

# THIAR

REVISTA DIGITAL





# 01 ¡Feliz mes 3, día 14!

## ACTUALITAT

**02** Enginyeres a l'Àfrica Subsahariana.  
Premio 2026 UA-Coeducación.  
Les xarxes ens connecten o ens aïllen?

## EDUCACIÓ

**09** Día Pi, Edició 2026.  
La Física del Walkie-Talkie.  
Mi Spotify matemático.  
Gincana 8 Marzo: Mujeres que cambian el mundo.  
Projecte CoCo: 2n Trimestre.

## OPINIÓ

**18** Salud mental, No es un joc!!  
Intel·ligència Artificial. Progrés i risc de la mà.

## CIÈNCIA

**21** ¡Ciencia en Acción!  
Museo de animales invertebrados.  
Neurociencia, deporte y rendimiento académico.  
El xampinyó!  
Banc mundial de llavors.  
La ciencia detrás de lego.  
El gato de Shrodinger.  
Influencers Científicas.

## TECNOLOGIA

**33** Proyecto Emprendedores: Objetos para Pascua.

## MÚSICA

**34** Alcem la veu

## CULTURA

**35** Joan Fuster i Ortells  
El IES Thiar se "BIBLIOINNOVA".  
Visita Parroquia Nuestra Señora del Pilar.  
Biografía Miguel Hernández.  
Leonardo Da Vinci.  
Proyecto Campaña publicitaria.  
Una nova era.  
La desaparició del guacamau blau.  
La casa de les ànimes.  
La caixa misteriosa.  
Són les xarxes socials la nostra nova presó emocional?  
La societat de Dones Geografes.  
El gol que va despertar el bosc.

## CANAL FP

**52** Erasmus en el IES Thiar.

## OCI

**53** Juegos de mesa ortográficos.

## DIRECCIÓ

María José Sánchez Hidalgo

## REDACCIÓ

Alumnat i professorat IES Thiar

## EDICIÓ

Sergio J. Almagro García  
Emi Muries Rocamora  
Jose Moreno Gómez  
Enrique Pérez Avilés

## IMPRESIÓ

Horaprint



Aquesta obra es publica sota una llicència de Creative Commons Atribució-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0)



La revista IES Thiar està realitzada amb LibreOffice Impress 7.1.7.2

EXEMPLAR GRATUÏT  
PROHIBIDA LA SEUA VENDA

# INTEGHAR

Revista Digital de divulgació Educativa en Valencià

# ¡Feliz mes 3, día 14!

¡Un patio "Irrracionalmente" divertido!

El pasado viernes 13 de marzo, el patio de nuestro centro celebró por adelantado el **Día Internacional de las Matemáticas** (mes 3, día 14, día de  $\pi$ ). Bajo el lema "**Pi-aproxima**", el departamento de Matemáticas invitó a todo el alumnado a participar en una jornada donde  **$\pi$  y el alumnado del IES Thiar** fueron los protagonistas principales.

## El desafío: En busca de la mejor aproximación

La actividad central consistió en un reto de precisión. Muchos alumnos aceptaron el desafío de traer desde casa objetos circulares y una pequeña actividad para demostrar, mediante cuerdas y medidas, que la relación entre la longitud de una circunferencia y su diámetro ¡es el número  $\pi$ !



Los participantes compitieron por ver quién lograba la mejor pi-aproximación para tan insigne número irracional:  $\pi$

## Ingenio y compromiso estético

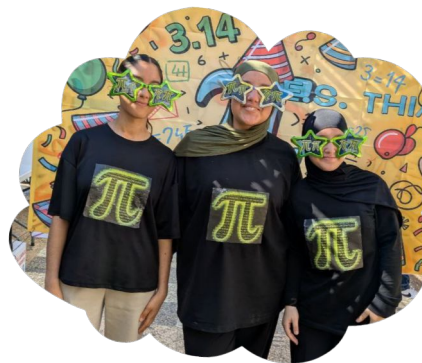
Uno de los puntos más destacados de la jornada fue la respuesta al llamamiento de acudir "vestidos con sus mejores galas" para tan destacada efeméride. La creatividad se desbordó en el patio:

**Matemáticas con estilo:** Pudimos ver desde gafas con la forma del símbolo  $\pi$  hasta camisetas diseñadas específicamente para el evento.

**Originalidad técnica:** Destacó especialmente un elaborado disfraz de calculadora científica que mostraba en su pantalla los dígitos de una aproximación a pi.



**Representación grupal:** Varios alumnos se coordinaron para representar la secuencia 3,141... mediante dorsales y medallas, haciendo visible la cadena infinita de decimales del número.



## Reconocimientos

Además del placer de participar (que no tiene precio), de los premios otorgados a las aproximaciones más exactas y a los atuendos más creativos, la jornada destacó por el entusiasmo de todos los participantes. Desde el departamento de Matemáticas han querido agradecer la ilusión volcada en este "**Irrracional Pi-Day**".

El 14 de marzo es el día internacional de

# π

- 1.- Busca tu fecha de nacimiento entre sus decimales en el QR.
- 2.- Sube una imagen con la posición en la que se encuentra tu fecha de nacimiento.
- 3.- Daremos un premio al que tenga la **posición decimal menor y mayor dentro de los decimales del número pi.**



*¡Feliz mes 3, día 14  
a toda la  
Comunidad Educativa!*

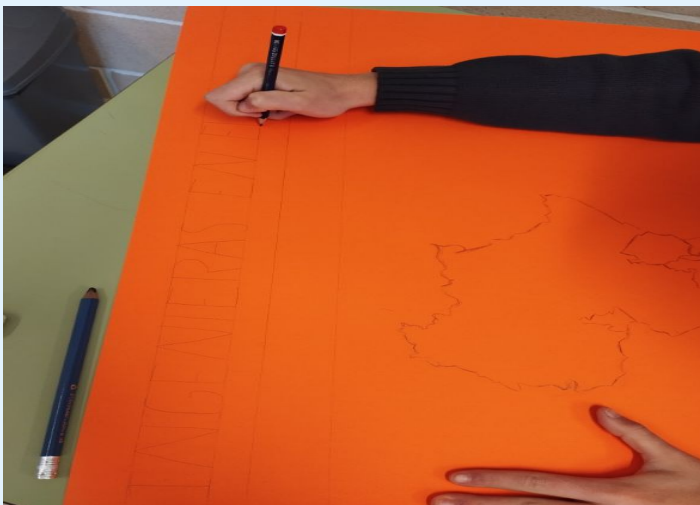
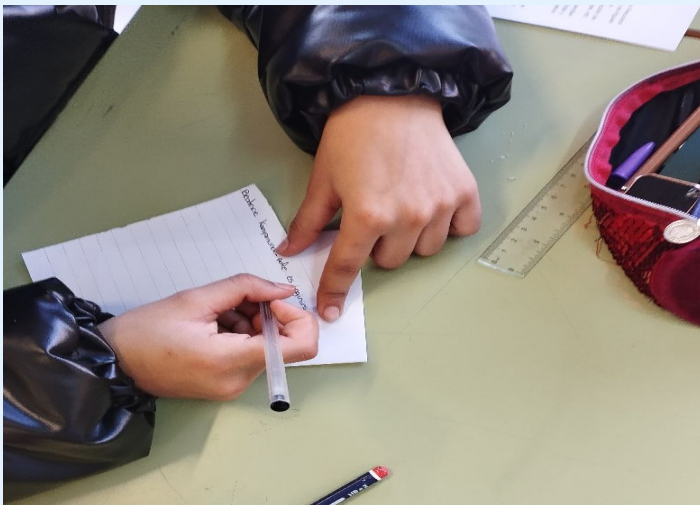




## ENGINYERES A L'ÀFRICA SUBSAHARIANA

Amb motiu de l'11 de febrer, **Dia Internacional de la Dona i la Xiqueta en la Ciència**, des de l'assignatura de **Tecnologia i Digitalització** hem elaborat un mural per a conèixer el treball de **quatre dones enginyeres africanes**:

- Beatrice Kanyamuna-Pole, enginyera hidrogeòloga del Departament de Desenvolupament de Recursos Hídrics de Zàmbia. S'ocupa de cobrir l'escassetat d'aigua mitjançant la perforació de pous i la recollida d'aigua de pluja a base de la construcció d'estructures hidràuliques.
- Armelle Sidje, enginyera de Camerun. Ha desenvolupat un procés de fabricació sostenible que convertix les tiges de bananer i plàtan en productes d'embalatge de paper biodegradable.



- Consalva Msigwa, enginyera de Tanzània. Ha desenvolupat un respirador d'emergència automàtic, multipotència i de baix cost. Esta tecnologia és clau per a donar suport a l'atenció mèdica en comunitats rurals.

- Norah Magero, enginyera mecànica keniana experta en energia renovable. Ha inventat un xicotet refrigerador mòbil alimentat per energia solar que servix per a transportar aliments i subministraments mèdics com a vacunes, de manera segura, a comunitats que s'han vist afectades per amenaces climàtiques.



# INGENIERAS EN EL ÁFRICA SUBSARIANA

**Armede Sidje** es una ingeniera de Camerún que ha desarrollado un proceso de fabricación sostenible que convierte los tallos de plátano en productos de embalaje y su equipo recicla los tallos de plátano para producir una alternativa biodegradable a los envases de papel y plástico.

**Norah Magoro** es una ingeniera mecánica keniana experta en energía renovable con experiencia en el diseño y la gestión de tecnología energética no conectada a la red. Ha inventado resumo solar portátil móvil diseñado para emergencias solar que ayuda para operaciones de minería y humanitarias, médicas. Como voluntaria de medicina básica a comunidades que se han visto afectadas por amenazas climáticas.

**Beatrice Kampanza-pate** es ingeniera hidrogeóloga del Departamento de Desarrollo de Recursos Hídricos de Zambia. Ella es la única mujer en el proyecto de excavación de pozos y hábitat de aguas subterráneas en el distrito de Chingwe, a una hora al este de la capital de Lusaka, Zambia. Beatrice se ocupa de cubrir las escasez de agua mediante la perforación de pozos y la recolección de agua de lluvia a base de la construcción de estructuras hidráulicas como: puentes, techos/canalías, etc...

**Consolva Hangua** Ingeniera de Tanzania. En Tanzania, el agua que en muchos zonas rurales proviene de sus pozos existe una alta tasa de mortalidad en las poblaciones de las comunidades rurales debido a la contaminación de las instalaciones. Debido a las prácticas que no pueden resolver los problemas, necesitan apoyo mediante el desarrollo de un mecanismo con bajo costo para que el sistema de bombeo manualmente, el diseño no siempre se convierte a un mismo concepto, lo que puede causar problemas graves de bombeo para solucionar este problema, consolva ha creado un mecanismo alternativo de recuperación de agua con un costo reducido.

**1º Lince - IES THIAR**

Gràcies a este treball, hem pogut prendre consciència de la labor desenvolupada per estes dones per a ajudar a les seues comunitats.

Leila 1r Lince  
Jade 1r Lince



# Premio 2026 UA-Coeducación



Estamos muy felices de compartir con vosotras y vosotros que nuestro centro ha recibido el Premio UA-Coeducación 2026 otorgado por la Universidad de Alicante.

Este premio reconoce nuestro esfuerzo diario por una educación en igualdad y sin estereotipos, la prevención de la violencia de género y el impulso de las chicas en las ciencias y tecnologías (STEAM).



El acto de entrega del premio tuvo lugar el 4 de marzo en la sala multimedia del edificio de Rectorado de la Universidad de Alicante, dentro del acto institucional que realiza la Universidad con motivo del Día Internacional de la Mujer. En primer lugar, la Rectora de la Universidad, Amparo Navarro, nos recibió en su despacho, junto con la vicerrectora de Igualdad, Carmen Vives Cases y las premiadas con el Premio IgUALtat. A continuación se procedió a dar comienzo al acto institucional, donde se nos hizo entrega del premio y pudimos expresar nuestro agradecimiento y contar brevemente en qué consiste nuestro proyecto.







En el acto se nos hizo entrega de una placa que hemos colocado a la entrada del instituto, en un sitio preferente.

En el acto también se hizo entrega del Premio IgUALdad a la filósofa ecofeminista Alicia H. Puleo, quien nos felicitó por el trabajo que se lleva a cabo en el centro y nos dedicó uno de sus libros que tenemos en nuestra biblioteca.

Además, durante nuestra visita a la Universidad, pudimos disfrutar de la exposición "Referentes del Feminismo", ubicada en el hall del Aulario II.

Este reconocimiento nos anima a seguir trabajando para educar presentes y futuras generaciones con capacidad crítica, que rechacen las desigualdades, el odio y la injusticia.

Gracias a todo el profesorado y alumnado que lo hace posible.

El acto se pudo seguir en streaming y podéis verlo en el siguiente enlace y código qr: <https://vertice.cpd.ua.es/313838>



## Les xarxes ens connecten o ens aïllen?

Vivim en una societat on les tecnologies han canviat totalment la nostra manera de comunicar-nos, però en realitat, les xarxes ens beneficien o ens perjudiquen?

Este tema pot tindre molt de debat ja que té una gran quantitat d'avantatges com de desavantatges. Alguns estudis suggerixen que encara que les xarxes socials ens connecten, també pot contribuir a l'aïllament, la dependència excessiva a l'entorn digital i la sensació de soledat.

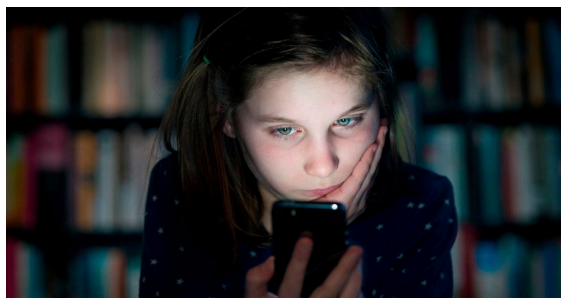
En primer lloc encara que les xarxes semblen ferramentes per a estar comunicats poden ser tot el contrari, ara estan reemplaçant totalment la comunicació, per exemple, abans tot era cara a cara sense haver d'amagar-nos després d'una pantalla, ara quedes amb els teus amics i en comptes de passar l'estona amb ells parles per telèfon. A més, encara que estiguem tot el temps connectats, moltes persones se senten soles. Podem tindre centenars de contactes, però això no significa que tinguem connexions reals. A vegades el que més necessitem és una xarrada sincera, amb algú que ens escolte sense pantalles pel mig.

En segon lloc, encara que cregues que no, pot crear-te una gran addicció i dependència.

Moltes persones tenen la necessitat d'estar revisant el mòbil a cada moment, per tant tendixen a prestar més atenció a un simple m'agrada que a la gent que de veritat està amb ells.

D'altra banda cal tindre en compte que en estar tant de temps connectats porta a estar constantment comparant-nos amb les grans celebritats, la qual cosa pot provocar una gran caiguda d'autoestima, crear moltes inseguretats i la necessitat de tindre una vida que en realitat no existix, ja que en les xarxes l'única cosa que es mostra són els costats positius fent creure al món que tenen una vida perfecta. Més del 32% dels jòvens tenen inseguretats per culpa de les xarxes socials.

I, finalment i es podria dir que el més important, encara que les xarxes ens puguen facilitar i ajudar en molts aspectes el desavantatge més gran que té és el risc al ciberbullying, els donem als xiquets la llibertat d'estar amb els dispositius sense saber el gran risc que hi ha darrere d'eixes pantalles, el risc de poder patir qualsevol tipus d'assetjament o intimidació i això no ho tenim en compte algunes vegades.



