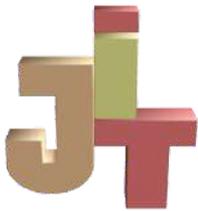


2025 - Año 1. Número 0

Impacto Súbito

les Joaquín Turina





IES Joaquín Turina
Sevilla (España)
41010541.edu@juntadeandalucia.es
<https://www.iesjoaquinturina.es/>

Impacto Súbito. Revista Digital del IES Joaquín Turina
<https://www.iesjoaquinturina.es/>



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons 4.0 internacional: Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual.

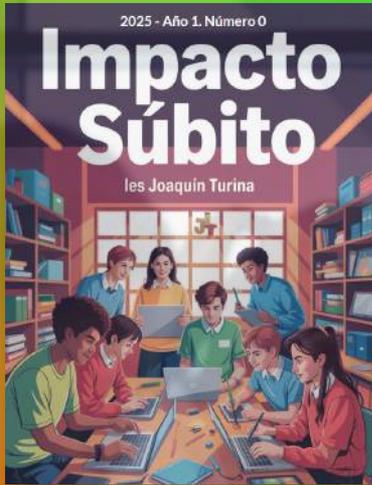
“Impacto Súbito. Revista Digital del IES Joaquín Turina” nace como un espacio dinámico y abierto, creado por y para la comunidad educativa de este instituto sevillano del barrio de San Pablo, con el propósito de expresar ideas, compartir conocimientos y experiencias y dar visibilidad a inquietudes, logros y talentos.

El título de esta revista digital recupera y rinde homenaje a la publicación impresa *Impacto Súbito*, que se editó en nuestro centro durante la década de los años 90, y que hoy renace en formato digital para seguir dando voz a nuestra comunidad educativa.

En esta nueva etapa, nuestra revista se caracteriza por su formato digital e interactivo, que permite al lector interactuar con los contenidos de forma contextualizada. Su carácter accesible, inmediato y enriquecido con recursos multimedia ofrece una experiencia más cercana y dinámica.

Participar en este proyecto es una oportunidad para expresarse y, al mismo tiempo, una experiencia formativa. A través de la creación de contenidos y el trabajo en equipo, se desarrollan competencias clave como la comunicación, el pensamiento crítico, la competencia digital, la creatividad y la responsabilidad, convirtiendo la revista en un verdadero espacio de aprendizaje activo y significativo.

En cada edición, *Impacto Súbito* ofrecerá contenidos diversos: noticias, artículos de opinión, creaciones de diferente naturaleza, entrevistas, reseñas culturales, proyectos del aula, reportajes, actividades del centro, nuevas iniciativas, reflexiones sobre temas actuales, y mucho más. Queremos que esta revista sea tan plural y viva como nuestro instituto, y que refleje la riqueza de voces que lo habitan. Invitamos a toda la comunidad a participar, a leer, a opinar y, sobre todo, a hacer suya esta revista. ¡Bienvenidos a sus páginas!



Consejo Editorial

Jesús M. Muñoz Calle
M^a Carmen Rueda Magallanes
Esther Márquez Rodríguez
M^a Isabel Blanco Pérez
Francisco Padilla Sánchez

Equipo técnico, soporte digital, diseño y maquetación

Jesús M. Muñoz Calle

Equipo de creación, edición, difusión y comunicación

Jesús M. Muñoz Calle

Colaboradores

Francisco Padilla Sánchez

IMPA SÚB



ACTO BITO



IES JOAQUÍN
TURINA

EDITORIAL

En este número de lanzamiento de *Impacto Súbito. Revista Digital del IES Joaquín Turina*, queremos dar la bienvenida a toda la comunidad educativa y presentar esta nueva publicación que nace con vocación de ser un espacio abierto, participativo y creativo.

Los artículos que conforman este número inaugural son una muestra y un primer ejemplo del enorme potencial que esta revista puede ofrecer como espacio de creación, desarrollo, reflexión y participación. Con ellos, también se pretende sentar las bases generales iniciales del funcionamiento de este proyecto.

