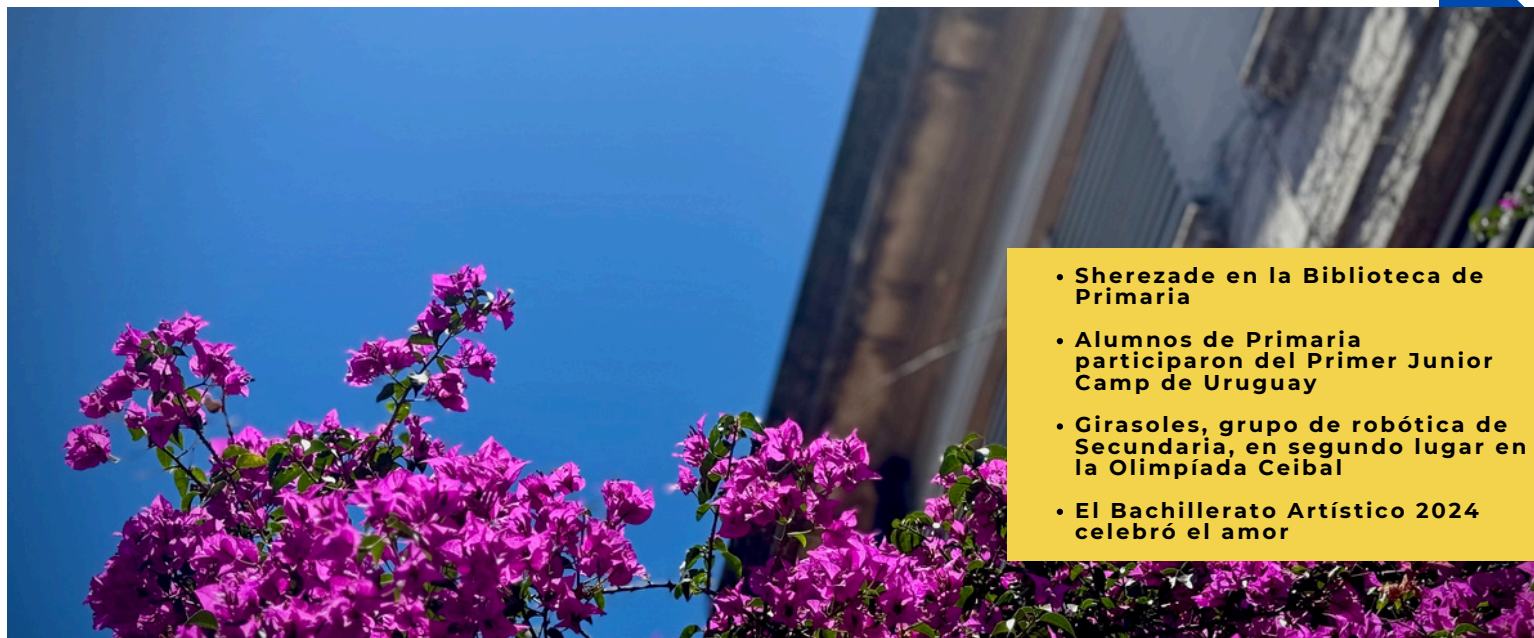


Resumen mensual de novedades

Todas las noticias en www.crandon.edu.uy



- Sherezade en la Biblioteca de Primaria
- Alumnos de Primaria participaron del Primer Junior Camp de Uruguay
- Girasoles, grupo de robótica de Secundaria, en segundo lugar en la Olimpiada Ceibal
- El Bachillerato Artístico 2024 celebró el amor

Sherezade en la Biblioteca de Primaria

En el pasillo próximo a la Biblioteca de Primaria se muestra la silueta nocturna de una ciudad de la Ruta de la Seda. En el recorte, predominan montañas y sobre estas se elevan minaretes, madrazas, palacios y mausoleos.

El entorno de Oriente Próximo en el medioevo despierta ámbitos de significación y presenta el tema del juego anual de la Biblioteca que, este año, tuvo lugar las últimas dos semanas de octubre.

Los grupos trabajaron, en la sesión quincenal de la Biblioteca, con las Mil y una noches. La elección de la obra fue responsabilidad de la Mtra. Silvana Silva Salas, docente a cargo de la promoción a la lectura; también el armado del juego, una propuesta que ya es una tradición.

Cada clase se divide en cinco equipos para resolver consignas: encontrar el alfanje del rey Schariar; llenar una botella con arena sin usar la propia botella; un juego en el que las pelotitas deben pasar de cabeza en cabeza y una singular carrera de dromedarios.

Después llega el momento del disfraz que genera gran entusiasmo. Los escolares eligen chalecos, capas y mantos, faldas, pantalones tipo babucha, pañuelos, collares y pulseras. El atuendo los traslada a escenarios del desierto en los que sopla arena caliente que raspa la cara mientras Sherezade teje historias para entretener, una y otra noche, al sultán Shahriar.

Alumnos de Primaria participaron del Primer Junior Camp de Uruguay

Nueve escolares de Crandon participaron del Primer Junior Camp de Uruguay, organizado por Espacio Ciencia (LATU) y Computer Society (Instituto de Ingenieros Electrónicos, IEEE). La actividad, que tuvo lugar en la mañana del 7 y 8 de octubre, reunió a estudiantes y docentes de 6.º grado de Educación Básica Integrada (EBI, Primaria) con el propósito de acercarlos a distintas tecnologías mediante una serie de desafíos STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics).

Durante las dos jornadas, los estudiantes —que fueron convocados por ser parte de la categoría robótica en las Olimpiadas Ceibal de este año— resolvieron, en equipos, diferentes desafíos con drones y placas programables. Asimismo, tuvieron que crear una radio con circuitos y diseñar y construir un robot con ciertas características.