En definitiva, encara que les xarxes semblen acostar-nos, la majoria de vegades el que fa és allunyar-nos, no sempre té perquè ser així, per això cal saber utilitzar-les de la manera més adequada i utilitzar-les amb consciència, evitant reemplaçar una conversa cara a cara per un simple m'agrada.

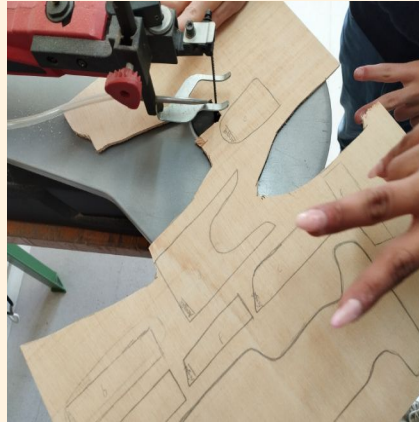


## DÍA $\pi$ - Edició 2026:

Cada 14 de març, en el grup 1r LINCE, celebrem el Dia Internacional de les Matemàtiques (dia  $\pi$ ).

Per a això, hem realitzat un projecte conjunt entre les assignatures de Matemàtiques i de Tecnologia: hem construït un cotxe de fórmula 1 utilitzant contraxapat de fusta, varetes de metall i taps de suro reciclats i hem dissenyat un circuit de carreres utilitzant cartó de caixes velles.

El repte ha consistit a recórrer amb el cotxe una distància equivalent al número  $\pi$ , 3,141592... metres.



La persona guanyadora del repte havia d'aproximar-se el màxim possible a eixa distància sense passar-se.

Gràcies a este projecte hem treballat el tema dels materials d'ús tècnic, la reutilització de materials i ens hem familiaritzat amb el número  $\pi$  per a poder treballar els nombres decimals i la geometria... d'una forma divertida.



# La Física del Walkie-Talkie : Cómo Tu Voz Viaja Por El Aire



## 1. Micrófono

Convierte el sonido de tu voz en una señal eléctrica analógica.

## ¿Qué es un walkie-talkie?

Transceptor de radio portátil

Es un dispositivo que puede transmitir y recibir voz usando ondas de radio, sin necesidad de cables ni redes externas.

Comunicación por turnos con PTT

Funciona con un sistema Push - To - Talk (presionar para hablar), lo que significa que solo una persona puede hablar a la vez.

Conexión directa y confiable Ofrece comunicación inmediata en lugares remotos, boscosos o montañosos donde otras tecnologías no funcionan.

## 3. Demodulación

Extrae la señal de voz original de la onda de radio recibida.

**Transmisión:** lanzando la señal al aire El transmisor envía la señal modulada a la antena, que la irradia en forma de ondas de radio. Estas onda viajan por el aire hasta llegar al otro walkie-talkie.

## 2. Modulación

"Empaqueta" la señal de voz dentro de una onda de radio (AM o FM) para que pueda viajar por el aire.

## Anatomía de un Walkie-talkie

**Antena:** Envía y recibe las ondas de radio. Su longitud es clave para la resonancia, que maximiza el alcance y la eficiencia.



## Transmisor

(Modo Hablar):

Compuesto por un oscilador, modulador y amplificador. Se activa al pulsar PTU para preparar y enviar la voz.



## Botón PTT (Rush-To-Talk):

El locomotor maestro que alterna entre al modo de transmisión (enviar) y el modo de recepción (escuchar).

## Bandas de Frecuencia: VHF vs. UHF

### Bandas de Frecuencia: VHF vs. UHF



- **Rango:** 30 - 300 MHz
- **Alcance:** Mayor en espacios abiertos
- **Uso ideal:** Zonas rurales y exteriores
- **Penetración:** Menor (le cuesta atravesar obstáculos)

### UHF (Ultra High Frequency)



- **Rango:** 300 MHz - 3 GHz
- **Alcance:** Menor en espacios abiertos, pero más estable
- **Uso ideal:** Entornos urbanos y edificios
- **Penetración:** Mejor para atravesar muros y paredes

## El Secreto : Ondas Electromagnéticas

Energía que Viaja por el Espacio.

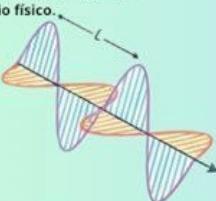
Las ondas electromagnéticas son la combinación de un campo eléctrico y magnético que se propagan sin necesitar un medio físico.

$$c = \lambda \times f$$

$c$  = Velocidad de la luz

$\lambda$  = Longitud de onda

$f$  = Frecuencia



Viajan a la velocidad de la luz.

300.000 km/s



## Coordinación en Investigaciones de campo

permite sincronizar tareas y transmitir datos en tiempo real en áreas extensas como bosques o ríos.



**Experimentos Sincronizados**  
 Crucial para dar señales de inicio o final en experimentos de física o química, donde el tiempo es crítico.



**Comunicación en entre extremos**  
 Indispensable en zonas polares, desierto o volcanes, donde no hay cobertura telefónica para garantizar seguridad



## Seguridad en experimentos con riesgos:

Facilita la comunicación a distancia al trabajar con radiación, sustancias inflamables o alta presión, protegiendo al personal.



# MI SPOTIFY MATEMÁTICO

## Igualdades notables

El alumnado de 3ºB y 3ºC ha participado en la actividad "Mi Spotify Matemático", una propuesta creativa para aprender las igualdades notables de una forma diferente, relacionando las matemáticas con la música y los gustos personales.

En este proyecto, los estudiantes han trabajado el cuadrado de una suma, el cuadrado de una resta y la suma por diferencia, asociando cada una de estas expresiones algebraicas con aspectos musicales como su artista favorito, una canción que les cambia el ánimo o dos estilos musicales opuestos que les gustan. El objetivo ha sido recordar las fórmulas, saber aplicarlas y comprenderlas mejor mediante ejemplos cercanos a su vida cotidiana.

Además de resolver ejercicios matemáticos, el alumnado ha tenido que presentar el trabajo de forma original, utilizando distintos formatos como folletos, marcapáginas, carátulas de canciones o materiales creativos hechos a mano o con herramientas digitales. De esta manera, se ha fomentado la creatividad, el uso de las TIC y la conexión entre las matemáticas y la realidad.

La actividad ha resultado muy motivadora y ha permitido que los estudiantes aprendan contenidos importantes de álgebra mientras expresan sus intereses personales, demostrando que las matemáticas también pueden ser divertidas y cercanas.



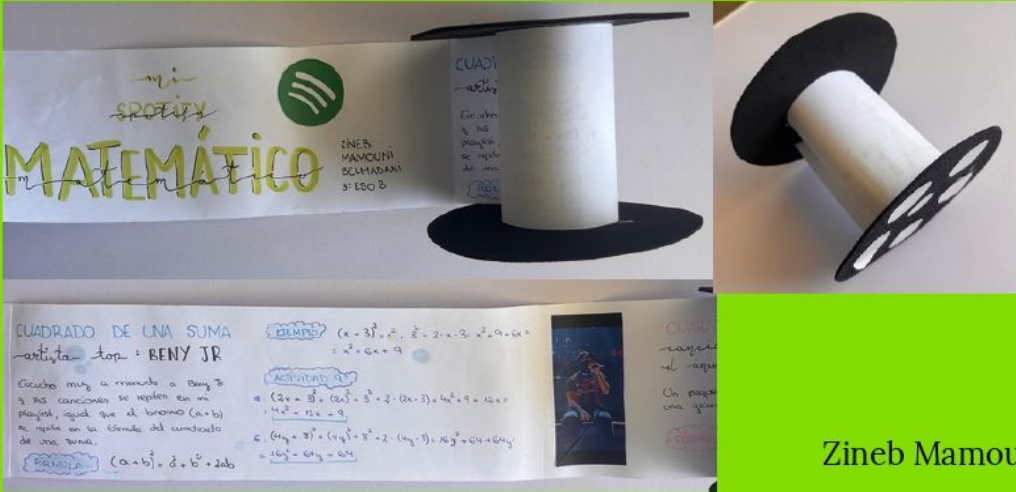
00:50

3:14



Profesora: Maria Ferrer Blé

# TOP ARTISTAS



Zineb Mamouni Belmadani 3ºB



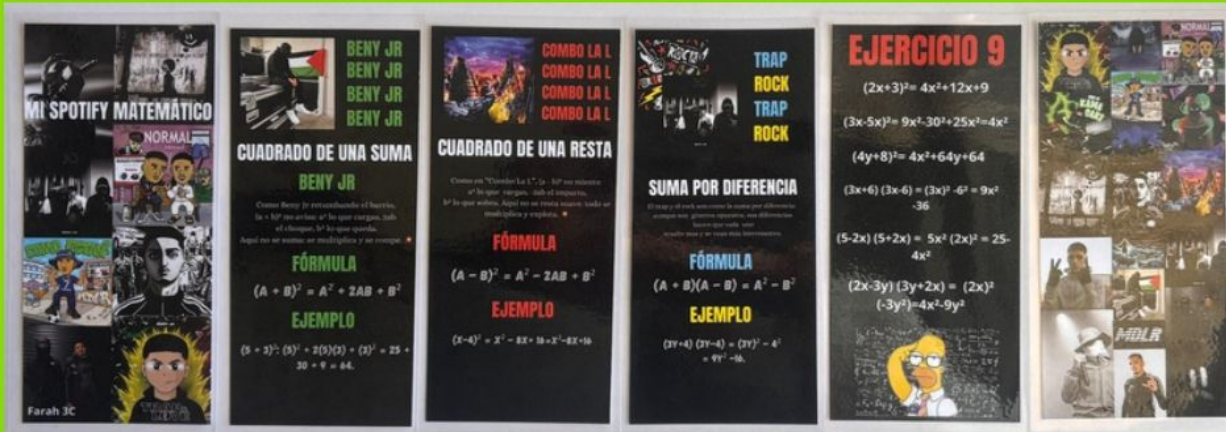
Mariela Fuentes García 3º C



Pablo Campillo Marín 3º C



# TOP ARTISTAS



Farah Bekhakh Lamkadmi 3°C



Wissal Qate 3°C



Ziyan Xu 3°C



# GINCANA 8 MARZO: MUJERES QUE CAMBIAN EL MUNDO



Como cada mes de marzo, todo el alumnado y profesorado del centro tiene la oportunidad de realizar una actividad para conmemorar el Día Internacional de la Mujer, que está disponible durante todo el mes.

¿Alguna vez te has parado a pensar a quién le debes los derechos que tienes? Este año hemos querido homenajear a las mujeres a las que les debemos cambios sociales tan importantes como la abolición de la esclavitud, el derecho a votar, la defensa del medioambiente, la libertad sexual, unas condiciones de trabajo dignas, la educación pública, o las leyes que castigan la violencia contra mujeres y niñas.

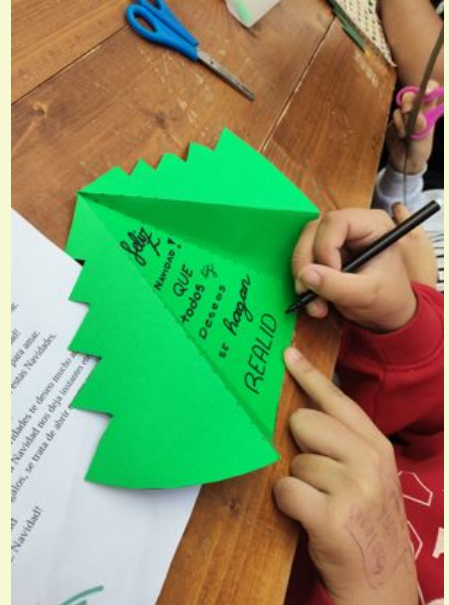
Mujeres de todos los continentes como Harriet Tubman, Bertha Lutz, Amanda Labarca, Leymah Gbowee, Neus Català, Rose Boland, Berta Cáceres, Esperanza Brito, Malala Yousafzai, Hibaaq Osman han sido protagonistas de nuestra gincana del 8M de este curso.

La actividad ha tenido una gran acogida por parte del profesorado y alumnado de todos los niveles.



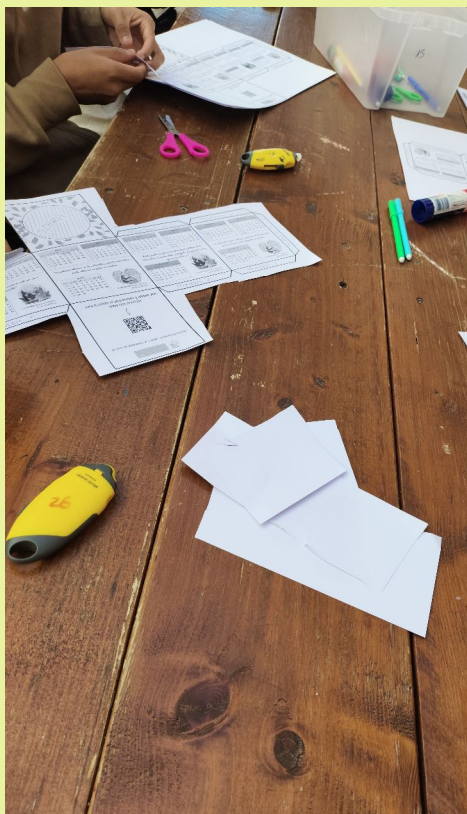
## PROJECTE CoCo: 2n trimestre

La tercera activitat del Projecte CoCo (realitzada de manera conjunta per alumnat de 1r i 2n ESO) la vam dur a terme els dies 10 i 15 de desembre. En esta activitat vam fer targetes de Nadal de felicitació i després estes targetes vam anar a entregar-les als usuaris i les usuàries del Centre de Dia i Centre de la 3a Edat de Pilar de la Horadada.





La quarta activitat del Projecte CoCo la vam dur a terme els dies 9 i 10 de febrer. En esta activitat vam fer amb cartolina cubs porta llapis amb calendari dedicats a Jane Goodall, la primatòloga i activista britànica morta recentment, per a commemorar el Dia de la Dona i la Xiqueta en la Ciència.





L'última activitat del Projecte CoCo del segon trimestre (5a activitat CoCo) la vam realitzar els dies 11, 12, 16, 17 i 23 de març.

En esta activitat vam fer tests d'autoregatge reutilitzant botelles de plàstic d'aigua. En estos tests vam posar plançons que ens va preparar l'alumnat i el professorat de la Formació Professional Bàsica de Jardineria del nostre centre.



1r LINCE



# SALUD MENTAL

## NO ES UN JOC!!

La salut mental és un tema del qual s'ha de parlar, i més encara quan parlem dels adolescents d'avui en dia. De vegades, sembla que només ens preocupem per les notes, els exàmens o l'esport, però la veritat és que si el nostre cap no està bé, la resta tampoc funciona. Com a alumna de 4t d'ESO, veig cada dia com la pressió ens afecta.

Vivim en un món molt ràpid. Tenim les redes socials, on tothom sembla perfecte, i això ens genera una pressió constant per complir unes expectatives que no són reals. A més, hem de triar què farem amb el nostre futur, tenim els deures, les activitats extraescolars i, per si no fora poc, els canvis hormonals propis de l'adolescència. Tot això és una bomba de preguntes sense resposta per a la nostra ment.

