

Iniciativa en Magallanes

# Estudiantes aprenderán jugando con “Ciencia Prohibida” de PAR Explora

● Juegos de naipes abre el conocimiento de los escolares. Ya ha sido conocido en las escuelas de Seno Obstrucción, Punta Delgada e Ignacio Carrera Pinto de Timaukel.

Christian Jiménez

cjimenez@elpinguino.com

Ya sea adivinar un concepto, un elemento o el nombre de un destacado personaje ligado a las ciencias sociales, exactas y naturales, pero sin mencionar los conceptos que aparece en el nombre de cada carta, es el desafío del juego “Ciencia prohibida” del PAR Explora Magallanes.

Ayer, estudiantes de diferentes establecimientos educativos de Punta Arenas pusieron en práctica sus conocimientos en este juego de mesa que será distribuido a todos los escolares de la región.

César Montiel, estudiante de 4° medio del Liceo San José, comentó que la idea le pareció bastante original, ya que “hace que los niños tengan un interés temprano sobre la ciencia, y es algo bastante efectivo”

Por su parte, su compañero, Ángel Barría, agregó que esta dinámica le pareció bastante bien, porque “nos incentiva a aprender sobre todo esto y, además, divirtiéndonos”. En las primeras cartas que recogió, consultaba algunas cosas de biología y la atmósfera, entre otras.

Francisca Ravanal, estudiante del Colegio Miguel de Cervantes, destacó el mecanismo de aprendizaje que deja atrás a la tecnología. Las primeras cartas estaban ligadas a planetas y al sol, de esta manera, ella explicó que para representarlo lo ejemplificó como un elemento que es amarillo y que está en el cielo.

Juan José Vargas, de sexto básico de la Escuela 18 de Septiembre, dijo que indagó en naipes que consultaban cosas como la luna y los cráteres, entre otras cosas ligadas al mundo científico.

**Destacan trabajo**



En el reverso de las cartas indica un concepto, pero para que sea adivinado está prohibido mencionar las “pistas”.

La directora de PAR Explora Magallanes, Claudia Salinas, comentó que el objetivo de este juego de naipes apunta “a que los niños y niñas aprendan sobre ciencia, para lo

cual deben adivinar la palabra a través de diversas mímicas”.

Por su parte, la seremi de Ciencia de Macrozona Austral, Verónica Vallejos, destacó el trabajo realiza-

do, afirmando que “creo que utilizar este tipo de dispositivos, que son lúdicos como son los juegos de cartas, van más allá de facilitar el traspaso de conocimientos”.