También buscamos mostrar de forma práctica cómo el uso adecuado de las nuevas tecnologías puede ser un gran aliado en este propósito. Nos permiten no solo mejorar y enriquecer significativamente la calidad de lo que aportamos, sino también ampliar su alcance y generar un mayor impacto.

La singularidad de este primer número explica que todos sus artículos sean obra de un mismo autor. Es importante destacar que los números siguientes contarán con una diversidad de colaboradores.

Desde el equipo editorial animamos a toda la comunidad educativa a formar parte activa de este proyecto. Esta revista es un espacio abierto a la creatividad, la reflexión y el intercambio de ideas. Vuestras colaboraciones son esenciales para que esta publicación crezca y refleje la riqueza y diversidad de nuestro instituto.

¡Contamos contigo!

06

Origen de *Impacto Súbito. Revista Digital del IES Joaquín Turina*

Jesús M. Muñoz Calle

12

Organización y funcionamiento general de la publicación

Jesús M. Muñoz Calle

26

Planteamiento de actividades gamificadas con juegos AJDA

Jesús M. Muñoz Calle

38

Diez años de coordinación TDE

Jesús M. Muñoz Calle

44

Entrevista al profesor Francisco Padilla

Jesús M. Muñoz Calle

62

Curiosidades científicas

Jesús M. Muñoz Calle

70

Cuento
“El Secreto del Valle de Bruma”

Jesús M. Muñoz Calle

**Homenaje a Alicia Borrero.
Mucho más que una administrativa**

Jesús M. Muñoz Calle

80

**Actividad de grabaciones y
fragmentos para el día del libro**

Jesús M. Muñoz Calle

86

**Algunos recursos digitales de uso
frecuente**

Jesús M. Muñoz Calle

90

Juegos y pasatiempos digitales

Jesús M. Muñoz Calle

100

El nuevo Equipo Directivo

Jesús M. Muñoz Calle

110

Chistes multimedia

Jesús M. Muñoz Calle

116

Normas de publicación

120

Origen de *Impacto Súbito*. Revista Digital del IES Joaquín Turina

Jesús M. Muñoz Calle

En mayo de 2025 se celebró en Granada el [III Congreso Internacional de Innovación Educativa \(CIIEAND\)](#). Una iniciativa de la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional de la Junta de Andalucía para impulsar la innovación en las aulas, como el desarrollo de la competencia digital, la Inteligencia Artificial aplicada a la educación, la protección de datos en el sector educativo, el uso de las Nuevas Tecnologías aplicadas a la atención a la diversidad, el razonamiento matemático o el desarrollo de la competencia lectora.

Entre uno de sus expositores se encuentra el del IES Fernando de los Ríos, un centro educativo público situado en Fuente Vaqueros, Granada, comprometido con la inclusión, la innovación pedagógica y la promoción de la cultura local. Reconocido por su labor en la atención al alumnado más desfavorecido, especialmente de etnia gitana. El instituto ha sido galardonado con el premio "Educación es futuro" por la Fundación Secretariado Gitano.

Una de las propuestas que traía este centro es su revista digital de edición trimestral llamada [La chopera](#). En ella, profesores y alumnos del centro desarrollan diferentes secciones y artículos relacionados de una forma u otra con su centro educativo. A la derecha mostramos la portada de uno de sus números.

la chopera

I.E.S Fernando de los Ríos-Fuente Vaqueros-Granada

nº1 - mayo 24

CAMBIO CLIMÁTICO GRETA THUNBERG

Tema del mes

FRAN PIGNE
SECCIÓN SALUD

SAN MARCOS
TRADICIÓN

Mercedes García
LA ENTREVISTA



Por otra parte, la [Red Educativa Digital Descartes](#), asociación no gubernamental sin ánimo de lucro constituida el 1 de junio de 2013 que tiene como fin promover la renovación y cambio metodológico en los procesos de aprendizaje y enseñanza de las Matemáticas, y también en otras áreas de conocimiento, utilizando los recursos digitales interactivos generados en el Proyecto Descartes, lanza en 2021 su revista digital interactiva de publicación semestral.

