

Aula de prensa

Ho patrocina
STEIN 25 años
 Informàtica y Servicios
 Suplement educatiu de Periódico de Ibiza y Formentera

FESTES EN SANT CARLES

El CEIP Sant Carles realizó el viernes pasado una jornada especial para celebrar el día grande del pueblo



TALLER DE PINTURA

La artista Romanie Sánchez impartió un taller para decorar 'payesas' de madera que se instalarán en puntos turísticos



APRENDER A PROGRAMAR

Diferentes aplicaciones acercan a los niños al mundo de la programación con niveles progresivos.

Sa Colomina impulsa una guía turística

El instituto trabaja en un proyecto europeo enfocado a promover el turismo sostenible utilizando las nuevas tecnologías

Combinar turismo sostenible y nuevas tecnologías. Es el trabajo que están llevando a cabo los alumnos de 4º de ESO del IES Sa Colomina a través del programa Erasmus+, financiado por la Unión Europea, y que tendrá como resultado final una guía turística de Ibiza.

Un grupo de profesores inició la elaboración del proyecto en el curso 2016-2017 y se decidió utilizar la aplicación Blippar, basada en la realidad aumentada, para llevarlo a cabo, dando nombre también al proyecto Blipp (Boosting Learning through Innovative Positive Practice). En total se presentaron 264 proyectos, de los cuales eligieron 126 y el de Sa Colomina quedó en el puesto 82.

La coordinadora del proyecto en el IES Sa Colomina, Teresa Marcos, explica que los alumnos se encargan de crear blipps sobre los distintos temas a trabajar. «Un blipp es una imagen asociada a un contenido descriptivo utilizando la plataforma Blippar, que es gratis para Educación, y la realidad aumentada. Cada blipp puede incluir vídeos, links a webs, imágenes, audios o textos», detalla Marcos, que añade que los alumnos se encargan de elaborar todo el material y de subirlo a la plataforma.

Para acceder, los usuarios se tienen que descargar en el móvil la app Blippar, que se utiliza para escanear imágenes y para conseguir información sobre los diferentes temas. El resultado final será una guía turística que incluya todos los blipps con información de monumentos, iglesias, museos, gastronomía, playas, montañas o rutas turísticas. «Por ejemplo, si un turista quiere información sobre la catedral de Dalt Vila, se baja la app en el móvil, escanea la catedral y automáticamente aparece en el móvil toda la información a través de vídeos,



Grupo de alumnos de Sa Colomina que participan en el programa Erasmus+.

fotos, textos, links a otras webs o audios», añade Marcos, que apuntó que el proyecto se desarrollará en dos años: en el primero se trabajará sobre Patrimonio y Gastronomía y en el curso 2018-

2019, sobre Paisajes y Rutas.

En esta iniciativa participan alumnos y profesores de institutos de Vidigueira (Portugal), Kauhajoki (Finlandia), Sala (Letonia) e Ibiza (España) como cen-



▲ **Presentación.** La delegada de Educació, Margalida Ferrer, asistió a la presentación del programa Erasmus+ que llevan a cabo los alumnos de 4º de ESO del IES Sa Colomina.

tro coordinador. En este curso se realizarán dos intercambios, uno en Portugal (enero 2018) y otro en Letonia (Mayo 2018). En el siguiente curso, los intercambios se harán en Finlandia (enero 2019) y en Ibiza (mayo 2019), donde se hará la clausura con la exposición de todos los trabajos realizados.

Teresa Marcos destacó que el proyecto cuenta con dos líneas de trabajo. Por un lado, a nivel de profesorado, que consiste en reuniones transnacionales donde participan tres profesores de cada país para asentar las bases del tra-

bajo a realizar. La primera tiene lugar en Ibiza estos días (8, 9 y 10 de noviembre) y las siguientes se harán en Finlandia, Letonia y Portugal. Por otro lado, a nivel de alumnado, que son los responsables de dar forma al proyecto siguiendo una misma línea de trabajo para que el proyecto sea viable. Según subrayó Marcos, este proyecto «ayudará a fomentar el trabajo en equipo, conocer otras culturas, formas de vida diferentes, otros sistemas educativos o mejorar la competencia comunicativa en inglés».



Jornada festiva en el CEIP Sant Carles

Alumnos y profesores celebraron el viernes pasado el día grande del pueblo con chocolate, juegos y cuenta cuentos

El pasado viernes, un día antes del día grande del pueblo, como cada año, los casi 300 alumnos del CEIP Sant Carles celebraron San Carlos con una jornada lúdica en la plaza del pueblo en la que no faltaron juegos tradicionales, cuenta cuentos y chocolate caliente para todos.