És crucial entendre que la salut mental no és només no estar trist o no tenir ansietat; és tenir la capacitat de gestionar les emocions, per demanar ajuda quan cal i per acceptar que no sempre estarem al 100%. És comú que quan un amic o amiga diu que està malament, la resposta és un simple "ja se't passarà" o "anímate home". Això és un error. Hem de normalitzar parlar de depressió, d'ansietat o d'estrès com parlem d'un refredat o d'un peu trencat. Són malalties, i necessiten tractament.

Si no cuidem la nostra salut mental ara, les conseqüències poden ser més greus del que podem imaginarnos. Un adolescent amb problemes emocionals no pot concentrar-se a classe, té dificultats per relacionar-se i, en casos extrems, pot arribar a autolesionar-se o a tenir pensaments suïcides. Per això, és súper important que tant l'escola com les famílies s'impliquin. Necessitem més psicòlegs als instituts, tallers de gestió emocional i, sobretot, espais segurs on puguem expressar el que sentim sense sentirnos jutjats.

En conclusió, la salut mental dels adolescents no és un luxe, sinó una necessitat bàsica. Invertir en el benestar emocional dels joves és invertir en el futur de la societat. Hem de trencar el tabú i començar a prioritzar el que passa dins del nostre cap, perquè, al final, la nostra ment és el motor de tot. Si el motor falla, la vida s'atura y pot llevar a un caos mental molt fort.

Hecho por : Melissa Gonzalez Cardona

# Intel·lingència artificial: Progrés i risc de la mà



**Aranha González Giménez 4tC**

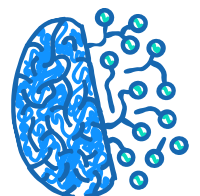


Hui en dia, quasi tothom ha sentit parlar de la intel·ligència artificial (IA). Encara que fa només uns pocs anys molta gent ni tan sols sabia què era, aquesta tecnologia ha evolucionat molt ràpidament. De manera senzilla, podem dir que la IA és la capacitat que tenen alguns programes i màquines per a “aprendre” a partir de grans quantitats de dades i prendre decisions o donar respostes d’una forma que sembla quasi humana. La fem servir per a buscar informació, traduir o resumir textos i, en general, per a facilitar-nos moltes tasques del dia a dia. A primera vista pot semblar només una eina molt útil, però també ha creat grans conflictes, como ara bé, en el sistema educatiu, ja que moltes vegades fa el treball que haurien de fer els estudiants. Per això, crec que la intel·ligència artificial porta alhora molts avantatges, però també importants inconvenients.

Com ja he comentat, la IA té una gran varietat de beneficis i avantatges per a la societat. Una de les funcions més utilitzades és fer de “professor” o, en altres casos, de “company d’estudi”. Intel·ligències artificials com, per exemple, ChatGPT o altres xats similars s’han tornat essencials per a molts alumnes a l’hora de resoldre dubtes, resumir textos, fer exercicis o preparar treballs. A més, també es poden utilitzar per a aprendre idiomes, practicar redaccions o aclarir explicacions.

D’altra banda, la IA també pot resultar molt útil per a persones que no estan estudiant, però que la fan servir en el seu dia a dia: per exemple, per a buscar receptes de cuina, per a entendre com funciona algun aparell o per a organitzar millor la seua faena. En àmbits més professionals, la intel·ligència artificial ja s’utilitza en la medicina per a ajudar a detectar malalties a partir de radiografies o ressonàncies, i en la investigació científica per a analitzar dades molt complicades. A més, hi ha gent que utilitza la IA quasi com si fóra un metge, fent-li preguntes sobre el seu cos o sobre possibles malalties. Fins i tot hi ha persones que la fan servir com si fóra un amic, sobretot quan se senten soles o no tenen amb qui compartir els seus sentiments. Per això diem que la intel·ligència artificial pot acompanyar-nos en molts aspectes de la nostra vida, des de la salut fins a les emocions.

Com tot allò que té coses bones, la IA també té desavantatges que poden aparèixer quan se’n fa un mal ús. En primer lloc, abusar de la IA pot provocar una forta dependència en la gent. Hi ha persones que quasi són incapaces de prendre una decisió sense preguntar-li abans a la IA o confien més en el que diu la pantalla que en el seu propi criteri. Açò, a més, està molt relacionat amb l’addicció al mòbil: estar tot el temps mirant-lo, escrivint preguntes i llegint respostes pot fer que deixem de viure el món real. D’altra banda, no sempre la informació que ofereix la IA és adequada o correcta, i això pot portar a confusions i a malentesos si no comprovem les dades en fonts fiables.





## REVISTA DIGITAL INFOTHIAR

A més, hi ha molta preocupació per la privacitat en l'ús de la intel·ligència artificial, ja que moltes persones no tenen clar què passa amb les seues dades ni per a què poden ser utilitzades. Sovint es pensa que, pel fet de parlar amb una pantalla, la informació no es guarda, però no sempre és així. De fet, institucions com la Unió Europea han començat a aprovar lleis per a regular la IA i protegir millor els drets de les persones usuàries, precisament per a evitar abusos i garantir un ús ètic d'aquesta tecnologia. També hi ha casos en què la IA ha substituït persones en alguns llocs de treball, com ara els operadors de veu o els serveis d'atenció al client automatitzats. Tot això fa que ens preguntem fins a quin punt la intel·ligència artificial és un progrés i quan comença a convertir-se en un problema.

Per a concloure, des del meu punt de vista, la IA és una eina molt útil en la societat actual i pot beneficiar molt les persones que la fan servir. No obstant això, hem de tindre clar que continua sent només una eina, i no pot substituir en cap cas el nostre cervell ni la nostra capacitat de pensar. Per a fer-ne un bon ús, és necessari saber com utilitzar-la correctament, ja que encara hi ha molta falta d'educació digital. Els estudiants, per exemple, no haurien d'abusar de la IA, sinó emprar-la com un suport i no com una manera d'evitar el seu propi esforç. En el futur, la intel·ligència artificial podria ser clau per a aconseguir grans avanços científics, però tot dependrà de com decidim utilitzar-la: com una ajuda responsable o com una excusa per a deixar de pensar per nosaltres mateixos.





# ¡GEOLOGÍA EN ACCIÓN!



El Departamento de Biología y Geología del IES Thiar fomenta el estudio de la Geología con dos actividades complementarias en Elche y en Alicante.



En primer lugar, el alumnado de Ciencias de 4º ESO y 1º Bachillerato visitó el pasado 11 de diciembre el Museo Paleontológico de Elche (MUPE) para conocer de primera mano los seres vivos que habitaron nuestro planeta en el pasado. La visita comenzó primero con una ruta paleourbana, donde los estudiantes descubrieron que las rocas con las que se han construido muchos edificios contienen multitud de fósiles, como *ammonites* (de la era de los dinosaurios) y erizos, por lo que los fósiles no son algo ajeno a nosotros, sino que forman parte de nuestro día a día. Más tarde, la ruta finalizó en el propio museo, donde varios guías nos explicaron qué nos ofrece y realizamos un viaje en el tiempo, desde el Precámbrico (cuando el supercontinente Pangea ni siquiera existía) hasta la actualidad.



Más tarde, el 4 de marzo acudimos a la Universidad de Alicante (UA) para participar en la Geoyincana, una "yincana geológica" que organiza el Grado en Geología para dar a conocer los estudios que ofrece. Por grupos, los estudiantes participaron en una serie de actividades donde conocieron aspectos tales la diversidad de rocas que existen, cómo actúa un acuífero, un volcán o un terremoto, qué información nos aportan los fósiles o cómo se investiga en el campo de la Geología. Tras realizar estas actividades, que sirvieron igualmente para conocer la Facultad de Ciencias de la UA, nuestros estudiantes recibieron un obsequio por parte de los organizadores, con quienes además conversaron sobre aspectos de la universidad, etc.





## El IES Thiar inaugura su “Museo de Animales Invertebrados”

El alumnado de Biología y Geología de 1º ESO ha participado en un proyecto conjunto donde tenían que utilizar los conocimientos adquiridos sobre animales invertebrados para diseñar maquetas sobre especies concretas, que han mostrado al resto de estudiantes a través de un “museo” expuesto en el vestíbulo del centro. Cada grupo de alumnos (formado por 2-3 personas) investigó información sobre una especie animal concreta (su nombre científico, distribución geográfica, estilo de vida, etc.), que dejó por escrito en una cartulina, y más tarde procedió a elaborar una maqueta de esa especie, con materiales como pintura, plastilina, objetos de todo tipo... El Museo ha estado expuesto durante los meses de enero y febrero, atrayendo la atención de otros alumnos, profesores y familiares. ¡Cuánta originalidad tienen nuestros estudiantes!



## Aprendiendo a utilizar los Sistemas de Información Geográfica (SIG)

Investigadores de la Universidad de Alicante y empleados de la consultora Cota Ambiental S.L. acudieron al instituto el pasado 12 de febrero para realizar una actividad en Bachillerato sobre modelado litoral. En dicha actividad participó el alumnado de Biología, Geología y Ciencias Ambientales de 1º Bachillerato, y el de Geografía, Geología y Ciencias Ambientales de 2º Bachillerato, que conoció las causas que llevan a que la costa de Pilar de la Horadada cambie con el paso del tiempo, y comprobó con el uso de visores cartográficos cómo este hecho es así. En ese sentido, los Sistemas de Información Geográfica (SIG) son muy útiles para conocer el territorio, su evolución y para planificar medidas de gestión y ordenación del mismo. Son una herramienta al alcance de todo el mundo, pues muchos de ellos están disponibles en portales web públicos, como del MITECO y de la GVA.





# NEUROCIENCIA, DEPORTE Y RENDIMIENTO ACADÉMICO

Paula, Arancha, Irene, Anaís, Cinthia, Melissa y Ainara 4° C

## INTRODUCCIÓN

En este trabajo hemos querido analizar un problema muy común entre los estudiantes, el **bloqueo mental**, especialmente en épocas de exámenes. Es esa sensación de no concentrarse, no entender lo que se estudia o no avanzar, lo que genera frustración e incluso ansiedad. Aunque muchas veces pensamos que es falta de ganas, en realidad está más relacionado con el estrés y la saturación mental.

Ante esto, solemos recurrir a soluciones rápidas como estudiar sin parar o tomar bebidas energéticas, pero cada vez hay más evidencias de que el **ejercicio físico puede ser una opción más eficaz**. Por eso, hemos realizado una encuesta para comprobarlo en nuestro propio entorno.

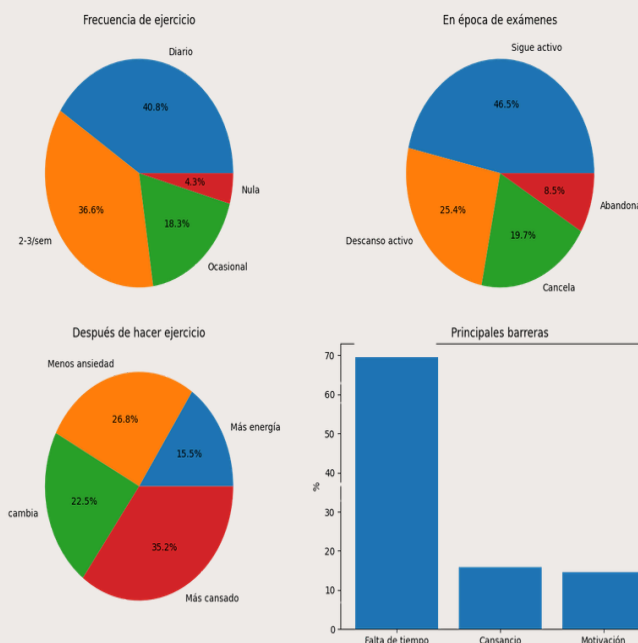
## ¿CÓMO AYUDA EL EJERCICIO?

El ejercicio físico influye en el rendimiento porque, a nivel fisiológico, libera sustancias como la **serotonina y el BDNF**, que mejoran el estado de ánimo y el funcionamiento del cerebro, **facilitando la concentración y el aprendizaje**. Además, también tiene efectos psicológicos, ya que aumenta la confianza en uno mismo, y sociales, porque reduce el estrés y la sensación de soledad, sobre todo cuando se realiza en grupo.

Diversos estudios muestran que el **ejercicio mejora funciones cognitivas como la atención y la memoria**. También se ha comprobado que, después de hacer actividad física, **el cerebro está más activo y preparado para aprender**. Aunque no sustituye al estudio, sí lo mejora, por lo que organismos como la OMS recomiendan al menos 60 minutos diarios de ejercicio en jóvenes.

## GRÁFICO RESULTADOS ENCUESTA

¿Cómo influye el ejercicio en estudiantes?



## RESULTADOS DE LA ENCUESTA

La parte más importante de nuestro trabajo ha sido analizar los resultados de una encuesta realizada a estudiantes, ya que nos permite ver qué ocurre realmente en nuestro día a día.

Por un lado, los datos muestran que la mayoría de los estudiantes sí realiza ejercicio de forma habitual, **un 40,8% lo hace casi todos los días y un 36,6% entre dos y tres veces por semana**. Esto indica que el deporte forma parte de nuestra rutina.

Sin embargo, cuando llegan los exámenes, la situación cambia. Un **28,2% cancela su actividad física para tener más tiempo de estudio y un 19,7% la abandona completamente**. Esto demuestra que todavía vemos el ejercicio como una pérdida de tiempo, cuando en realidad podría ayudarnos.

Lo más llamativo es que más del 90% reconoce que el ejercicio mejora el bienestar mental, lo que muestra una clara contradicción entre lo que sabemos y lo que hacemos.

Además, los datos reflejan cómo nos afecta no hacer ejercicio: **un 40,8% se siente más irritable y otro 40,8% más apático**. En cambio, después de hacer actividad física, la mayoría habla de sensaciones positivas como felicidad, calma o "paz mental".

También se observa que **un 42,3% utiliza el ejercicio como descanso activo** cuando está saturado, aunque todavía hay muchos estudiantes que prefieren seguir estudiando sin parar o eliminar completamente el deporte.

## CONCLUSIÓN

El ejercicio físico no es algo secundario, sino una **herramienta clave para mejorar el bienestar y el rendimiento académico**. Aunque muchas veces pensamos que es perder tiempo, en realidad nos ayuda a despejarnos y a concentrarnos mejor.

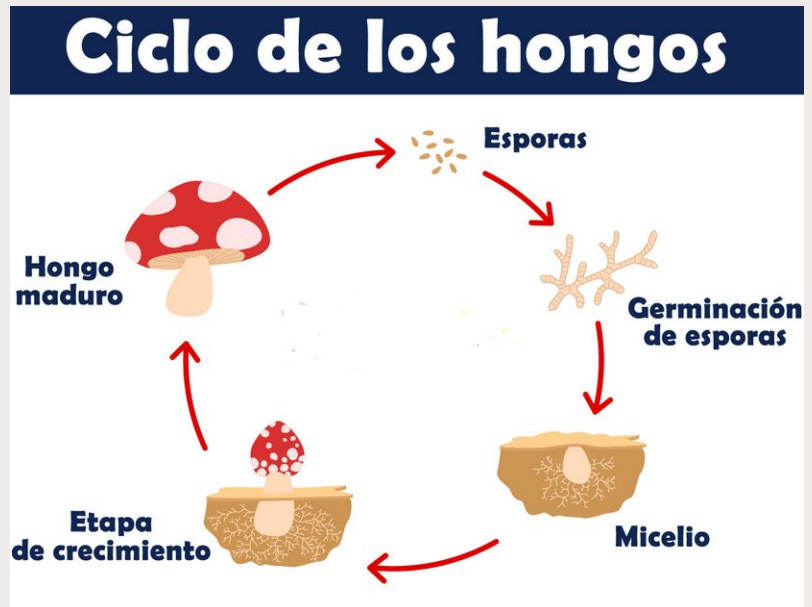
No hace falta hacer ejercicio intenso, con actividades sencillas ya es suficiente. El problema es que, aunque sabemos que nos beneficia, no lo aplicamos cuando más lo necesitamos.