La [Revista Digital Red Descartes](#) tiene como objetivo principal la difusión de todo lo concerniente al proyecto Descartes —proyecto educativo de ámbito global que persigue la mejora de la educación apoyándose en las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) y en las del aprendizaje y el conocimiento (TAC)—, pero con visión abierta a acoger todo aquello que signifique un avance significativo con herramientas y recursos similares.

Esta revista dispone de una herramienta informática de creación propia que a modo de plantilla facilita la composición y el formato editorial, permitiendo la inclusión de cualquier objeto multimedia e interactivo sin más limitación que su compatibilidad con el estándar HTML5.

La incorporación de herramientas basadas en inteligencias artificiales generativas, junto con el empleo de la aplicación DescartesJS y otros avances tecnológicos, ha supuesto un impulso decisivo para esta revista. Estos recursos han elevado significativamente tanto la calidad de los artículos como su capacidad para divulgar conocimiento de forma accesible, consolidando la publicación como una referencia en innovación y aprendizaje.

Mostramos la portada del primer número de esta revista digital interactiva.

2021 - Año 1
Número 1



Revista Digital
RED
DESCARTES
Panhispanica-educativa-interactiva

Durante las décadas de los años 80 y 90 del siglo pasado, el IES Joaquín Turina editó una revista impresa titulada *Impacto Súbito*. En sus páginas se abordaban temas relacionados con el centro, así como contenidos culturales, literarios, de actualidad, reportajes y pasatiempos. Esta publicación, cuya portada del primer número se muestra en la página siguiente, fue durante mucho tiempo una auténtica seña de identidad del instituto.

La nueva revista que aquí presentamos, *Impacto Súbito. Revista Digital del IES Joaquín Turina*, nace con la intención de convertirse en una nueva seña de identidad del centro, siguiendo la estela de su predecesora y rindiéndole homenaje. Para ello, se inspira en la experiencia y las buenas prácticas educativas del IES Fernando de los Ríos a través de su revista *La Chopera*, e incorpora además las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías, formatos y recursos de la *Revista Digital Descartes*.

De esta interesante fusión nace esta nueva publicación que aspira a convertirse en un espacio abierto, participativo y de interés para toda la comunidad educativa del Joaquín Turina. Al pasar el ratón por la imagen se representa el origen de la revista.



IMPACTO SUBITO



PRIMERA REVISTA CUANDO EL INSTITUTO
SE LLAMABA AÚN I.B. SAN PABLO II

Organización y funcionamiento general de la publicación

Jesús M. Muñoz Calle

Este artículo tiene como objetivo establecer los aspectos generales relativos a la organización y el funcionamiento de *Impacto Súbito. Revista Digital del IES Joaquín Turina*.

Estructura orgánica

A continuación, se detallan los componentes, competencias y funciones de los distintos órganos, equipos y cargos que formarán parte de la organización inicial de la revista.

