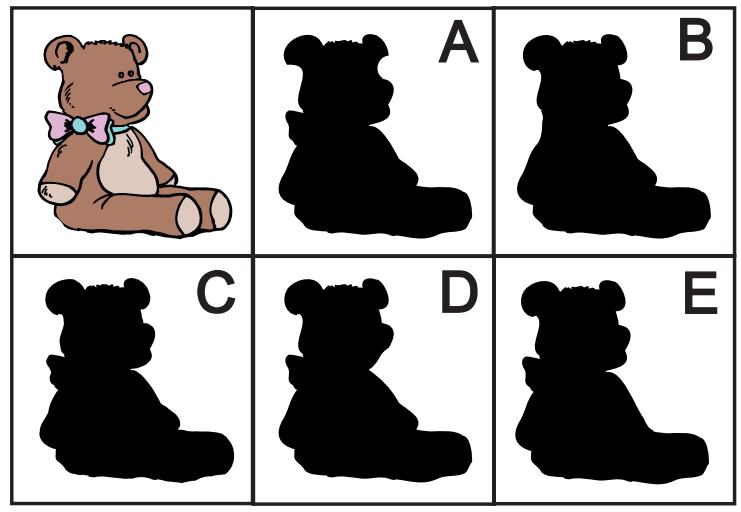
Respecto del trabajo realizado en el taller, el comunicador Pedro Güichapany Miranda, destacó que "en lo personal, tener la responsabilidad de llevar un taller con las características que tiene el Taller de Locución y Conducción de Eventos, ha sido más que satisfactoria, ha sido un inmenso desafío que he visto con grandes frutos que han surgido entre los niños, niñas y jóvenes que lo integran. Son 13 años, los que han transcurrido y sinceramente siento que he mantenido el nombre y el profesionalismo de Daniel Ruiz Oyarzo entre los asistentes al taller y ante la comunidad. El ser un comunicador (diariamente, hago el programa 'El último tren a casa') me permite manejar el lenguaje correcto, para que los integrantes del taller capten cuál es la idea, qué es lo que pretendemos y sepan, además, que son herramientas que le servirán en su desarrollo de vida".

PUZZLE JUVENIL

						Séquito	Poema	Nueve (inglés)	Michas	Alegra	Pocas	Azufre	Verlas
													Río de Galicia
					Abominais							Berilio / Héroe chileno	
					Grasoso								
					Fósforo		¡ Epa ! / Críticos malignos			Alome / Osmio			Orina (invert.)
					Ázoe / Piojenta			Tontería / Maldición					
	Puerto español	Acepte	Inscribirse	Delantera naval / Mera					Libere / Nombre de mujer				
Aldeana										Porrazo (inglés) / Amarrar			
Rica											Argón / Ataque		Asistiremos
Árbol solanáceo						Bastón mejicano / Revisarlos						Litio / Donarás	
Asaltase									Caminar / Manilla				
Descifré				Algún / Hiñe (invert.)			Señalase / Don Juan						
Boro		Desnudas / Cobalto								Iridio / Rubidio			1.000 / Lantano
Le acuso								Ensámblalo / Niña (invert.)					
Ponles anís (invert.)									Acaricias / Limpiar				
Tesla		Valquiria / Casorio											
Golfo					Marte / Convoy								
Comuna chilena				Cante / Élitro									
Crearlo								Alfa / Estaño					
Arsénico (invert.)			Signo zodiacal / Metro				Estroncio / Oxígeno						
Tonelada		Ver grabado											

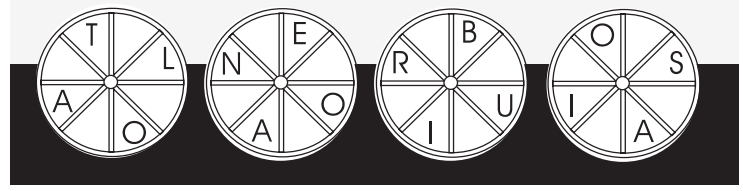
JUEGO DE SOMBRAS

A continuación vas a encontrar una figura ubicada en el primer cuadro, que es la original, y también vas a encontrar otras 5, donde hay solo sombras. ¿Cuál de las sombras que se muestran es la que corresponde a la figura?



RUEDAS MAGICAS

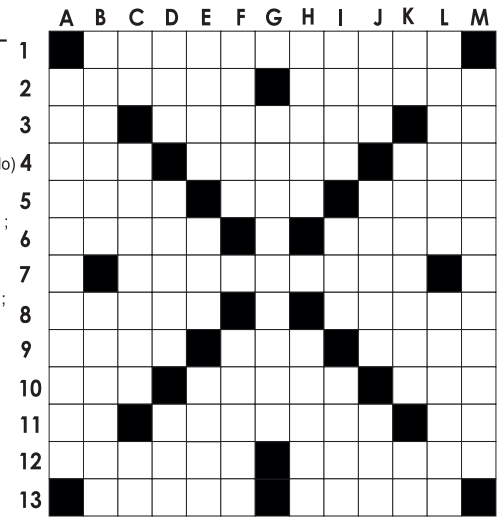
Completa los espacios vacíos de cada una de las ruedas, para que se forme el nombre de herramientas manuales, considerando que pueden leerse al derecho o al revés.