Por eso, creemos que deberíamos incorporarlo en nuestro día a día, ya que **no se trata solo de estudiar más, sino de estudiar mejor y sentirnos mejor**.

## EL XAMPINYÓ

En la naturalesa podem trobar fongs perjudicials (alguns poden ocasionar malalties a l'ésser humà, com la tinya, la candidiasi o el peu d'atleta) però també podem trobar fongs beneficiosos com el xampinyó, que viuen sobre matèria orgànica en descomposició de la qual s'alimenten, i d'esta manera exercixen una labor de reciclatge que ajuda a fertilitzar el sòl i "neta" els boscos.

El xampinyó s'usa molt en gastronomia ja que és ric en fibra alimentària, així com vitamina B6, vitamina C, vitamina D, potassi i niacina.



La manera de cultivar-ho més habitual és sobre compost al qual se li inocula el miceli, normalment usant grans de blat estèrils recoberts d'hifes del fong.

A Espanya, les principals zones productores de xampinyons són La Rioja i la zona de la Manchuela (sud-est de Castella- La Manxa).

Nosaltres, en el grup 1r LINCE, en l'assignatura de Biologia, hem cultivat xampinyons ecològics (de l'espècie xampinyó París, *Agaricus bisporus*) per a estudiar el cicle biològic dels fongs. I després de setmanes d'espera, sota les condicions de foscor i humitat adequada, hem arreglat la nostra collita, com pot veure's en les fotografies.

Aya 1r Lince  
Riham 1r Lince

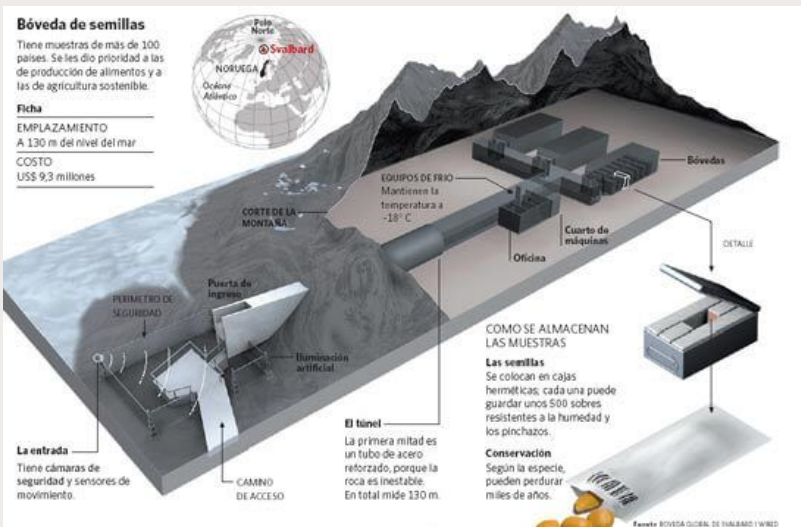


## BANC MUNDIAL DE LLAVORS

El Banc Mundial de Llavors de Svalbard o Cambra Global de Llavors (del noruec: Svalbard Globale Frøhvel) és un enorme magatzem subterrani de llavors de milers de plantes de cultiu de tot el món, situat a l'illa de Spitsbergen, en l'arxipèlag noruec de Svalbard.

Amb una extensió de més de 1000 m<sup>2</sup> repartits entre tres magatzems, és el depòsit de llavors més gran del món. Va ser inaugurat en 2008 per a salvaguardar la biodiversitat de les espècies de cultius que servixen com a aliment en cas d'una catàstrofe local o mundial.

# SVALBARD GLOBAL SEED VAULT



Es coneix popularment com la «cambra de la fi del món» perquè és capaç de resistir terratrèmols, l'impacte de bombes i altres desastres.

Capacitat del banc:

Una mostra de llavors es compon d'al voltant de 500 llavors segellades hermèticament en una bossa d'alumini, i la instal·lació té una capacitat d'emmagatzematge de 4,5 milions de mostres de llavors.

Zohair 1r Lince  
Germán 1r Lince

# LA CIENCIA DETRÁS DE LEGO

## INTRODUCCIÓN

### 1. ¿QUÉ ES LEGO?

LEGO es un juego de construcción fabricado por esta empresa danesa. Su nombre es un acrónimo de dos palabras danesas, **leg** (jugar bien).

### 2. HISTORIA

Comenzó con **Ole Kirk Kristiansen** (carpintero) que fabricó juguetes de madera. En 1949 se fabrican los primeros bloques LEGO, con distintos modelos y finalidades como LEGO Duplo (niños) o LEGO Technic (figuras más complejas).



### 3. COMO SE JUEGA:

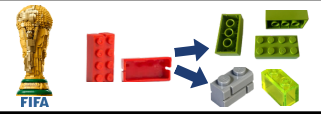
Consiste en unir bloques de construcción unos encima de otros, siguiendo la imaginación del constructor para formar la figura deseada usando distintas piezas con formas y colores. Se pueden seguir **sets** con instrucciones como naves, casas, vehículos...

### 4. PARTES BÁSICAS

La pieza de construcción más básica de lego está formada por un plástico de calidad llamado ABS. La figura inicial (ladrillo) es un **rectángulo con 8 botones** que permiten que otro bloque se coloque encima, de estos botones. Encontramos otras formas como el cuadrado (4 botones), un rectángulo pequeño (2 botones) o formas triangulares y circulares.

### 5. EVOLUCIÓN DE LAS PIEZAS

Encontramos **cambio** de la mecánica de los bloques, en la parte inferior en cada bloque, pasando de un fondo vacío a un fondo compacto para una mejor colocación de los botones de otro bloque. También hubo un cambio de temas en figuras, ahora se basan en colaboraciones con marcas como Disney, Marvel, FIFA...



## MECANISMO CIENTÍFICO

### 1. FÍSICA:

Permite que 2 bloques se unan, pero que se separen fácil, gracias a 3 pilares físicos fundamentales: **el ajuste de interferencia, la fricción y la elasticidad del material**. Los "botones" de la parte superior son un poco más grandes que el espacio que hay entre los tubos de la parte inferior del ladrillo de arriba, haciendo que las paredes del ladrillo inferior se deformen elásticamente hacia dentro, y los botones del ladrillo superior se compriman. El material intenta volver a su forma original, creando una fuerza normal (N) muy alta contra el otro ladrillo, activando la **fricción**:

- **Fricción** impide que el ladrillo se caiga.
- **$\mu$** : coeficiente de fricción estática del plástico.
- **N**: fuerza normal generada por la deformación del plástico.

Gracias a que N es alta, la fuerza de fricción vence a la gravedad y mantiene unidas las estructuras (gracias a la elasticidad del ABS), y que así no se caigan.

$$F_{\text{fricción}} \leq \mu_s \cdot N$$

### Sabías que...

Un ladrillo de LEGO puede soportar el peso de otros 375,000 ladrillos antes de romperse (una torre de 3.5 km de altura).



THE MUPPETS

### 2. MATEMÁTICAS:

LEGO funciona gracias a principios matemáticos: **modularidad, proporciones constantes, tolerancias precisas, geometría y combinatoria aplicada**, todo con estudios científicos que confirman cómo estas piezas están diseñadas para encajar con exactitud y permitir construcciones estables.

### 3. QUÍMICA:

Los juguetes LEGO están hechos con principios químicos de los polímeros. El material utilizado en sus ladrillos es el **ABS (Acrilonitrilo-Butadieno-Estireno)**, un polímero termoplástico compuesto por acrilonitrilo (da resistencia y estabilidad térmica), butadieno (da elasticidad y capacidad de absorber impactos) y estireno (da rigidez, brillo y estabilidad dimensional). Al ser **termoplástico**, puede moldearse con calor y endurecerse al enfriarse, además de ser resistente al agua y al aire. LEGO también ha incorporado **polietileno de origen vegetal** para una producción más sostenible. Los colores se logran con **pigmentos y colorantes** duraderos, como dióxido de titanio, óxidos metálicos y pigmentos orgánicos. Además, se añaden **aditivos químicos** (antioxidantes, estabilizantes térmicos y lubricantes) para mejorar su durabilidad y procesamiento. Sus propiedades físicas dependen de interacciones intermoleculares (**fuerzas de Van der Waals**), que permiten que las piezas encajen y se deformen ligeramente sin romperse, y de la elasticidad del ABS.

## APLICACIONES

### 1. EL ABS EN LA INGENIERÍA

Se usa para la **automoción** (parachoques), **tuberías** (sistemas de drenaje y ventilación) e **Impresión 3D**.



### 2. DESARROLLO COGNITIVO

Ayuda a visualizar objetos 3D desde planos 2D, y fomenta la planificación y resolución de problemas mediante el descarte de diferentes soluciones hasta encontrar la correcta (**método de ensayo y error**).



### 3. SOSTENIBILIDAD

Usa materiales como Bio-polietileno (**caña de azúcar**) y botellas de plástico recicladas para crear ladrillos.



### 4. LEGO SERIOUS PLAY

Método de desarrollo y transformación organizacional con piezas lego, para que los componentes de un negocio puedan explorar las conexiones entre las personas y su mundo, observar la dinámica tanto interna como externa del negocio, explorar varios escenarios hipotéticos y desarrollar **pensamiento crítico**.



### Sabías que...

En 2011, la NASA envió tres minifiguras de LEGO a **Júpiter**: Júpiter, Juno y Galileo Galilei, fabricadas en aluminio de grado espacial.

LEGO MINDSTORMS

### 5. APLICACIONES EDUCATIVAS Y TEÓRICAS

- **Matemáticas**: Geometría y cálculo de áreas.
- **Biología**: representación de la estructura doble hélice del ADN.
- **Química**: representación de enlaces moleculares y redes cristalinas.
- **Modularidad**: construir sistemas complejos a partir de unidades simples.

### 6. MEJORAS MODERNAS

- **LEGO Braille Bricks**: Ladrillos con los puntos del alfabeto Braille para que niños ciegos puedan aprender y jugar.
- **LEGO Mindstorms**: uso de sensores y motores para enseñar robótica y programación.



### Sabías que...

Un ladrillo fabricado en 1958 encaja perfectamente con uno fabricado hoy en 2026.



## CONCLUSIÓN

LEGO ha demostrado ser mucho más que un simple juguete de construcción, ya que al investigar sobre su composición, la ciencia que hay detrás y sus aplicaciones, hemos llegado a la conclusión que es un **sistema de ingeniería avanzado**. Gracias a este trabajo, hemos observado la importancia que tiene en el mundo más allá de ser un simple juego de bloques, ya que se ha aplicado este sistema en niños, educación, ciegos, adultos e incluso negocios, pudiendo ver la importancia de aspectos como el ABS, la modularidad o la fricción en la unión de ladrillos. En cuanto a la producción del trabajo, la **búsqueda de información no ha sido difícil**, ya que hemos partido de la web de LEGO y de artículos científicos procedentes de National Geographic o The Open University. Pero, **lo complicado fue adaptarnos al formato** por problemas de espacio o de síntesis de información.





# el gato de shrodinger

## 1. INTRODUCCIÓN

Antes de empezar a hablar sobre el famoso experimento del Gato de Schrödinger, habría que dejar claros dos conceptos: la física clásica y la física cuántica.

La física clásica es la forma que tienen los humanos de entender cómo funciona el mundo, la cual se refiere a términos grandes (Cómo se mueven los coches, planetas, cómo funciona la gravedad etc).

Sin embargo, la física cuántica es la actual forma de entender cosas muy diminutas, un mundo en el que se puede determinar con probabilidad. De ese tipo de física aparece El gato de Schrödinger, de manera superficial se basa en no poder decidir algo sin primero observarlo.

En primer lugar, Erwin Schrödinger era un físico austriaco quien nació en 1887, Viena.

Considerado uno de los fundadores de la mecánica cuántica, recibió el Premio Nobel de Física en 1933 por su ecuación de Onda.

Ahora bien, ¿por qué propuso el experimento Erwin del "gato de Schrödinger" en 1935?

Él ideó el experimento mental del gato como una crítica de la Interpretación de Copenhague, lo que tenía como objetivo era enseñar lo absurdo que era aplicar superposición cuántica a cuerpos macroscópicos.

### ¿Qué dice la interpretación de Copenhague?

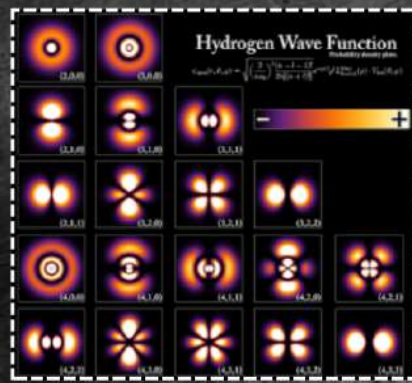
Sugería que un sistema cuántico (cualquier sistema físico que se comporta según las leyes que describen cómo funcionan los átomos, partículas subatómicas etc.) puede estar en varios estados a la vez hasta que se mide.

El experimento llevó muchas discusiones con Albert Einstein también.

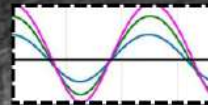
Sin embargo, a Schrödinger le surgió una cuestión: si una partícula puede estar en superposición, ¿qué pasa si se vincula a algo más grande, como un gato?



1. ERWIN SCHRÖDINGER



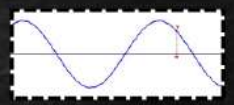
2. FUNCIÓN DE ONDA EN HIDRÓGENO



SUPERPOSICIÓN



MEDICIÓN



COLAPSO DE ONDA

## 2. EL EXPERIMENTO MENTAL

Schrödinger se imaginó una escena hipotética con los siguientes elementos:

- Una caja cerrada opaca (representa el aislamiento del sistema cuántico)
- Un gato vivo (es el elemento macroscópico que hace evidente la paradoja)
- Una partícula radiactiva (un átomo que puede desintegrarse o no en un limitado tiempo)
- Un contador Geiger (detecta si la partícula se desintegra)
- Veneno (conectado al contador Geiger)
- Un mecanismo que rompe el frasco de veneno (si el contador detecta desintegración, el frasco se romperá y liberará el veneno)

El hecho de que el gato quede vivo o muerto depende de la partícula radiactiva, hace que el experimento completo esté en superposición. Cuando se abra la caja el sistema pasa solamente a un estado bruscamente: vivo o muerto.



-EXPERIMENTO HIPOTÉTICO



-SE DETECTA DESINTEGRACIÓN DE PARTÍCULA



-EL SISTEMA QUEDA EN SUPERPOSICIÓN



### 3. PRINCIPIO DE SUPERPOSICIÓN

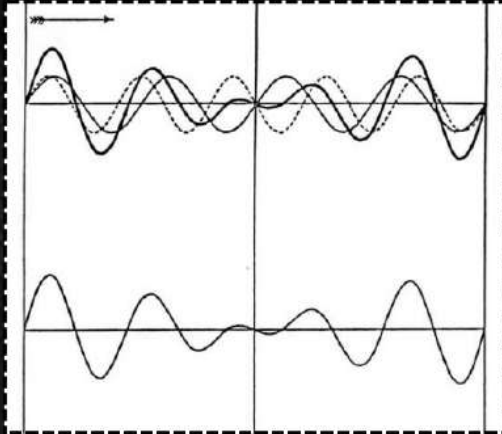
Según la mecánica cuántica, un sistema no tiene un único estado definido antes de ser medido.