Consejo Editorial

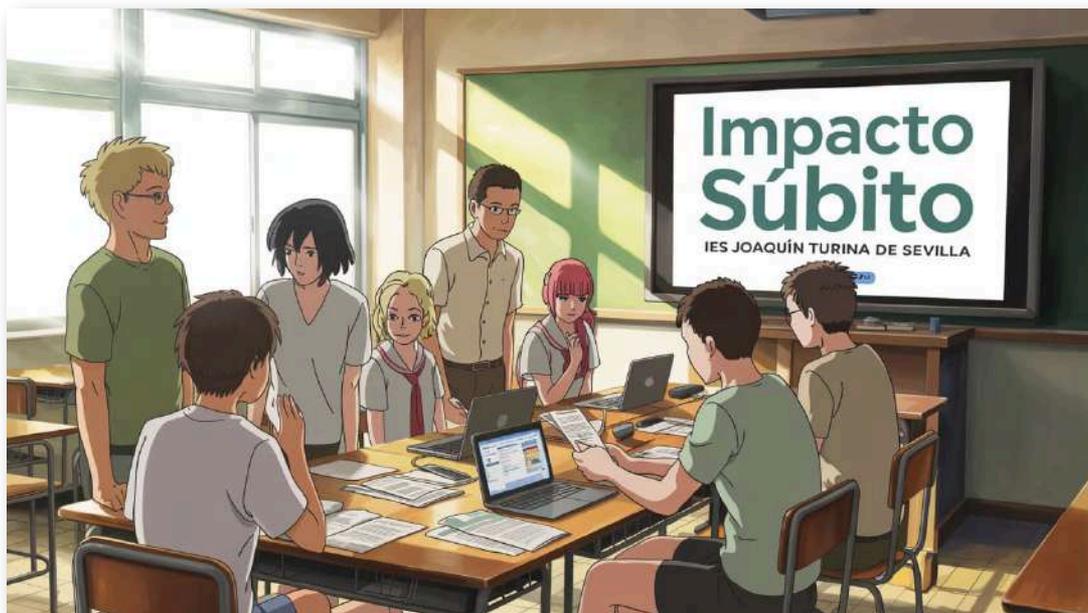
El Consejo Editorial es el órgano ejecutivo y de gestión de mayor responsabilidad en la publicación. Entre sus competencias se incluyen las siguientes:

-  Velar por el correcto funcionamiento de la revista.
-  Supervisar y aprobar los contenidos, el diseño y los artículos antes de su publicación.
-  Proponer y coordinar mejoras, correcciones o ajustes cuando se consideren necesarios.
-  Proponer y si procede, realizar los cambios en la estructura orgánica y funcional de la revista.

- Gestionar los recursos humanos y materiales de revista y seleccionar a los responsables de sus equipos.
- Redactar y firmar la editorial de cada número.
- Definir y proponer líneas temáticas, secciones y enfoques de trabajo.
- Establecer las normas de publicación de los artículos.
- Marcar los criterios editoriales y las normas de estilo que aseguren la coherencia y calidad de los contenidos.
- Coordinar la formación y orientación de nuevos miembros del equipo, especialmente en el uso de herramientas digitales y en la práctica editorial.
- Fomentar la participación de la comunidad educativa, impulsando convocatorias, concursos o colaboraciones abiertas.
- Evaluar periódicamente el impacto y la evolución de la revista, con el fin de introducir innovaciones o replantear estrategias de difusión.
- Representar oficialmente la revista en actividades, encuentros educativos u otras iniciativas externas relacionadas con medios escolares o digitales.
- Garantizar el respeto a los principios éticos, la inclusión y la diversidad en los contenidos publicados.
- Coordinar el calendario editorial y las fechas de entrega y publicación.
- Buscar sinergias y colaboraciones con otros centros, revistas o instituciones.

El Consejo Editorial será designado por el Equipo Directivo del centro entre los miembros activos en el proyecto. Se recomienda que esté integrado por una representación diversa y comprometida, incluyendo preferentemente a:

- Miembros del Equipo Directivo.
- Coordinación del programa TDE (Transformación Digital Educativa).
- Representantes del Equipo de Convivencia.
- Coordinación del Plan de Igualdad.
- Profesorado con experiencia en creación, edición o publicación de contenidos.
- Docentes interesados en el ámbito de la comunicación, la expresión escrita o los medios digitales.



