



A LA ÚLTIMA

EL IES E. FLORENTINO SANZ GANA DOS PREMIOS EN LA FIRST LEGO

El centro arevalense los ha conseguido a nivel regional en el nivel Challenge del certamen internacional, para alumnos de entre 10 y 16 años, en los apartados de mejor comportamiento del robot y ganador del concurso

DAVID CASILLAS / ÁVILA

Nueve alumnos de tercero de la ESO del IES Eulogio Florentino Sanz de Arévalo (siete chicas y dos chicos) han conseguido dos premios en la fase regional del concurso internacional First Lego League, celebrado el pasado sábado en la ciudad de Salamanca, certamen en el que compitieron en el nivel Challenge, para estudiantes de entre 10 y 16 años de edad, que implica la programación de robots autónomos y el diseño de una solución innovadora relacionada con el tema del año.

Tras conseguir ese doble reconocimiento, en las categorías de Premio ganador del concurso y Premio al mejor comportamiento del robot, estos jóvenes se han clasificado para la fase nacional de este certamen cuyo fin es promover el interés por el aprendizaje de la ciencia y las nuevas tecnologías, que tendrá lugar el día 2 de abril en Torremolinos.

La Universidad de Salamanca se sumó a esta iniciativa que propone descubrir la pasión por la ciencia y la tecnología a través de un desafío global relacionado con una problemática del mundo rural para contribuir a despertar vocaciones en el ámbito de la ciencia, la tecnología y la ingeniería en España, mediante una experiencia de aprendizaje que inspira a



Los alumnos y su profesor, en el momento de recibir el premio. / JORGE VEGA

miles de jóvenes en un centenar de países de todo el mundo.

First Lego League es un programa educativo en equipo, de ámbito internacional, que promueve el interés por el aprendizaje y fomenta las vocaciones científicas y tecnológicas entre jóvenes, de 4 a 16 años, invitándoles a

participar en un proyecto y competición de ciencia y tecnología.

El alumnado del IES Eulogio Florentino Sanz, explican desde el centro, lleva muchos años eligiendo la materia de Control y Robótica en 3º de ESO «como un medio para adquirir una serie de conocimientos y ha-

bilidades que no pueden desarrollarse en otras asignaturas tradicionales».

Este concurso supuso «una motivación extra para nuestro alumnado, no por los premios logrados, sino por la posibilidad de demostrar su capacidad fuera del centro», tanto que «las siete alumnas y dos alumnos que nos han representado han estado totalmente implicados en el proyecto desde el primer momento y han dedicado horas de recreo y de sus tardes para mejorar las ideas y ponerlas en práctica. El profesorado responsable ha trabajado para que el alumnado pudiera adquirir las habilidades necesarias y explorar todas las posibilidades que el proyecto presentaba y, así, resolver cada uno de los retos».

La competición consistía en tres pruebas. La primera, presentar un proyecto de innovación relacionado con el transporte de mercancías, y para ello los alumnos investigaron sobre cómo sustituir los plásticos habituales por otros biodegradables.

La segunda consistía en explicar ante el jurado del concurso el diseño de su robot, sus diferentes partes, y cómo iba a resolver las misiones que se le propusieran. La prueba final era el 'juego' en el que dicho robot debía resolver una serie de misiones que estaban dispuestas en un tablero de juego de robótica, y en ella alcanzaron la puntuación más alta de todos los participantes.

EN CORTO

TRABAJO EN SINTONÍA CON EL PROFESORADO.

Afirman desde el instituto arevalense que «es un orgullo para todos nosotros ver como los alumnos se han volcado con el proyecto, han aprendido y han disfrutado del proceso, han trabajado juntos y en gran sintonía con el profesorado, demostrando y mejorando sus habilidades para trabajar en equipo».