Patricia Herranz, maestra de educación infantil y coordinadora de educación infantil, comentó a PERIÓDICO DE IBIZA Y FORMENTERA que lo que suelen hacer normalmente el día antes del día grande del pueblo «es organizar una jornada festiva con juegos tradicionales preparados por los maestros en una suerte de gymkana; cada año va cambiando alguno de los juegos de acuerdo con las necesidades y la cantidad de niños». Este año han contado con famosos juegos como el de las sillas, el de la cuerda, el de los aros, carreras de sacos y el de la cuna que sorprendió a más de un niño de la era digital que era la primera vez en su vida que lo veía.

Una de las grandes sorpresas de la mañana fue el especial momento que todos los alumnos del cole prepararon con la ayuda y dedicación de la maestra de Educación Física y la de Música, Irene y Cristina y que los alumnos interpretaron a la perfección en la plaza del pueblo. Ambas 'profes' comentaron que «a partir de una canción de ball pagès llamada 'Sa Llarga' hemos hecho una pequeña coreografía con ritmos y lo presentamos aquí por San Carlos. Lo positivo es que lo hemos hecho todo el cole juntos, los más pequeños acompañaban con instrumentos de percusión, los de 4 ó 5 años haciendo ritmos con el cuerpo y los demás con una coreografía con pasos y ritmos».



Los alumnos disfrutaron de 12 kilos de chocolate antes de participar activamente de los cuentos contados por Encarna de las Heras. ■ Fotos: A. ESCANDÓN





Alumnos de quinto de primaria del CEIP Buscastell durante el taller impartido por Romanie Sánchez para decorar las figuras de madera. ■ Fotos: DANIEL ESPINOSA

Los niños decoran 'payesas' en un taller con Romanie Sánchez

La pintora imparte diferentes talleres para decorar las figuras de madera que se instalarán en un circuito turístico creado por los escolares de Sant Antoni

Las 'payesas', que tienen nombre propio (na Catalina, na Rita, na Eulària, na Pepita...) se colocarán antes de la próxima temporada turística en sa Punta des Molí, las casetas de pescadores de esta zona de la bahía, la zona del monumento a Colón, la iglesia de Sant Antoni, el Far de ses Coves Blanques, el hotel Portmany, el edificio Villa Mercedes, Sant Rafel, Buscastell, Santa Agnès y Sant Mateu.

Estos talleres para decorarlas forman parte de una iniciativa de la concejalía de Eucación y Cultura del Ayuntamiento de Sant Antoni, en colaboración con la pintora Romanie Sánchez, mediante la cual los alumnos de quinto de primaria de los centro educativos pertenecientes al municipio elaboran un itinerario turístico por diferentes enclaves del núcleo urbano. Prepararán también una guía turística que acompañe el reco-

rrido en el que se destacarán 11 espacios y 22 motivos que describen su interés histórico cultural. En cada uno de estos puntos geográficos citados se instalarán estas 'payesas' de madera decoradas por los propios niños durante los talleres.

Las figuras están recortadas con un espacio vacío en sus cabezas para que los visitantes puedan asomarse a través de ellas y observar los diferentes espacios que se pueden ver a través del

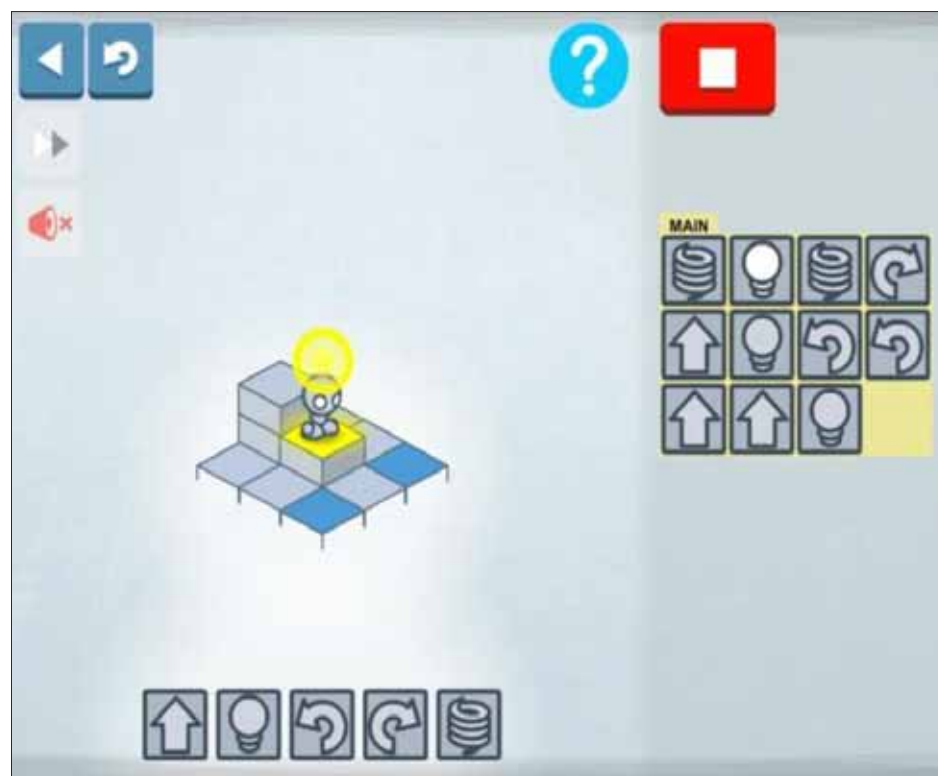
hueco, sobre los cuales tendrán información en paneles adjuntos trilingües. Por ejemplo, na Catalina mostrará por un lado la iglesia de Sant Antoni y por otro la calle Ample, sobre la cual