Equipo técnico, soporte digital, diseño y maquetación

Encargado de la infraestructura tecnológica y la gestión digital de la revista. Responsable del diseño gráfico y visual de la revista, tanto en su versión digital como en cualquier soporte físico eventual. Sus funciones son:

-  Administrar la plataforma de publicación digital (web, blog, entorno virtual, etc.).
-  Velar por la seguridad, accesibilidad y correcto funcionamiento del soporte digital.
-  Coordinar la integración de contenidos multimedia y recursos interactivos.
-  Ofrecer soporte técnico al resto de equipos.
-  Explorar nuevas herramientas, aplicaciones y recursos digitales para enriquecer la revista.
-  Diseñar la estructura visual de la revista y sus distintas secciones.
-  Mantener la coherencia gráfica y estética entre números.
-  Editar imágenes, infografías, ilustraciones y recursos visuales.
-  Adaptar los contenidos al formato digital y garantizar su usabilidad y accesibilidad.
-  Trabajar en la edición web o plataforma digital de publicación.
-  Fomentar la participación de la comunidad educativa en tareas de diseño y edición digital.

El responsable de este equipo será seleccionado por el Consejo Editorial. El resto de sus miembros serán elegidos por su responsable de entre los candidatos que quieran pertenecer a este.



Equipo de creación, edición, difusión y comunicación

Pertenece al mismo todos los miembros de la comunidad educativa que participan de forma continua en la creación, recopilación y revisión de contenidos, así como en difundir y dar visibilidad a la revista dentro y fuera del centro. Entre los aspectos que desarrollan se encuentran:

- Redactar artículos, entrevistas, reseñas y otros contenidos.
- Proponer ideas, temas y secciones para cada número.
- Coordinar la colaboración del alumnado y del profesorado.
- Realizar la revisión ortográfica, gramatical y de estilo de los textos.

- Seleccionar imágenes, recursos visuales y otros elementos multimedia.
- Canalizar las propuestas y contribuciones de la comunidad educativa.
- Trabajar en la integración de contenidos multimedia (vídeo, audio, infografías, etc.).
- Participar en talleres, encuentros o actividades relacionadas con la publicación.
- Colaborar en proyectos interdisciplinarios vinculados a la revista.
- Diseñar y ejecutar estrategias de difusión en redes sociales, página web y otros canales.
- Elaborar materiales promocionales (carteles, anuncios, newsletters).
- Coordinar la presentación pública de cada número de la revista.
- Establecer contacto con familias, AMPA, otros centros, medios de comunicación o instituciones culturales.
- Incentivar la participación del alumnado, profesorado y familias a través de campañas o actividades.
- Realizar equipos de trabajo para abordar determinadas tareas o actividades.

Colaboradores

La revista podrá contar, además, con colaboraciones puntuales en sus distintos ámbitos de contenido y actividad.

Funcionamiento general

En los apartados siguientes se desarrollan los aspectos fundamentales relativos al funcionamiento y desarrollo de *Impacto Súbito. Revista Digital del IES Joaquín Turina*.

Es importante señalar que toda la información sobre la organización y el funcionamiento de la revista se publicará en ella misma.

Vinculación institucional y enmarque en el IES

La iniciativa de crear esta revista digital ha sido promovida por el Equipo Directivo del centro como una propuesta de mejora educativa para el curso 2025/26. Tras su aprobación por los órganos competentes del instituto, esta iniciativa será incluida formalmente en el Proyecto de Centro, integrándose así en la vida académica e institucional del IES Joaquín Turina.

Para asegurar el adecuado desarrollo del proyecto, se constituirá un grupo de trabajo adscrito al Centro del Profesorado (CEP) de Sevilla, lo que permitirá contar con recursos específicos, asesoramiento técnico-pedagógico y el reconocimiento oficial por parte del sistema de formación del profesorado.

La coordinación de este grupo será propuesta por el Consejo Editorial de la revista, en función de criterios de implicación, experiencia y perfil profesional.

Constitución

El Equipo Directivo propondrá, en una fase inicial, a los miembros que formarán parte del Consejo Editorial, teniendo en cuenta las recomendaciones establecidas para la designación de sus miembros.