Se deduce mediante una función de onda que colecta todos los estados posibles al mismo tiempo.

En el mundo cotidiano, los objetos tienen propiedades definidas: una pelota está aquí o allí, un gato está vivo o muerto. No obstante, en el mundo cuántico, una partícula puede estar en dos posiciones a la vez, con dos energías a la vez, girando en dos direcciones a la vez etc. Lo cual está demostrado experimentalmente mediante electrones, fotones, átomos e incluso moléculas enormes.

A lo que se puede relacionar con que Schrödinger pretendía mostrar lo absurdo que es aplicar superposición a cuerpos grandes. Pero el experimento le sirvió para ilustrar la principal cuestión: **¿Dónde termina el mundo cuántico y empieza el cotidiano?**

La superposición es ese estado anticipado a la respuesta, donde todas las posibilidades conviven.



**VARIOS ESTADOS REPRESENTADOS EN FORMA DE ONDAS**



**COLAPSO DE LA FUNCIÓN DE ONDA**



**ÚNICO ESTADO RESULTANTE DESPUÉS DE UNA MEDICIÓN REALIZADA**

### 4. PARADOJA DEL EXPERIMENTO

Es famosa porque pone cara a cara dos mundos que no deberían mezclarse tan simplemente: el mundo cuántico (las partículas en varios estados a la vez) y el mundo macroscópico (los objetos grandes tienen estados definidos).

Una partícula puede estar en superposición, es decir desintegrada y no, aquí y allá o con dos energías a la vez, lo que le llevó a pensar a Schrödinger: ¿qué pasa si esa superposición afecta a algo grande, como un gato?

Al depender de esa superposición, como dicho anteriormente, el gato queda en estado de superposición.

Lo que hace tan absurdo a este experimento mental es que no se puede ver a un gato medio vivo y medio muerto. La superposición es compatible para partículas, átomos, electrones... no para objetos grandes o vivos. Eso mismo era lo que quería enseñar Schrödinger: aplicar leyes de la mecánica cuántica a objetos grandes es ridículo.

(¿Dónde termina el mundo cuántico? ¿Cuándo "colapsa" la superposición? ¿Depende la realidad de si se observa o no?)

**¿DÓNDE TERMINA EL MUNDO CUÁNTICO?**

**¿DEPENDE LA REALIDAD DE SI SE OBSERVA O NO?**

**¿CUÁNDO "COLAPSA" LA SUPERPOSICIÓN?**

### 5. LAS DISTINTAS INTERPRETACIONES

Interpretación de Copenhague	Int. de los muchos mundos	Teoría de variables ocultas	Int. del Colapso Objetivo	Interpretación Relacional	Int. de la Información Cuántica
Un sistema cuántico no posee un estado determinado hasta que se mide, antes de medir está en superposición. Esa medición provoca "la brusca decisión" o colapso de la función de onda, lo cual hace que elija un único estado. Lo que supone que el gato está entre la vida y la muerte antes de abrir la caja.	No existe el colapso, cada vez que se produce una medición el universo se divide en varias ramas. Todas las posibilidades ocurren, solamente que en universos diferentes. Lo que determina que en un universo el gato está vivo, y en otro está muerto, es decir, se experimenta solo una de las ramas en este universo.	Einstein negaba que la naturaleza fuera probabilística, de lo que dedujo que hay información oculta que no vemos: La superposición es aparente, el sistema sí tiene estado definido pero no conocemos todas las variables, es decir, la mecánica cuántica está incompleta. En caso del gato, está vivo o muerto desde el principio, solamente que no lo sabemos.	En esta situación, el colapso no depende del observador, sino de la complejidad del sistema. Las superposiciones se mantienen en cuerpos pequeños, por lo tanto cuando un sistema es muy grande (un gato) la superposición se destruye automáticamente. A lo que el gato nunca llega a estar vivo y muerto a la vez (superposición) sino que el colapso ocurre antes de todo.	Expone que el estado cuántico depende del observador, pero no fantásticamente. Las propiedades no existen totalmente, existen en relación con quien las mide. Según el caso del gato: para el gato, él está vivo o muerto, para ti, antes de abrir la caja está en superposición.	La función de onda no describe la realidad, sino lo que sabemos de ella. La superposición es una herramienta matemática, no un estado físico literal. Dado el caso del gato, La superposición muestra tu falta de información, no el estado real del gato.

**TRAS TODAS ESTAS INTERPRETACIONES, NO HAY ACUERDO EN QUÉ SIGNIFICA REALMENTE EL EXPERIMENTO, LO CUAL EXPONE CONFLICTO ENTRE TEORÍAS Y LA REALIDAD COTIDIANA.**



## 6. EL EXPERIMENTO DE SCHRÖDINGER

En la vida real no vemos cuerpos que están en dos estados a la vez, como un gato vivo y muerto.

El gato de Schrödinger no es un experimento real, sino una crítica de la paradoja sobre la mecánica cuántica. Tampoco se usó un gato real, porque el objetivo de Schrödinger no era un experimento físico sino una demostración teórica para reflexionar sobre las interpretaciones cuánticas.

## 7. APLICACIONES MODERNAS DEL EXPERIMENTO

A pesar de que el gato de Schrödinger no se usara literalmente, sus principios fundamentales sí (superposición cuántica y colapso de la función de onda).

Estos principios son fundamentales para la tecnología moderna como la computación cuántica, la criptografía cuántica, la teletransportación cuántica y los sensores cuánticos. La mecánica cuántica está transformando conceptos clave de la tecnología moderna, y la paradoja del gato sigue siendo herramienta para visualizar sistemas de la misma rareza.

$$|\psi\rangle = \frac{1}{\sqrt{2}} \left( |00\dots 0\rangle + |11\dots 1\rangle \right).$$

## 8. CRÍTICAS Y MALENTENDIDOS DEL EXPERIMENTO

La superposición cuántica describe matemáticamente los estados de un cuerpo antes de medirlo, que significa que el gato no está vivo y muerto fantásticamente, sino que la función de onda incluye ambos estados.

Se cree que la mente del observador determina el colapso de la función de onda, pero no, cualquier interacción del entorno exterior puede provocar colapso, es decir, no hay evidencia científica de que la conciencia crea la realidad.

¿En qué momento deja de haber superposición?

De esto surgen las interpretaciones mencionadas anteriormente, en conclusión, es una discusión científica no pseudociencia.

## 9. REFERENCIAS EN CINE

El gato de Schrödinger ha tenido varias referencias algunas explícitas pero muy relacionadas:

### Avengers: Endgame

Tony Stark menciona el "gato de Schrödinger" cuando discuten viajes en el tiempo. La referencia se usa como metáfora de estados simultáneos y líneas temporales múltiples.

### The Big Bang Theory

Hace múltiples referencias directas al gato, explicándolo de forma cómica en varios episodios.

### Rick and Morty

Juega constantemente con superposición, realidades múltiples y colapsos de estado. El concepto del gato aparece de forma explícita y paródica.

### The Schrödinger's Cat Trilogy

Trilogía que usa el concepto como eje narrativo para explorar realidades múltiples y teorías conspirativas.

## 10. EN DEFINITIVA

el experimento del gato de Schrödinger se hizo famoso por su paradoja tan confusiva. El objetivo era criticar la aplicación de las leyes de la mecánica cuántica a cuerpos grandes, sin embargo, el proceso de realización del experimento sacaba muchas teorías e interpretaciones las cuales no conocemos las verdaderas. La pregunta ¿cuándo "colapsa" la realidad? hace que el experimento sea relevante hoy en día. Finalmente, habría que aclarar que no es magia, sino un experimento mental creado para mostrar lo fascinante que es el mundo de la física cuántica.



## Influencers Científicas

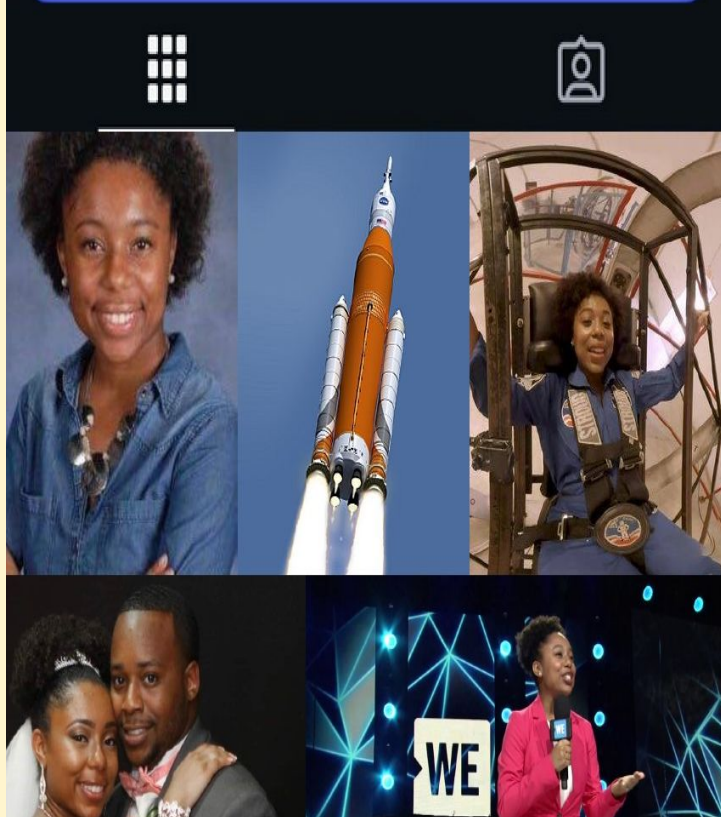


**tieraguinn\_oficial** ✓

16,1 mil publicaciones    2,6 mill. seguidores    2.158 seguidos

**Tiera Guinn Fletcher**  
New Orleans, United States.  
Graduada en ingeniería aeroespacial por el MIT especializada en misiones destinadas a Marte. 🍀  
Myron Fletcher 🤰  
Trabajadora de diseño aeroespacial y analista estructural Space Launch System de la NASA.  
Ganadora de los premios:  
AWA: Awesome Woman Award (2017)  
Albert G. Hill Prize (2017)

**Seguir**



2.831    13    8    263

Como ingeniera estructural en Boeing, tuve el orgullo de formar parte del equipo que diseñó y desarrolló el Space Launch System (SLS), el cohete más grande y potente jamás construido. Mi trabajo se centró en asegurar que la estructura principal del vehículo pudiera soportar las enormes fuerzas y vibraciones del lanzamiento y del vuelo. Saber que este cohete es la base del programa Artemis, que llevará nuevamente a los seres humanos a la Luna y abrirá el camino hacia futuras misiones a Marte, hace que todo el esfuerzo y la dedicación hayan valido la pena. #coeducathiar #ingeniera #jovenastronauta #marte

Hace 2 días



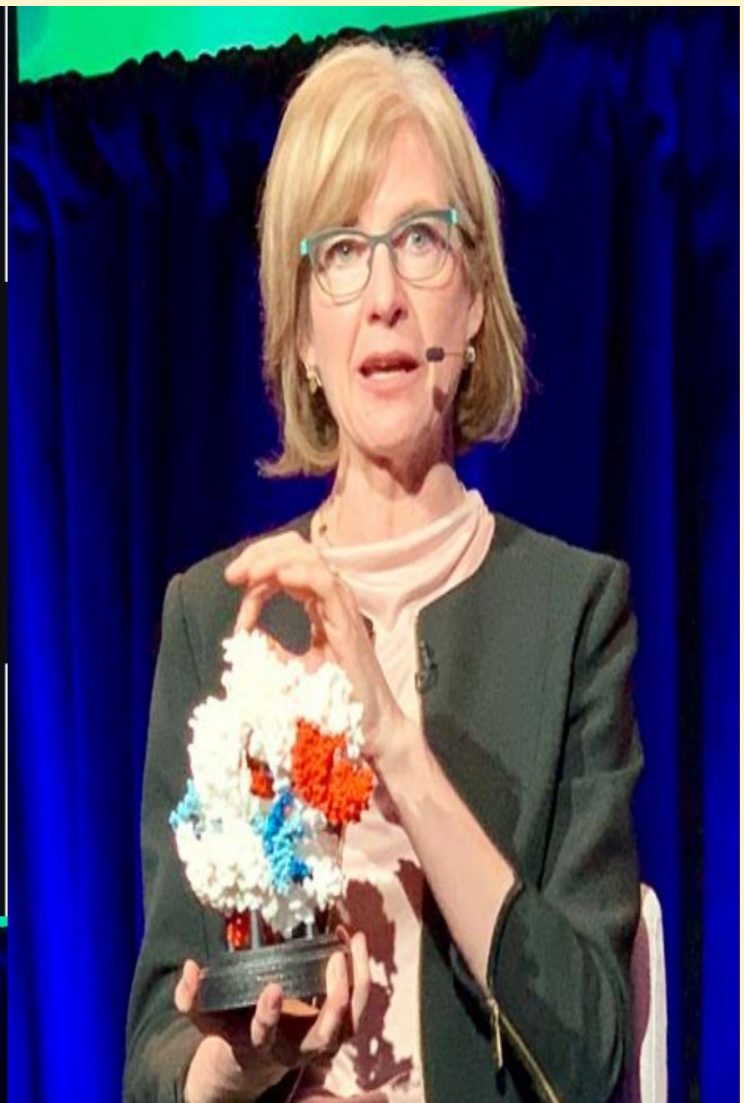


**Jennifer Doudna**

342 publicaciones   8.6 mill seguidores   23.778 mil seguidos

Washington D. C., Estados Unidos.  
 Universidad de Pomona  
 Universidad de Harvard  
 Universidad de Colorado  
 Bioquímica, catedrática de química y biología celular y molecular.