se relatará una anécdota. Na Margalida mostrará el histórico hotel Portmany, pero también el puerto de la localidad y su importancia en el devenir diario del municipio.

A través de este proyecto los pequeños desarrollarán su sentimiento de pertenencia al municipio y ampliarán los conocimientos de historia de sobre su localidad.



▲ **Participación activa.** Los niños podrán ampliar sus conocimientos sobre historia del municipio y, a la vez, profundizar su sentimiento de permanencia en relación con su entorno.



A la izquierda, una imagen de 'Bit by bit' y a la derecha, un instante de 'Lightbot: Code Hour', ambas son aplicaciones para que los más pequeños puedan comenzar a adquirir nociones básicas y conceptos de programación que gozan de gran aceptación entre el público.

Las mejores aplicaciones educativas para iniciarse en la programación

Las nuevas generaciones nacen con la informática incorporada ya que para los más pequeños de la era digital es bastante común tener acceso a un ordenador o a los diferentes dispositivos móviles que se pueden encontrar en un hogar. Ante esta realidad el dominio de la programación resulta vital para hacerse un hueco en un futuro competitivo protagonizado por la tecnología. Si a sus hijos se les da bien la informática existen una serie de aplicaciones con las cuales poder adquirir nociones y conceptos básicos de programación a partir de los 4 años. La popular revista Ser Padres recoge la opinión de los fundadores de 'Robots para niños' y destacan que desde los 4 años es la edad perfecta para comenzar a aprender a programar porque «es un lenguaje que ya está presente en su vida, en la escuela y en algunos juguetes que tienen por casa». Por lo que es bastante beneficioso para ellos enseñarles a manipular este lenguaje que puede transformarse en una manera de «abrirles otra dimensión de conocimiento».

Entre los beneficios de las apps para aprender a programar se en-



En 'The Foes' los niños son los responsables de ayudar a los animales que viven en 'Foosville' a resolver diferentes retos y puzzles.

cuentran fomentar la creatividad de los niños en la resolución de los problemas, desarrollar el pensamiento analítico y lógico. Los retos que ofrecen la mayoría de

ellas son progresivos por lo que son aptas para casi cualquier edad.

Ejemplos de ellas pueden ser: 'Bit by Bit', disponible para IOS y Android, es gratuita y fue desarro-

llada con la ayuda de niños, padres y educadores. Con esta app aprenderán a resolver problemas de forma creativa, pensamiento analítico y lógico y a planificar.

Por su parte, 'Lightbot: Code Hour' es un juego para programa puzzles, cualquier persona sin importar su edad puede engancharse a esta app guiando al pequeño robot hacia la luz.

Otra buena opción es 'The Foes' (code Spark Academy), una aplicación ideal para niños entre 4 y 9 años con mucha aceptación en las escuelas. Los niños son los responsables de ayudar a los animales que viven en la ciudad de Foosville a resolver diferentes retos y puzzles. A medida que van resolviendo la dificultad va aumentando. Funciona en móviles y tablets en Google Play y la AppStore, aunque es gratis solo por una semana.

Por último, otra app que ha tenido muy buena acogida entre los más pequeños, 'Tynker'. Aunque está disponible solo para tablets es tan intuitiva y visual que permite a los niños crear juegos, animaciones y resolver retos de música o física a través de la programación de bloques de colores, lo que permite configurar escenarios, sonidos y personajes inventados por ellos. Para niños que ya saben leer, funciona en Ipad y Android y es gratis con los primeros 40 retos.

STEIN
Informática y Servicios

Cumplimos **25 años** al servicio
DE IBIZA Y FORMENTERA

Edif. Multicines Eivissa, Locales 4, 5 y 6 • 07800 IBIZA • Tel. 971 31 84 36 • Fax: 971 31 85 18 • www.steinweb.net