La revista será presentada oficialmente al Claustro del profesorado y al Consejo Escolar, con el objetivo de explicar su finalidad, estructura y organización. Asimismo, se hará una invitación abierta a la participación de toda la comunidad educativa (alumnado, familias, personal no docente, etc.).

Se abrirá un plazo de inscripción para quienes deseen formar parte de los diferentes equipos, pudiendo manifestar su preferencia por la labor a desarrollar. A continuación, se procederá a la formalización oficial del grupo de trabajo vinculado al CEP, lo que permitirá su desarrollo dentro del marco de la formación en centros.

Una vez constituido el grupo, se organizarán los diferentes equipos funcionales (redacción, diseño, soporte técnico, difusión, etc.), asignando responsabilidades concretas a sus miembros y estableciendo un calendario de trabajo adaptado al ritmo del curso escolar.



Calendario de funcionamiento

La revista digital *Impacto Súbito* tendrá una periodicidad trimestral, con un total de tres números regulares durante el curso escolar, coincidiendo su publicación con el final de cada trimestre.

El funcionamiento interno de cada número seguirá un ciclo de trabajo dividido en cuatro fases. Aunque se indica la duración aproximada de las mismas, esta puede experimentar modificaciones o ajustes que se estimen necesarios.

Primera fase

Durante las dos primeras semanas de cada trimestre, el Consejo Editorial mantendrá una reunión de planificación en la que se definirán las temáticas y secciones a abordar, se asignarán las tareas a los distintos equipos y se publicará una convocatoria abierta para invitar a participar a toda la comunidad educativa.

Segunda fase

Se iniciará la etapa de producción de contenidos, que abarcará aproximadamente siete semanas. En la misma se realizarán, evaluarán y revisarán los artículos. Esta fase será coordinada por el equipo de creación, edición, difusión y comunicación. Una vez terminados los trabajos serán enviados al Consejo Editorial.

Tercera fase

El Consejo Editorial supervisará el contenido y tras su aprobación, será enviado al Equipo técnico, soporte digital, diseño y maquetación para que proceda al montaje de la publicación. Para esta fase se destinarán tres semanas.

Cuarta fase

Durante las semanas restantes del trimestre se procederá a la publicación y difusión del número, tanto en la plataforma digital de la revista como a través de los canales del centro (web institucional, tablón informativo, redes sociales, etc.). También se valorará la posibilidad de realizar presentaciones breves en tutorías o actividades complementarias para dar mayor visibilidad al trabajo realizado.

Esta estructura cíclica permitirá un funcionamiento ordenado, participativo y sostenible de la revista a lo largo del curso escolar.



Normas de publicación

Las normas de publicación se detallan al final de cada número. Dado que estas pueden ser modificadas, la versión vigente será siempre la correspondiente al último ejemplar publicado.

Contenidos

La revista digital *Impacto Súbito* nace con la vocación de ser un reflejo dinámico, plural y creativo de la vida del IES Joaquín Turina, así como un espacio de expresión y comunicación para toda su comunidad educativa. Por ello, su contenido se articulará en torno a una serie de secciones fijas o habituales, junto con otros contenidos especiales o artículos aislados que permitirán atender temas de actualidad, iniciativas puntuales o colaboraciones externas.

Secciones habituales

A modo de ejemplo, se sugiere el siguiente listado de secciones para la revista. Cabe destacar que se trata de una propuesta flexible y no de un formato cerrado.

-  **Vida del centro:** crónica de actividades académicas, culturales, complementarias y extraescolares, celebraciones, proyectos en marcha, encuentros con familias o eventos institucionales.
-  **Aula abierta:** experiencias de aula innovadoras, trabajos destacados del alumnado, buenas prácticas docentes, recursos digitales o estrategias metodológicas aplicadas en el centro.
-  **Convivencia, igualdad e inclusión:** acciones desarrolladas por los equipos de convivencia e igualdad, campañas de sensibilización, conmemoraciones (8M, 25N, etc.) y experiencias inclusivas.
-  **Literatura y creación:** poemas, relatos breves, microrrelatos, ensayos o textos creativos realizados por el alumnado, profesorado o colaboradores.