Además de interactuar con otros alumnos de instituciones públicas y privadas de todo el país, conversaron, en inglés, con representantes del IEEE. Fue una excelente oportunidad: ¡el Primer Junior Camp generó, en los alumnos, alegría, motivación y ganas de continuar profundizando en las diferentes tecnologías!

Equipo Crandon en el Primer Junior Camp del país:

Facundo Arralde López, Santiago Casella González, Tadeo Delgado Larghero, Nuria Machado Skowronek, Benjamín Marteau Soggetti, Joaquín Martínez Ambrosioni, Camila Pérez Aloy, Catalina Sosa Berrospe, Juan José Tabakian López.



Continuar leyendo en el código QR

Girasoles, grupo de robótica de Secundaria, en segundo lugar en la Olimpiada Ceibal

El equipo Girasoles (Secundaria, Educación Media Básica) obtuvo el segundo lugar en la categoría robótica en la final de la 11.ª Olimpiada de Robótica, Programación y Videojuegos organizada por Ceibal.

Más de cien equipos de todo el país se presentaron en esta categoría y veintidós equipos llegaron a la final.

En 2024, la Olimpiada tuvo como tema La vida y el agua y, por ello, Girasoles presentó un prototipo de acuaponía —cultivo de animales acuáticos y plantas de manera conjunta y simbiótica— como método para generar una agricultura sustentable. Comenzaron su investigación en abril reuniéndose con el acuarista Álvaro Rosso Svetogorsky para aprender sobre esta disciplina y las granjas de peces, además de evaluar la viabilidad del proyecto. A lo largo de estos meses, también contaron con el apoyo del Prof. Gabriel Parodi Davila, docente de Botánica del Colegio, y muy especialmente con la colaboración de la Profa. Cecilia Quintans Fernández, docente de Química, que los guió en las investigaciones y desarrollo de los diferentes prototipos.

El sistema presentado se construyó con un bidón de 20 litros que funciona como pecera y como contenedor para el cultivo hidropónico. Una bomba de agua lleva el agua de la pecera hacia el cultivo y luego esta vuelve a caer por gravedad para oxigenar. El prototipo incluye un sensor de pH y de temperatura de agua que mide algunos de los parámetros de calidad que los peces necesitan, además de un alimentador automático.

La temperatura se muestra en una pantalla LCD y además incluye un sistema de led que cambia de color para advertir si la temperatura queda fuera del rango aceptable para los peces.

Durante las diferentes etapas de la competencia, el equipo recibió devoluciones sobre la creatividad e innovación demostrada en el proyecto y en el diseño, además de la puesta en marcha de prototipo relevante en cuanto al funcionamiento del robot.

Girasoles está integrado por: Marcela Balmelli Tuimil (8.º 1), Matías Puime Hernández (9.º 3), Emilia Raffo Olazabal (9.º 3), Mateo Santellán Ward (9.º 4), Shotaro Shibasaki Suzuki (9.º 3) y Lucía Wschebor Rubini (9.º 3), bajo la tutoría del Prof. Guillermo Medina Folena, coordinador de Informática Secundaria.

El Bachillerato Artístico 2024 celebró el amor



«¿Qué es el amor? se pregunta la narradora, una adolescente que, en el medio de un sentido razonamiento, se ve interrumpida por su madre. El eje de análisis gira de la profundidad a la banalidad y las dos pasan a formar parte de nuevas escenas.

Las secuencias que comienzan a desarrollarse y que incluyen un amplio conjunto de personajes combinan música y coreografías y abordan el amor como «misterio irresoluble e inexplicable» y sus diferentes manifestaciones: el pasional, el filial, la amistad y también el que se pone en juego con el desarrollo de una profesión o interés.

Para explicar estas diversas expresiones, aparecen clichés, estereotipos, ironía, comedia y drama. Todos estos recursos se potencian a través de actuaciones individuales y colectivas, con canciones en inglés y en español y un variadísimo vestuario.

La iluminación apoya la narración y la escenografía —poliforme— incluye utilería, proyecciones y videos.

Al final, los personajes y las historias se fusionan bajo la concepción de que el amor es un conjunto de memorias, sensaciones, sabores y personas que, en presencia o ausencia, vamos a recordar por siempre.

Durante una hora y media, el equipo actoral demuestra talento en desarrollo, emoción, esfuerzo, trabajo en equipo y gran coordinación docente. Cada integrante se luce individualmente y el conjunto siempre es más. La obra que por momentos parece que se escurre, siempre retoma el tema y permite que se decodifique en diferentes estratos. Los públicos la resignifican en función de su experiencia simbólica, aunque el discurso vertebrador es contundente y refleja cómo un grupo de adolescentes entiende las distintas facetas del amor.

Atentamente, el amor —la muestra 2024 del Bachillerato Artístico— se exhibió el jueves 7 de noviembre en el salón de actos Graff Hall. Con la presencia de familiares, amigos, autoridades de la Institución y funcionarios, los dos grupos del Artístico (segundo y tercer año) mostraron el resultado de un largo proceso creativo.

Días antes, el musical tuvo tres ensayos finales con diversas audiencias: grupos de Inicial, de Primaria, toda Secundaria y numerosos docentes.

En estas cuatro instancias, en el escenario se expusieron adolescentes que están prontos a finalizar o culminar la etapa liceal y que continúan un trayecto artístico. Esta cuestión es clave para mirar, evaluar y poder disfrutar el hecho artístico.

El proyecto en cuestión, que pertenece al grupo de tercer año de Bachillerato Diversificado (BD), nació el año pasado. El tema fue propuesto por el grupo de alumnas y contó con la aprobación del equipo docente.



Continuar leyendo en el código QR