

DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES Y COGNITIVAS

Liceo Alejandro Álvarez Jofré **obtiene segundo lugar** en liga nacional de robótica escolar

La última fecha de la Liga Nacional de Robótica, organizada por NEOEDUCA y Precisión, contó con el apoyo del Municipio de Salamanca.

EQUIPO EL OVALLINO
Ovalle

La Liga Nacional de Robótica es un torneo de programación de robots en modalidad de circuito, este robot debe seguir líneas de color negro, cuyo trayecto tiene distintas dificultades, como giros en ángulos de 90°, detenciones y laberintos; entre otros.

El objetivo de esta liga es visibilizar cómo los estudiantes han ido adquiriendo nuevas tecnologías, y promover la actividad científica y tecnológica de escolares. Los beneficios que adquieren los estudiantes son variados, potenciando el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas por medio de la programación y resolución de desafíos que genera la robótica.

En el gimnasio municipal de Salamanca se realizó la última fecha de esta liga nacional, resultando ganadores los integrantes del equipo del Liceo Amanda Labarca de Vitacura,



Los estudiantes del Liceo Alejandro Álvarez Jofré destacaron en la liga nacional de robótica.

en 2º lugar el Liceo Bicentenario Alejandro Álvarez Jofré de Ovalle y en 3º Lugar el Liceo Bicentenario Abdón Cifuentes de Santiago.

Ricardo Basulto, coordinador de la Liga de Robótica, junto con felicitar a todos los y las participantes, destacó que "esta liga nace por la necesidad de tener espacios no solo

en Santiago sino en distintas regiones para que profesores y estudiantes puedan participar en estos talleres de ciencia, tecnología, robótica; y puedan compartir sus experiencias y dar espacio para las tecnologías y la ciencia".

Cabe destacar que este año la liga está regalando para los dos primeros

lugares pasajes y la inscripción para competir al extranjero, por eso están todos tratando de llegar a la final.

Carlos Argandoña, jefe del Departamento de Educación de la comuna de Salamanca, destacó que "estas actividades les entregan a los y las estudiantes la oportunidad de crecer en aprendizajes y formas estructuradas mentales asociadas a la tecnología, a la matemáticas a las ciencias. Por eso apoyamos este tipo de actividades, las impulsamos y promovemos esperando que sean muchos más los que se vayan sumando".

DESARROLLO DE HABILIDADES

Para NEOEDUCA organizadores de este Torneo, esta competencia permite el desarrollo del pensamiento lógico en los y las estudiantes. "Cuando ellos están haciendo esto están desarrollando algoritmos, están programando en códigos, independiente del lenguaje. Pero lo que es semántica de programación, manejo de algoritmos y pensamiento lógico ya lo están teniendo, ya lo están adquiriendo; están solucionando problemas a través de una arquitectura mecánica para que sus robots para que ellos puedan funcionar mejor, están adquiriendo un montón de competencias", explica Basulto.