- **Cultura y sociedad:** artículos de opinión, reflexiones sobre actualidad, entrevistas, reportajes temáticos o debates vinculados al entorno social y educativo.
- **Actualidad:** apartado para hacerse eco y dar una mirada o visión sobre alguna noticia.
- **Ciencia y tecnología:** divulgación científica, experiencias de laboratorio, proyectos STEAM o iniciativas relacionadas con el pensamiento computacional y la robótica.
- **Artes y expresiones visuales:** galerías de imágenes, ilustraciones, cómic, diseño gráfico, fotografía, pintura, escultura o cualquier manifestación visual o artística realizada en el centro.
- **Lenguas extranjeras:** textos y colaboraciones en inglés, francés u otros idiomas que favorezcan el uso práctico de las lenguas aprendidas en el instituto.

- **Memoria histórica y patrimonio:** sección destinada a recuperar la historia del centro, entrevistas a antiguos alumnos o profesorado, y recuerdos de etapas pasadas.
- **Recomendaciones:** reseñas literarias, musicales, cinematográficas o culturales hechas por el alumnado y profesorado.
- **Pasatiempos y entretenimiento:** crucigramas, juegos de lógica, cómics, anécdotas o trivias elaboradas por los miembros de la revista.
- **Nuevas tecnologías:** inteligencia artificial, aplicaciones informáticas, internet, espacios web, etc.
- **Erasmus+:** actividades realizadas en estos proyectos. Culturas y costumbres de otros países.
- **Rincón histórico:** reseñas de capítulos de nuestra historia y de sus personajes.
- **Anécdotas y curiosidades:** sección dedicada a aspectos sorprendentes y poco conocidos.
- **Radio Turina / podcast escolar:** sección que recoja audios breves o podcasts elaborados por alumnado o profesorado, entrevistas, narraciones o tertulias grabadas. Puede estar integrada con una emisora escolar o como formato multimedia en la propia revista.
- **Entrevistas:** se pueden llevar a cabo en diferentes formatos y con diferentes estilos.
- **Orientación y futuro:** información útil sobre orientación académica y profesional, entrevistas a profesionales, consejos para etapas postobligatorias, acceso a la universidad o formación profesional.



Artículos puntuales

Junto a estas secciones fijas, *Impacto Súbito* mantendrá un espacio abierto a colaboraciones puntuales que no se ajusten necesariamente a una categoría concreta. Esto incluye participación en iniciativas intercentros, convocatorias culturales, actividades deportivas, campañas de diferente naturaleza, familias del centro, homenajes a miembros de la comunidad educativa, cartas abiertas, premios, experiencias personales y académicas, agradecimientos, gamificación, retos y desafíos, iniciativas de diferente tipo o tribunas libres de reflexión.

El enfoque editorial buscará siempre fomentar la calidad, el rigor, la creatividad y la participación activa del alumnado, el profesorado y el resto de la comunidad educativa. La revista será un espacio donde se valore tanto la expresión personal como la colaboración colectiva, el pensamiento crítico y el reconocimiento del talento y el esfuerzo compartido.

Planteamiento de actividades gamificadas con juegos AJDA

Jesús M. Muñoz Calle

En este espacio, profundizaremos en uno de los múltiples enfoques posibles para diseñar actividades basadas en metodologías de gamificación, integrando como elemento central los juegos educativos ofrecidos por el [Proyecto de Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula \(AJDA\)](#), con el fin de que éstos se conviertan en el núcleo dinamizador y parte fundamental de dichas actividades.

Planteamiento de objetivos

Los objetivos definen las finalidades que deseamos alcanzar, y el nivel de profundización y esfuerzo requerido dependerá de la ambición de dichas metas.