**Seguir**



789   37   1

Desde pequeña me fascinó entender cómo funciona la vida. Años después, junto a Emmanuelle Charpentier, desarrollé CRISPR-cas9, una herramienta que permite editar el ADN con precisión, igual que si fueran tijeras moleculares. Cuando comprendí su potencial, sentí emoción... y también una gran responsabilidad. Esta tecnología puede ayudar a tratar enfermedades genéticas y transformar la medicina. En 2020 recibí el Premio Nobel de Química, pero lo más importante para mí sigue siendo lo mismo: la ciencia tiene el poder de cambiar vidas. Todo empezó con una pregunta, ¿y si fuera posible? 🧬



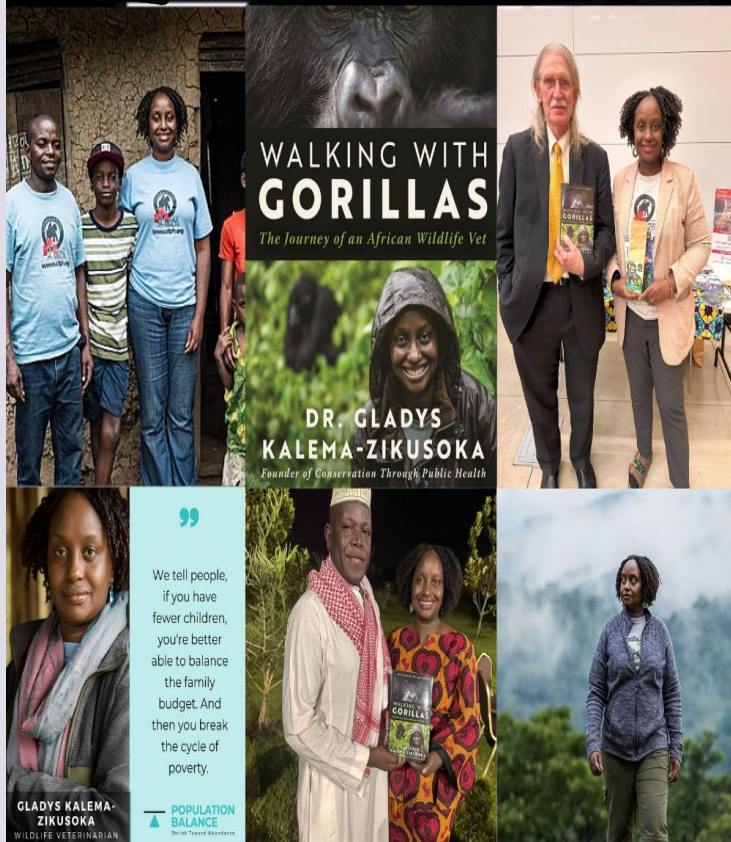


**Gladys Kalema Zikusoka**

120 publicaciones   500,2K seguidores   3 seguidos

**Uganda, África**  
Veterinaria y conservacionista ugandesa  
Fundadora de Conservation Through Public Health  
Protege gorilas de montaña integrando salud humana, animal y ambiental 🌍  
#CoeducaThiar

**Seguir**



👍 62   💬   ↻ 1   📌

🧐 ¿Sabías que los gorilas también se contagian de nosotros?  
Gladys Kalema-Zikusoka fue pionera al demostrar que los gorilas de montaña pueden contraer enfermedades humanas, como la sarna y problemas respiratorios, especialmente cuando hay contacto cercano con personas.  
Este descubrimiento cambió la conservación para siempre: proteger a los gorilas también significa cuidar la salud de las comunidades humanas que viven cerca de ellos. 🌍💚  
Ciencia, empatía y acción para salvar una especie en peligro. ✨

13 de febrero de 2025

[Ver traducción](#)



## PROYECTO EMPRENDEDORES: Objetos para Pascua

Los alumnos de 3 PDC continúan con la empresa ficticia creada en el primer trimestre en el proyecto emprendedores.

Tras debatir que productos fabricar y vender deciden hacer objetos para Pascua pues las encuestas realizadas constatan interés de posibles compradores.

Elaboran los diseños y los realizan en madera, pintándolos y decorándolos.

Compran huevos de chocolate para las figuras y las venden en el IES en tiempo récord con lo que realizan una segunda fabricación.

Obtienen un beneficio con el que realizarán dos comidas una ya hecha.



## Alcem la veu



El passat 9 de març, amb motiu de la celebració del **Dia Internacional de la Dona**, l'alumnat de 1r d'ESO va participar en una activitat musical molt especial organitzada des del departament de Música.



Durant diverses setmanes del segon trimestre, a les classes de Música, els diferents grups de 1r d'ESO van estar treballant la cançó **Alcem la veu** de la cantant valenciana Maria Faubel. Al llarg d'aquests assajos, l'alumnat va aprendre a interpretar la cançó utilitzant percussió corporal.

**Maria Faubel** és una cantant i compositora valenciana coneguda per les seues cançons amb un fort compromís social i per transmetre missatges d'igualtat, respecte i empoderament a través de la música.

La cançó **Alcem la veu** convida precisament a "alçar la veu" per defensar la igualtat i fer visibles les injustícies que encara existeixen. Per aquest motiu, es va convertir en una elecció molt adequada per treballar-la al centre amb motiu del Dia Internacional de la Dona.

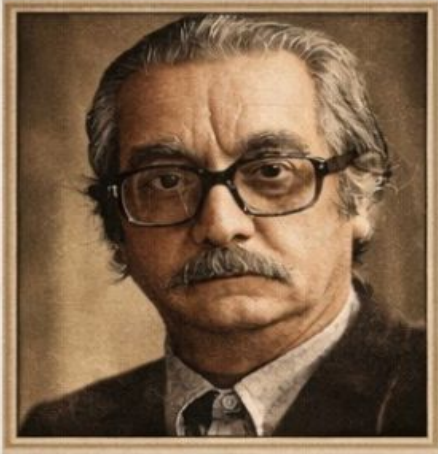
Finalment, el dia 9 de març, tots els grups de 1r d'ESO es van reunir al pati de l'institut per realitzar la interpretació conjunta de la cançó. El pati es va convertir així en un espai de trobada on l'alumnat va poder mostrar el treball realitzat durant les setmanes anteriors.

Aquesta activitat va permetre desenvolupar diferents habilitats musicals, com el sentit del ritme, la coordinació i el treball en equip, a més d'oferir una forma dinàmica i participativa d'aprendre música. Al mateix temps, va servir per reflexionar sobre el significat del Dia de la Dona i la importància de continuar construint una societat més igualitària.

Sens dubte, va ser una experiència enriquidora tant des del punt de vista musical com educatiu, que va permetre unir tot l'alumnat de 1r d'ESO en una activitat comuna plena de ritme, col·laboració i significat.



# JOAN FUSTER I ORTELLS



## → Dades principals ←

- **Nom complet:** Joan Fuster i Ortells
- **Naixement:** 23 de novembre de 1922, a Sueca (València).
- **Defunció:** 21 de juny de 1992, a Sueca (València).
- **Professió:** Assagista, escriptor i intel·lectual.
- **Gènere literari:** Assaig, crítica literària i aforismes.
- **Llengua d'escriptura:** Valencià / català
- **Obra més important:** Nosaltres, els valencians (1962).

## → Professió ←

Joan Fuster va ser un dels intel·lectuals més influents del País Valencià en el segle XX. La seua figura va destacar especialment en el camp de l'assaig, gènere que va convertir en una ferramenta fonamental per a l'anàlisi crítica de la societat, la cultura i la identitat valenciana.

Amb un estil clar, irònic i profundament reflexiu, Fuster convidava als lectors a qüestionar les idees establides i a pensar amb llibertat. La seua obra combina erudició i proximitat, la qual cosa la fa accessible i, al mateix temps, rigorosa.

Entre les seues obres més importants destaquen *Nosaltres, els valencians* (1962), considerada una obra clau per a entendre la identitat valenciana contemporània, *Diccionari per a ociosos* i *Judicis finals*. Estos llibres ho van consolidar com una de les veus més rellevants del pensament valencià modern.

A més de la seua labor com a assagista, Fuster també va escriure articles, aforismes i estudis literaris. El seu pensament va tindre una gran influència en l'àmbit cultural i acadèmic, i va contribuir a reforçar l'interés per la llengua i la cultura valencianes. Hui dia continua sent una figura de referència per a comprendre la història cultural i el pensament crític al País Valencià.

## → Importància i llegat ←

Joan Fuster va tindre una gran importància en la cultura del País Valencià perquè va ajudar moltes persones a reflexionar sobre la identitat, la història i la llengua de la seua terra.

La seua defensa del valencià com a mitjà d'expressió intel·lectual i literària va contribuir al fet que la llengua tinguera més presència en la literatura, l'educació i la vida cultural. A més, la seua obra va influir profundament en escriptors, professors i estudiants, fomentant el pensament crític i la reflexió sobre la societat valenciana.

Gràcies a la seua manera d'escriure clara, irònica i reflexiva, Fuster va aconseguir combinar rigor acadèmic amb un llenguatge proper i accessible, per la qual cosa les seues idees van arribar a un públic molt ampli.

El seu llegat continua sent estudiat hui dia en centres educatius i universitats, i la seua influència es nota en la literatura, la cultura i els debats sobre la identitat i la història valencianes. Per tot això, Fuster s'ha convertit en un referent imprescindible per a comprendre la història cultural i el pensament crític al País Valencià, i la seua figura segueix inspirant noves generacions interessades en la llengua i la cultura pròpies.

## → Curiositat destacada ←

Una de les seues frases més conegudes és: **"Tota política que no fem nosaltres seria feta contra nosaltres"**. Aquesta frase reflexiona sobre el seu pensament crític i el seu compromís amb la societat.





## EL IES THIAR SE “BIBLIOINNOVA”

Desde el curso 2024-2025, el IES Thiar participa en el proyecto **Biblioinnova't**, “una iniciativa educativa impulsada por la Conselleria de Educación, Cultura, Universidades y Empleo de la Comunidad Valenciana para transformar las bibliotecas escolares en espacios dinámicos, innovadores y accesibles para toda la comunidad educativa”.

La participación del IES Thiar en este proyecto ha comportado dos **grandes ventajas**. La primera es la entrada en **Biblioedu**, la red valenciana de bibliotecas escolares en línea. Gracias a Biblioedu, puedes comprobar si un libro que te interesa está en la biblioteca, así como si se encuentra disponible o en préstamo (y, en este caso, hasta cuándo). También puedes reservarlo para asegurarte de tenerlo disponible más adelante.

Para todo ello, solo tienes que entrar en <https://portal.edu.gva.es/biblioedu/es/inicio>, seleccionar tu provincia y tu centro y acceder a la consulta del catálogo del IES Thiar con tu **identidad digital**.



Vista de la sala de lectura con las nuevas sillas

Además, Biblioedu permite al profesorado el acceso al programa de gestión PMB desde cualquier ordenador, lo que facilita enormemente el mantenimiento actualizado tanto del catálogo como de los préstamos.



La segunda y más importante ventaja de BiblioInnova't reside en una **dotación de fondos** que, por un lado, nos ha permitido **adquirir nuevos libros** de lectura obligatoria y recomendada de los departamentos de Biología y Geología, Lengua Castellana, Inglés y Valenciano. Por otro lado, entre el curso pasado y el actual hemos **renovado las sillas** de la sala, que ahora son más cómodas, ligeras y modernas. El pasado 24 de marzo se instalaron 30 nuevas sillas con la ayuda del grupo 1.º Lince.

Además, el Departamento de Educación Plástica ha coordinado el diseño de los **nuevos marcapáginas** que te llevas con tu préstamo, y que han sido ilustrados por alumnas de Dibujo Artístico de 2.º de Bachillerato.



Marcapáginas ilustrados por Victoria Snegur, Alba Francés y Julieta Herrera

No olvides que la biblioteca está a tu servicio **todos los recreos** con **cuarenta puestos** de lectura y estudio, un **rincón de revistas**, una sección de **lecturas sobre igualdad** y más de **siete mil libros** a tu disposición. Además, puedes llevarte hasta tres libros en **préstamo** durante quince días prorrogables. Recuerda también que mientras estés en la sala debes guardar silencio, no comer ni beber, tratar los libros con cuidado y colocar bien tu silla al marcharte.

Gracias a BiblioInnova't y a la participación de alumnado y profesorado del IES Thiar, nuestra biblioteca es un espacio cada vez más acogedor y atractivo en el que aprender y convivir.



# Visita Parroquia Nuestra Señora del Pilar – 1º y 2º ESO

## 17 de diciembre 2025





13 de febrero 2026

Déjate sorprender por

# Orihuela



Departamento de Religión

Colegio Santo Domingo

Alumnos de 2º, 3º y 4º ESO

1º Bach



Carlo

Acutis



Casa Miguel Hernández



Museo Miguel Hernández



Catedral del Salvador







### **Biografia de Miguel Hernández**

Miguel Hernández Gilabert va nèixer el **30 d'octubre de 1910 a Oriola (Alacant)**. Va ser un poeta i dramaturg molt important de la literatura espanyola del segle XX.

Va nèixer en una família humil i, des de menut, va haver d'ajudar el seu pare com a pastor de cabres. A pesar d'això, molt prompte va desenvolupar la seua afició per la lectura i la poesia. En la seua joventut va començar a escriure poemes i a publicar-los en algunes revistes i periòdics locals, com *El Pueblo de Orihuela*.

En **1933** va publicar el seu primer llibre de poesia, *Perito en lunas*, una obra amb un estil complex i plena de metàfores. Eixe mateix any va viatjar a **Madrid**, on va conèixer importants escriptors i poetes de l'època.

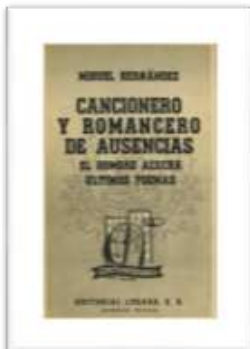
Més tard es va instal·lar durant un temps a Madrid. D'aquells anys són alguns dels seus poemes amorosos més coneguts. En **1936** va publicar una de les seues obres més famoses, *El rayo que no cesa*, un llibre de poemes sobre l'amor, el dolor i la passió.

Durant la **Guerra Civil Española** (1936-1939), Miguel Hernández va donar suport al bàndol republicà. Es va allistar com a soldat i també va treballar com a comissari de cultura, animant els soldats i escrivint poesia relacionada amb la situació del país. En esta etapa va escriure obres com *Viento del pueblo*, on reflectix la lluita, el sofriment i l'esperança de la gent.



En acabar la guerra en **1939**, va intentar fugir a **Portugal**, però va ser detingut per les autoritats franquistes. A partir d'aquell moment va començar un llarg recorregut per diverses presons espanyoles.

Mentre va estar empresonat va patir dures condicions de vida i malalties. A la presó va escriure alguns dels seus últims poemes, que més tard formarien part del llibre *Cancionero y romancero de ausencias*.



Finalment, Miguel Hernández va morir el **28 de març de 1942** a la presó d'**Alicante**, a causa de la **tuberculosis**, una malaltia que va afectar greument la seua salut durant la seua estada a la presó.

Hui en dia, Miguel Hernández és considerat **un dels poetes més importants de la literatura espanyola del segle XX**, i la seua obra continua sent un símbol de compromís, sensibilitat i lluita per la llibertat.