CRUCIGRAMA

HORIZONTALES.

1 .- Retornables
2 .- Inspeccione ; Detonar
3 .- Artículo ; Encimáis ; Acusativo
4 .- Hijo de Noé ; Moral ; Administración (abreviado)
5 .- Estado de USA ; Jefe musulmán ; Distinto
6 .- Alumbraba ; Oxígeno n ; Prevenid
7 .- Electrón ; Cuevas ; 2,7182
8 .- Correa de arreo equino ; Yodo ; Eje
9 .- Dúo ; Garrapatero ; Ojea
10.- Golfo ; Salga ; Monja
11.- Arsénico ; Rulos ; Para en inglés
12.- Asoleas ; Enlosan
13.- Ráspela ; Rosadas



VERTICALES.

A .- Recobraras. B .- Cuenta ; Difusor. C.- Anda (invertido) ; Fallaba ; Artículo neutro. D.- Camino ; Sonido desapacible de dos palabras ; Socio de Diego Portales. E.- Levante ; Amarra ; Lago salado asiático. F .- Mula que se agrega al carro ; Punto cardinal ; Piensa. G.- Azufre ; Pollos de la cigüeña. H.- Reino de Ulises ; Este ; Non. I .- Pujanza ; Altar ; Dios del viento. J.- Acusativo de pronombre ; Ovalara ; Socorro. K .- Dentro ; Indicios ; Poeta portugués. L .- Emergerá ; Sandalias atadas. M .- Refaccionaron.

SUDOKU

El juego Sudoku se publica en los suplementos La Lleva y en las Páginas de Entretención dominical

INSTRUCCIONES

Pon los números comprendidos entre el 1 y el 9, ambos números incluidos, en cada casilla vacía, pero sin repetir ningún número en una misma columna, ni en una misma fila, ni en la misma sección de 3 por 3 casilleros.

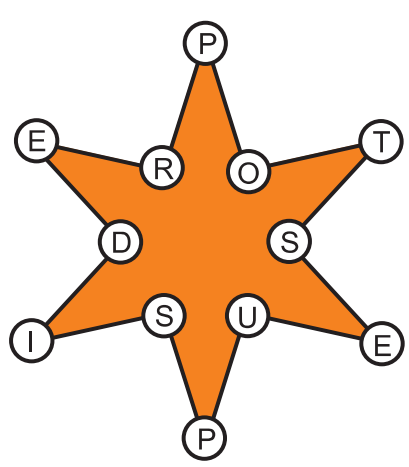
3		5				4		2
	6		9		3		1	
8		1		2		9		
	3		1		2			6
2		6		3			9	
	5			6		2		3
		7	6		8		2	
5				7		6		9
	8		2		4		7	

Solución 01/12/2019

4	2	9	3	1	7	8	5	6
6	8	7	2	5	9	4	3	1
3	1	5	4	8	6	7	2	9
2	5	4	9	6	1	3	8	7
7	9	3	5	2	8	6	1	4
1	6	8	7	4	3	2	9	5
9	4	1	6	3	2	5	7	8
8	3	6	1	7	5	9	4	2
5	7	2	8	9	4	1	6	3

CLAVE ESTRELLADA

En la estrella, busca la letra inicial, y siguiendo las líneas continuas, forma la palabra escondida



SOLUCIONES Nº ANTERIOR

PUZZLE JUVENIL

GUNSNROSE
ARO ; AOVAS
LAMERÍAN
ELIANA ; ES
REN ; I ; PAN
PISÁRAMOS
PASARA ; BA ; OREA
ARETE ; GALANT ; S
VEDADA ; SOSTUVO
INA ; ALL ; S ; ÁGIL
MALCRIAR ; FRUTA
ER ; RAERÁN ; LEER
NIPÓN ; GD ; TESLA
TATA ; CAÍA ; SAOS
AN ; TAIRAS
R ; CAZO ; NP
AMA ; U ; PTA
MARULLEES
OTO ; EAR ; E
SE ; MORAT

CRUCIGRAMA

1 .- MAR ; SADAT ; MÁS
2 .- ELES ; RED ; COSA
3 .- SAGAZ ; S ; BIDÓN
4 .- BAL ; CHE ; CAL
5 .- DAD ; PRISA ; LAR
6 .- ERAL ; ADA ; CERA
7 .- DOSIS ; R ; PESAS
8 .- AN ; SEMANAL ; SO
9 .- L ; SOMETERÁN ; S
10.- RES ; SAO ; DAN
11.- C ; D ; L ; R ,V ; L ; H
12.- AS ; DOLORES ; CA
13.- BARI ; UNA ; ITAS

JUEGO DE SOMBRAS

LA SOMBRA CORRECTA ES LA QUE TIENE LA LETRA "E"

CLAVE ESTRELLADA

LA PALABRA CLAVE ES: "PROPORCIONAR"

RUEDAS MAGICAS