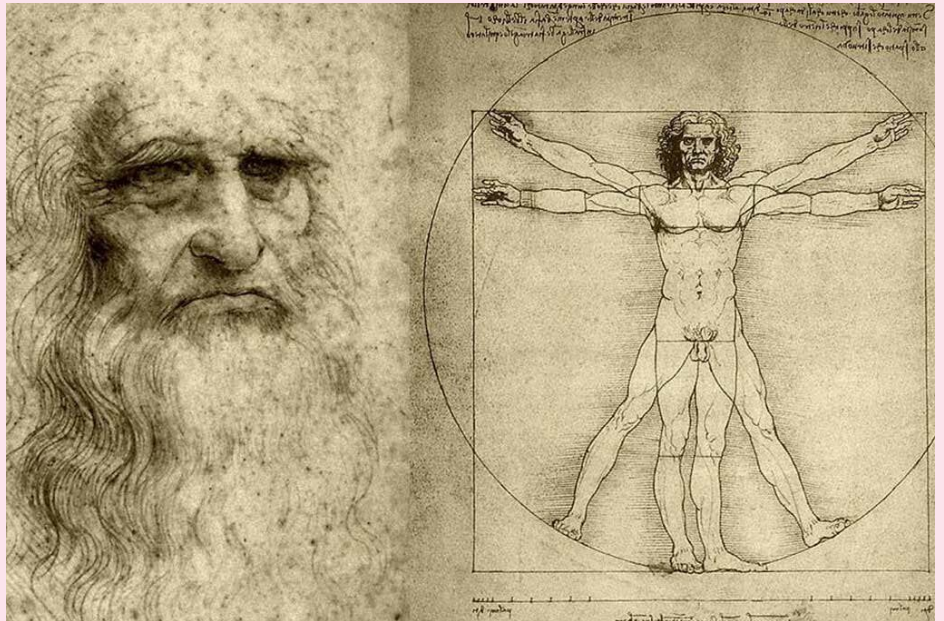
**Elena González Pérez 4º ESO B**



## LEONARDO DA VINCI:

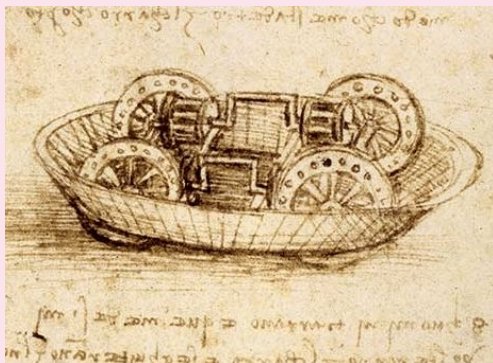
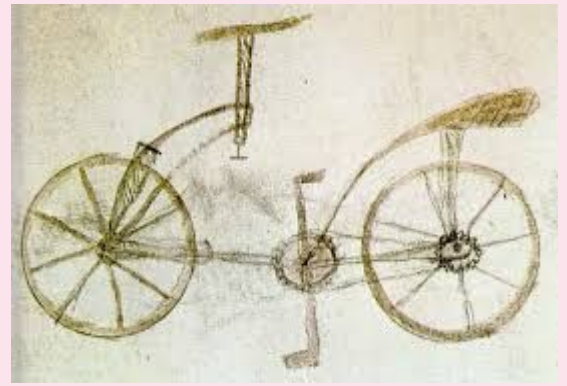
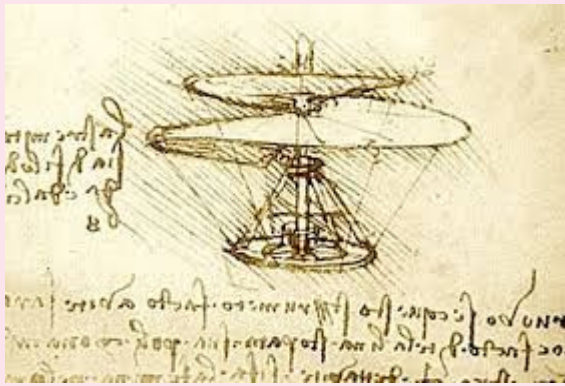
Leonardo di ser Piero da Vinci (Vinci, Itàlia, 15 d'abril de 1452- Amboise, França, 2 de maig de 1519), més conegut com a Leonardo da Vinci, va ser un personatge del Renaixement italià.

És considerat, probablement, la persona amb el major nombre de talents en múltiples disciplines que mai ha existit, tant en les arts com en les ciències.



Com a enginyer i inventor, Leonardo va desenvolupar idees molt avançades al seu temps, com ara l'helicòpter, el carro de combat, el submarí o l'automòbil.

Molt pocs dels seus projectes van arribar a construir-se, ja que la majoria no eren realitzables ja que la seua ment i la seua capacitat inventiva anaven més ràpid que la tecnologia que hi havia en eixa època.



Si estàs interessada a conèixer més sobre Leonardo da Vinci i altres aspectes de la ciència i la tecnologia, et recomanem visitar la web del Museu Nacional de Ciència i Tecnologia Leonardo da Vinci a Milà: <https://www.museoscienza.org> o millor encara... veu a Milà i visita el museu!

Iván 1r Lince  
Ángel 1r Lince



## PROYECTO: CAMPAÑA PUBLICITARIA

La propuesta de trabajo que se ha realizado en el segundo trimestre para el grupo de 4ºESO (PDC) en la materia de Ámbito lingüístico ha sido un proyecto relacionado con el texto argumentativo, en este caso el **Texto publicitario**.

El alumnado debía realizar carteles publicitarios de temática libre publicitando un producto comercial, la celebración de un evento, el cuidado medioambiental, visitar una ciudad...

El trabajo debía constar con un título suficientemente identificativo, un eslogan atractivo, imágenes llamativas y creatividad. Después estos carteles/murales se presentaron en clase siguiendo el siguiente formato:

El cuerpo del anuncio y el eslogan debían ser la base para la **cuña de radio**. Debían grabar la lectura del anuncio y del eslogan y luego editar dicho audio con música. También se podía grabar un vídeo que sirviera como **anuncio televisivo**. Para dichas elaboraciones se podía utilizar el programa CANVA u otros similares y para los murales se valoraba dibujos manuales, técnicas de collage, etc.





## Una nova era

Al llarg de la història, cada època ha estat marcada per un element característic, el Renaixement per l'humanisme, la Generació del 98 pel pessimisme... I actualment, l'era digital, per la IA (intel·ligència artificial), considerada com la quarta revolució industrial. Aquesta última, com cada moment històric, té aspectes positius i negatius.

En primer lloc, cada vegada els avanços en la **medicina** són majors i un dels motius es deu a l'ús de la intel·ligència artificial per a detectar anomalies que l'ull humà no podria, com ara: càncers o registres genètics, a més d'escanejar imatges, comunament radiografies o ressonàncies, elements necessaris i interessants.

En segon lloc, existeixen aplicacions amb robots artificials integrats que exerceixen de **docents** i ensenyen idiomes o expliquen assignatures. Al meu parer, aquestes eines poden servir-nos de suport. No obstant això, hem de ser conscients que no eduquen amb la mateixa precisió que un ésser humà preparat. Pense, que la docència és un treball que la IA no podrà substituir.

També considere que l'ús dels avanços tecnològics per a fer **deures o treballs** poden ser útils si s'utilitzen correctament. És a dir, com una ajuda i no com una solució. Doncs, hem de saber que eines, com ara *Chatgpt*, poden cometre errors: pot resumir malament un text o un llibre, inventar números en una equació matemàtica o escriure amb un registre al qual no estàs habituat. A més, cal esmentar la falta d'empatia per persones que realment s'esforcen i obtenen menys puntuació injustament.

Abans, buscar informació era més difícil, perquè s'havia d'investigar pàgines web, llibres... Ara, gràcies a *Google Ai*, *ChatGPT* o altres plataformes d'intel·ligència artificial, se'ns fa més fàcil arrebregar la informació que necessitem. Igualment, hauríem de contrastar-la i assegurar-se que la informació és de qualitat.

En resum, la intel·ligència artificial ha estat un gran descobriment tant en l'àmbit de la medicina com en el social, però cal fer-ne un bon ús i evitar-ne l'abús per prevenir conflictes. Tanmateix, no hem d'oblidar la importància de consultar els llibres i els especialistes.



FLORINA ALICIA ROPAN 4A



## L'últim vol blau: La desaparició del Guacamai Blau

Com a ciutadans, hem de conscienciar-nos sobre les conseqüències de les nostres accions, ja que en els últims anys ha augmentat el nombre d'espècies en perill d'extinció a causa de l'activitat humana. Un exemple clar és el *Guacamai de Spix (Cyanopsitta Spixii)*, també conegut com a *Guacamai Blau*, originari del nord-est del Brasil, a la regió semiàrida de la Caatinga. Destaca pel seu plomatge blau brillant, la seua llarga cua, els seus ulls blancs i el seu pic negre robust, característiques el fan especialment atractiu i exòtic per al comerç il·legal.

Aquesta espècie va estar amenaçada el 1988, segons la Unió Internacional per a la Conservació de la Naturalesa (UICN). La seua població va disminuir dràsticament i es va considerar en perill crític des del 1994. Aquest resultat s'atribueix a dos factors: en primer lloc, a la destrucció a llarg termini de l'hàbitat natural del qual depenia l'espècie com a és resultat de la colonització i explotació de la regió al llarg del corredor del riu São Francisco. I, en segon lloc, la captura per al comerç il·legal d'aus vives, la qual cosa va provocar en les últimes dècades l'extinció de l'espècie en estat salvatge.

Per tal de recuperar el guacamai blau, el 2022 es va iniciar la reintroducció d'exemplars criats en captivitat dins d'un programa internacional de conservació. Aquests individus van ser alliberats al seu hàbitat natural al Brasil amb l'objectiu de restablir una població salvatge mitjançant la protecció de l'entorn i el seguiment científic.

Aquesta au ha servit de gran inspiració per desenvolupar pel·lícules i documentals, com ara la pel·lícula "*Riu*" creada l'any 2011 on es pretén conscienciar a la ciutadania sobre allò que comporta la captivitat d'animals exòtics a través de dos personatges: Blu i Perla, dos lloros de personalitats oposades que conviuen per a sobreviure davant els traficants d'animals.

Des del meu punt de vista, s'hauria de sancionar totes aquelles persones que incomplisquen la normativa i afecten negativament els animals. Cal respectar la natura i valorar totes les espècies, ja que, per culpa de l'activitat humana, algunes podrien desaparèixer en el futur.



Amalia Guerrero Padilla 4A



## La casa de les ànimes

Elies tenia dèssset anys i era el bruixot més jove del poble, encara que ningú ho sabia. La seua àvia li va deixar com a herència la vella mansió prop del bosc, però no estava del tot sol.

—No m'agrada eixe —va dir Brodhi, surant boca avall al costat del sostre—. L'altre barret et queda moltíssim millor.

Brodhi era el seu millor amic. Estava mort des de feia més de cent anys i portava amb Elies des que va començar a fer màgia.

Un dia qualsevol van trobar un mapa que estava amagat darrere d'un espill. El pergamí mostrava la casa des de dalt, amb habitacions que Elies diria que no existien. Però el més inquietant era que el mapa canviava: portes noves apareixien, els passadissos s'allargaven, les escales es movien com a serps... I, a vegades, apareixia una marca roja en alguna Habitació.

—Hui està en l'àtic —va dir Brodhi mirant el mapa que surava enfront d'ells—. Ahir estava en el soterrani. La casa m'està tornant boig!

La marca roja estava més potent eixa nit. Hi havia un nom conegut escrit al costat d'ella: "Noah", el forner del poble el qual cada matí els entregava el pa.

Elies no recordava haver-ho vist marxar-se aquell dia, però no li havia donat importància.

Van pujar a l'àtic seguint les indicacions del mapa. L'escala cruixia abaix dels peus del bruixot, mentre Brodhi travessava els escalons sense esforç. Quan van arribar, l'àtic semblava normal: pols i caixes tancades.

De sobte, es va escoltar un soroll. Unes caixes van caure i davant dels ulls d'Elies va aparèixer una porta que mai havia vist. La va obrir i no podia creure el que veia.

Noah estava amb els peus elevats sobre el sòl i els ulls completament blancs.

El protagonista va entendre llavors que la casa s'estava alimentant de l'ànima del forner.

La casa que durant generacions havia sigut de la seua família, necessitava recarregar la seua màgia amb ànimes.

Eixa casa havia pertanyut a la seua família durant generacions. "*Tot aquest temps havia estat alimentant-se d'ànimes? Per què ningú m'havia m'ho havia dit?*" pensava Ell. —Pots alliberar-lo —va dir Brodhi amb una serietat que no mostrava mai—. Però la casa agafarà alguna altra ànima a canvi. És un sacrifici.

Elies va tancar els ulls i va pronunciar paraules que la seua àvia li va ensenyar per a emergències, les quals esperava no haver de pronunciar mai. Ell era aprenent de bruixot però sabia estos trucs bàsics. Així que es va concentrar en l'encanteri i en pronunciar correctament les paraules perquè tot isquera bé.

Noah va caure a terra de l'àtic, panteixant, viu. El mapa va quedar-se en blanc. Després, lentament, línies noves van començar a dibuixarse en el pergamí, habitacions que Elies mai havia vist van aparèixer, com de costum. I, en el centre exacte de la casa, va aparèixer una marca roja amb un nom: "*Elies*".

Brodhi ho va mirar en silenci.

La casa acabava de canviar les regles.



## La caixa misteriosa

Un dia, mentre la meua casa guardava un silenci insuportable, vaig rebre la telefonada d'una companya:

—Diego, necessite parlar amb tu. Ens veiem al pati de l'institut de l'I.E.S Thiar.

Quan vaig arribar-hi, em vaig trobar amb un objecte molt estrany. Hi havia una caixa sospitosa. La meua companya la va obrir amb cura, però no hi va veure res a dins. Desconcertats, vam decidir que seria una ximpleria.

L'endemà tot va canviar.

El pati havia cobrat vida. Les porteries es menjaven els esmorzars dels xiquets, els instruments de l'aula de música tocaven cançons molt estranyes i les cistelles de bàsquet jugaven a ping-pong com si tingueren vida pròpia.

Així doncs, decidírem posar càmeres de seguretat per vigilar el pati. I va ser aleshores quan vam descobrir una cosa encara més sorprenent: cada dia, a les tres de la vesprada, tot tornava al seu lloc.

Aquella nit vaig pensar que aquella caixa potser no estava buida... potser tenia alguna maledicció.

Els dies passaven, després les setmanes, i finalment els mesos. La maledicció es tornava cada vegada més forta. Com a detectiu amateur, em sentia superat. Vaig llegir i rellegir llibres, fins que en vaig trobar un sobre les malediccions.

Per trencar la maledicció, calia unir-se i arreglar l'institut. Així que, l'endemà vaig decidir reunir a tots els membres de l'institut i els ho vaig explicar. Al principi els semblava una bogeria, però finalment tots van decidir ajudar. Ens posarem mans a l'obra: vam canviar les xarxes velles, pintar les parets, arreglar el material i millorar el pati.

Quan tot va estar enllestit, el canvi va ser immediat.

El pati va tornar a la normalitat. Les porteries ja no es menjaven els esmorzars, els instruments sonaven correctament quan algú els tocava, i les cistelles de bàsquet es trobaven al seu lloc.

Per fi, tot havia acabat.



Diego Romero Martínez 2n C ESO



## ¿Són les xarxes socials la nostra nova presó emocional?

Hui en dia és quasi impossible imaginar la nostra vida sense un mòbil a la mà. Per a nosaltres, els adolescents, les xarxes socials no són només una distracció, sinó també una de les principals formes de connectar amb el món. Tanmateix, darrere dels *likes* i els filtres d'Instagram s'amaga una realitat molt fosca que pot afectar directament la manera com ens sentim i com ens veiem a nosaltres mateixos. En aquest text, argumentaré perquè crec que, encara que ens mantenen connectats, també poden perjudicar la nostra autoestima.

En primer lloc, cal parlar de la pressió per aconseguir una imatge perfecta. Constantment, ens impacten el cossos ideals i vides de luxe que ni tan sols són reals; és esgotador intentar comparar-se amb perfeccions que no existeixen. Evidentment, això genera una gran inseguretats: si no et veus com la influencer que ix en TikTok, pots sentir que no eres suficient.

A més, existeix el fenomen *FOMO* (por a perdre's events), que ens fa estar pendents de les xarxes per por a ser les úniques que no s'han assabentat d'un pla o d'una notícia.

També cal parlar del ciberassetjament i la validació externa. Doncs, sembla que si una foto no arriba a un nombre determinat d'interaccions no té valor. És trist que la nostra felicitat depenga d'un algoritme. Així mateix, la facilitat amb la qual es poden deixar comentaris d'odi des de l'anonimat fa que les xarxes siguin, en ocasions, un espai tòxic. Baix el meu punt de vista, no estem preparats per a gestionar les crítiques de desconeguts en una edat tan primerenca.

En conclusió, encara que a les xarxes socials trobem continguts interessants considere que els riscos per a la salut mental són majors si no posem límits. Per eixa raó, és important aprendre a diferenciar la vida real de la que veiem a la pantalla i entendre que el nostre valor no necessita d'aprovacions externes. Al cap i a la fi, connectem amb les persones quan deixem de mirar el mòbil i comencem a mirar-nos a la cara.





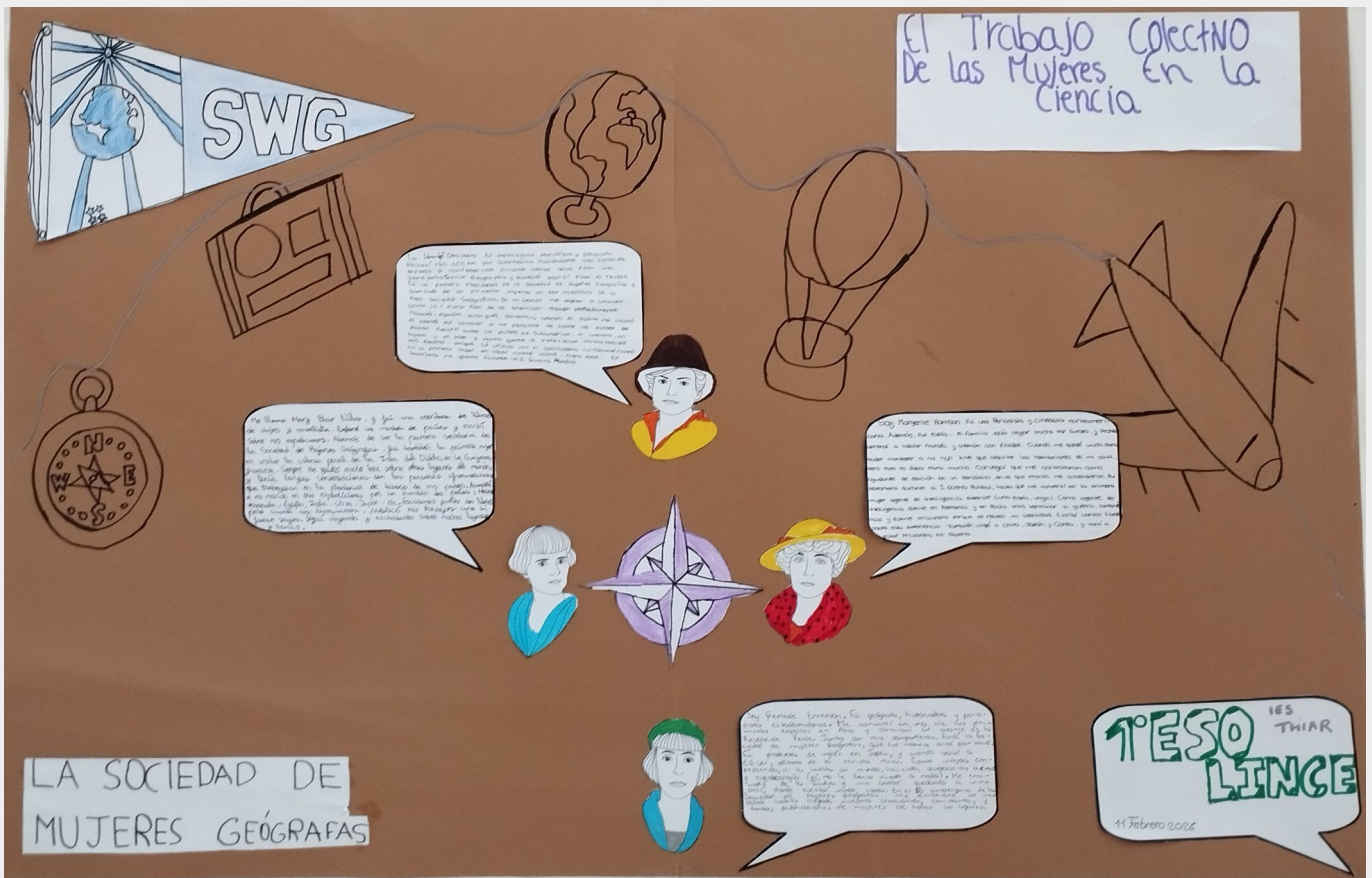
# LA SOCIETAT DE DONES GEÒGRAFES

En 1925, Gertrude Emerson Sen, Marguerite Harrison, Blair Niles i Gertrude Mathews Shelby van fundar la Societat de Dones Geògrafes (Society of Woman Geographers). Estes quatre amigues es van reunir pel seu interès en la geografia, l'exploració del món, l'antropologia i altres camps relacionats. La primera dona a presidir la societat en 1925 va ser Harriet Chalmers Adams.

La societat promou la investigació i exploració realitzada per dones amb la finalitat de brindar-les oportunitats i proveir un espai per a compartir les seues idees. Els seus membres venen de diversos països dels cinc continents i treballen en diferents professions.



Amb motiu del Dia Internacional de la Dona i la Xiqueta en la Ciència, des de l'assignatura de Geografia i Història hem fet un mural (que hem exposat en l'hall de l'institut) per a rendir un homenatge a estes i altres dones pioneres que van lluitar per fer-se un buit en un món fins llavors dominat pels hòmens.



Cristhian 1r LINCÉ  
Fátima 1r LINCÉ



## El gol que va despertar al bosc

Compta la llegenda que fa molt de temps en una xicoteta cabanya envoltada de flors silvestres, habitava Aurora la més jove, bondadosa i bella de totes les bruixes. Els seus cabells eren daurats i alhora foscos com el banús i els seus profunds i clars ulls reflectien una intensitat antiga, com si haguera llegit tots els contes del món abans de nàixer. La seua màgia era discreta, quasi invisible. No obstant això, ajudava en silenci als quals ho necessitaven.

Sempre era acompanyada pel seu llop i protector, Arian.

El seu pelatge era tan blanc i pur que semblava reflectir la llum, i els seus ulls eren tan misteriosos i cristal·lins que semblaven impossibles de llegir. Era un ser molt especial, podia parlar i veure allò que els altres no percebien.

Una vesprada, mentres Aurora arreplegava lavanda silvestre, Arian es va quedar immòbil

-Escolta- va dir el llop amb una veu que només Aurora podia sentir -El bosc esta massa silenciós, no se sent el cant dels ocells, no hi ha vent, ni tan sols se sent el so de les fulles respirant.

I llavors ho van veure.

Entre els arbres va aparéixer una senda oculta que conduïa a un gran roure cobert de molsa, en ell hi havia una xicoteta porta redona tallada en fusta.

En el pany brillava una inscripció antiga: "*Només la clau que ho obri tot t'ajudara a jugar amb el cor*"

Surant davant la porta girava una clau daurada.

Aurora es va deixar portar per la curiositat, va prendre la clau i va obrir el pany. A l'interior de la porta hi havia un passadís replet de plantes enfiladisses verdes i esferes daurades.

En travessar-ho, van aparéixer en el lloc més bell de tota la terra, un prat silvestre infinit, envoltat de fades i d'éssers mitològics que reien entre campanetes lluminoses, flors que recitaven endevinalles i un llac amb una aigua tan cristal·lina i brillant que semblava estar feta de pols d'estreles.

Però, de sobte tota la màgia es va esvaïr: el cel estava apagat i ennegrit sense un sol llamp de llum, les fades i els éssers mitològics que allí habitaven estaven completament desolats, les flors creixien del revés i els animals parlaven llengües estranyes.

Tot el que hi havia allí estava satisfet d'una tristesa i d'una bogeria surrealista.

En el centre de l'illa va aparéixer un camp de futbol antic, sense espectadors, les porteries canviaven de lloc sense previ avís i la pilota levitava en l'aire.



Aurora va comprendre llavors que per a salvar l'illa havia de jugar este partit amb el cor. Així doncs, va prendre la clau daurada i va caminar cap al centre del camp.

Aurora va colpejar la pilota amb un moviment ferm, com si fora una passada decisiva, i sense adonar-se va marcar un gol. No va haver-hi cap explosió, però sí una pluja daurada d'estrelles, el sol va eixir, les fades van tornar a dansar i a riure en les seues esferes daurades, els arbres i les flors van tornar a recitar endevinalles...

Aurora li havia retornat a l'illa la felicitat, havia confiat en ella mateixa i en el poder del seu cor.

Aurora i Arian van despertar novament en la seua cabanya envoltada de flors silvestres, la porta en el roure havia desaparegut, només quedava la clau entre les flors i la memòria de la seua gran aventura.

Des de llavors, aquell lloc continua sent un prat normal, però si en algun moment veus que el vent es deté i que les flors estan dirigides cap a un mateix lloc, tal vegada el passadís torna a obrir-se i pugues conèixer aquell regne que ningú recorda, però que encara ningú ha oblidat del tot.



Sofia Urbina 2n ESO D

## Erasmus+ en el IES Thiar!

Durante el segundo trimestre, nuestro centro ha continuado reforzando su dimensión internacional mediante distintas actividades de movilidad y cooperación con centros educativos europeos. Estas actuaciones se enmarcan dentro de nuestro compromiso con la formación práctica del alumnado y con la creación de nuevas oportunidades de aprendizaje en otros países.

Una de las movilizaciones realizadas ha sido una visita preparatoria a la ciudad italiana de Taranto. En ella participaron representantes de nuestro centro con el objetivo de conocer de primera mano al I.T.T. A. Pacinotti, centro homólogo con el que comenzamos a colaborar. Durante la estancia, además, nuestros profesores coincidieron con representantes de otro instituto de Albacete, que también se encontraba realizando una movilidad de grupo en el mismo centro italiano, lo que permitió intercambiar experiencias y compartir impresiones sobre los distintos proyectos de movilidad. Esta visita ha servido para establecer el primer contacto institucional, conocer las instalaciones, el funcionamiento del centro y las empresas colaboradoras, así como preparar adecuadamente la futura estancia de dos alumnos de grado medio de nuestro instituto, que realizarán allí sus prácticas formativas.

Por otro lado, durante este trimestre también hemos tenido la satisfacción de recibir en nuestro centro a tres alumnos procedentes de la Escola Secundária Avelar Brotero de Coimbra (Portugal), acompañados por dos de sus profesores. Los alumnos se han incorporado a nuestro instituto para realizar sus prácticas formativas, participando en un proyecto de movilidad ecológica desarrollado en colaboración con el Ayuntamiento de Pilar de la Horadada. Durante su estancia han podido conocer el funcionamiento de nuestro centro, participar en distintas actividades y trabajar conjuntamente con alumnado y profesorado, favoreciendo así el intercambio cultural y educativo entre ambas instituciones.

Además, esa misma semana coincidió con la visita preparatoria de tres profesores procedentes de Taranto, vinculados al I.T.T. A. Pacinotti. Su estancia estuvo orientada a conocer las buenas prácticas desarrolladas en nuestro centro, especialmente en relación con la acogida y seguimiento del alumnado en prácticas. Esta visita ha supuesto un paso importante para iniciar una nueva relación de colaboración que, en un futuro próximo, permitirá también recibir en nuestro instituto a alumnado italiano para la realización de sus prácticas formativas.





---

 TODOS LOS GRUPOS DE 3º DE ESO
 

---

# HAN DISEÑADO SUS PROPIOS JUEGOS DE MESA ORTOGRÁFICOS

= Lengua Castellana y Literatura = 3º ESO = Profesora: Andrea Ruault Martínez =

**REPASO DE LAS NORMAS BÁSICAS DE ACENTUACIÓN:  
AGUDAS, LLANAS Y ESDRÚJULAS; HIATO, DIPTONGO Y  
TRIPTONGO; Y TILDE DIACRÍTICA.**

## WINGO

Un juego en el que tu suerte para cantar “Wingo” dependerá de tus conocimientos para acentuar palabras.



## LA OCA ORTOGRÁFICA

Solo podrás llegar a la meta sin retroceder conociendo todos los casos en que una palabra se acentúa.



## CARRERA DE PALABRAS

¿Crees que tu pareja y tú podréis ganar esta carrera de la acentuación? Tirad los dados y averiguadlo.



## BATALLA DE ACENTUACIÓN

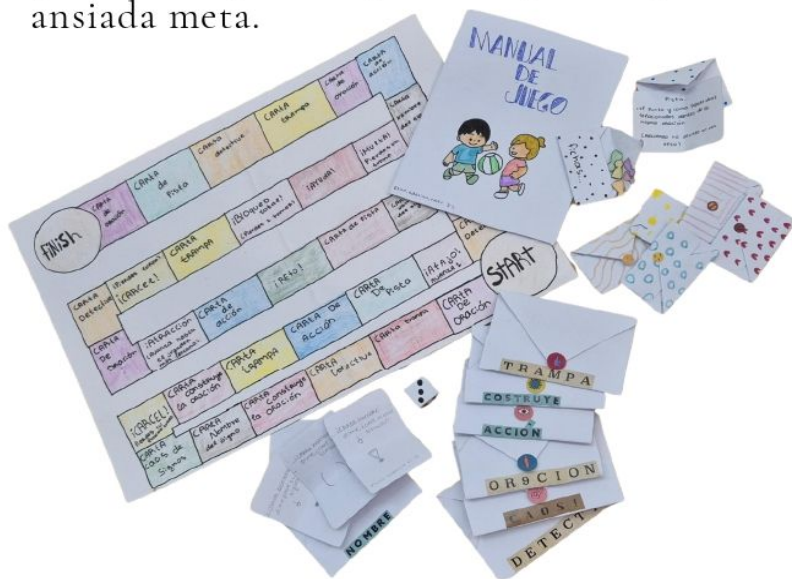
Intenta ser el primero en deshacerte de tus cartas... Pero solo lo conseguirás si conoces todas las reglas de acentuación.



## REPASO DEL USO DE LAS MAYÚSCULAS Y LOS SIGNOS DE PUNTUACIÓN

### ¡PUNTUACIÓN EN ORDEN!

Descubre si serías capaz de usar correctamente todos los signos de puntuación y las mayúsculas para llegar a la ansiada meta.



### EL PUEBLO ESCRIBE

Hasta 20 jugadores podrán intentar descubrir al “saboteador” corrigiendo oraciones, aunque... ¡Has de estar seguro porque la Real Academia Española tiene la última palabra!



## REPASO DEL USO DE LAS GRAFÍAS: G, J, B, V, H, C, Z, Y, LL...

### PETARDO RETARDO

¡Cuidado!, porque en este juego deberás resolver el máximo número de ejercicios gramaticales antes de que algún compañero te haga “explotar”.



### EL CÓDIGO FAS

Descifra las respuestas correctas que esconde cada tarjeta y podrás conseguir un mayor número de llaves.





# REPASO DE DUDAS FRECUENTES: VAYA Y VALLA, HALLA/AYA/HAYA, HAY/AHÍ/AY, SINO/SI NO, PORQUE/PORQUÉ/POR QUÉ...

## LA MISIÓN DE LAS PALABRAS CONFUNDIDAS

Solo lograrás adelantar a tus rivales si aciertas el abanico de colores completo, así que tira los dados y, ¡a responder!



## ¡ESCALERAS!

Cada tarjeta que respondas adecuadamente te permitirá tirar los dados y avanzar casillas. Continúa hasta llegar a la fase final, en la que deberás alcanzar la bandera que hay en la cima de los escalones. El primero en hacerlo ganará la partida.



## DIACRITIC STAR

Has de llegar a la estrella final del tablero con la máxima cantidad de polvo estelar, ¿acertarás las preguntas que te lo proporcionarán?