Las metas que nos planteemos pueden ser de muy diversa índole y alcance, ya sea enfocarse en el aprendizaje de conocimientos de naturaleza académica o ir mucho más allá, incluyendo otros muchos aspectos relacionados con el ámbito educativo.

A continuación, resumimos algunas características clave que deben cumplir los objetivos: ser claros, realistas, adecuados, relevantes, específicos, medibles, acotados en el tiempo, flexibles, justos, transparentes, promover la motivación intrínseca, ofrecer retroalimentación y ser significativos.

Propuesta de narrativa

El primer paso que abordaremos será diseñar una narrativa atractiva e inmersiva, que actuará como hilo conductor y elemento unificador de todas las actividades planteadas. El desarrollo de esta narrativa podrá ajustarse en extensión y nivel de detalle, dependiendo de la profundidad y el enfoque que se desee otorgar.

A modo de ejemplo, presentamos una narrativa breve titulada *Cazatesoros*, incluida en el libro [Gamificando con juegos AJDA](#). Aunque no profundiza en detalles, nos introduce y sumerge en el mundo de las aventuras marítimas de barcos y tesoros perdidos de la Edad Moderna de nuestra era. A continuación, se muestra la carátula diseñada específicamente para esta narrativa.



La historia se desarrolla entre los siglos XVI y XVIII, un período en el que las potencias europeas se expanden por el mundo, colonizando territorios vorazmente y explotando sus riquezas. Sin embargo, debido a la piratería, las guerras entre naciones y las inclemencias meteorológicas, muchos de esos tesoros terminaron en el fondo de los mares y océanos.

Con el objetivo de recuperar estos tesoros, la corona del mayor imperio colonial de la época ofrece generosas recompensas a la expedición que logre rescatar la mayor cantidad de riquezas para el imperio. La participación está abierta a todos, sin distinción de origen o antecedentes: nobles, piratas, cazarrecompensas, navegantes e incluso la propia marina real se lanzan a esta emocionante aventura, motivados por los prometidos beneficios reales y el prestigio que conlleva tal hazaña.

La narrativa puede ampliarse y enriquecerse tanto como se desee, incorporando elementos asociados que se consideren convenientes, como escudos, banderas, emblemas, barcos, tesoros, trofeos, premios, entre otros.



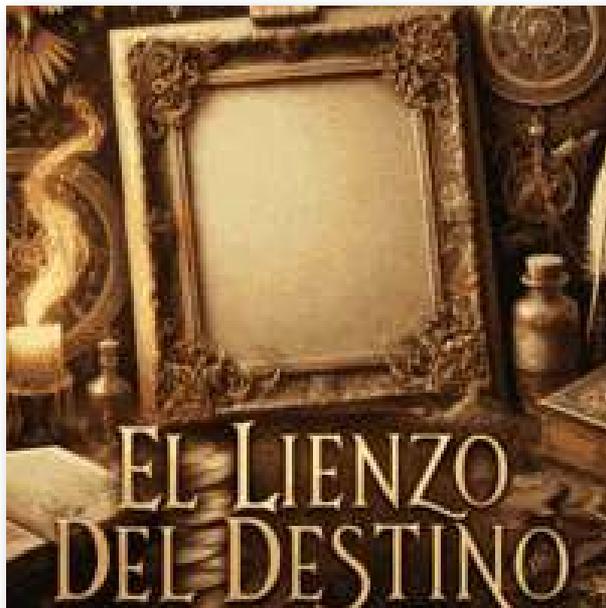
Selección de juegos AJDA

Partiendo de los objetivos iniciales y la narrativa propuesta, seleccionaremos los juegos AJDA que mejor se ajusten a nuestros propósitos. En este caso, hemos elegido tres juegos, los cuales describiremos a continuación.

En nuestro ejemplo, al ser una competición por equipos, el primer paso es formarlos. Para ello, podemos emplear el juego AJDA

El segundo juego AJDA que proponemos es [El Lienzo del Destino](#), que permite crear equipos con el número deseado de participantes de manera aleatoria.

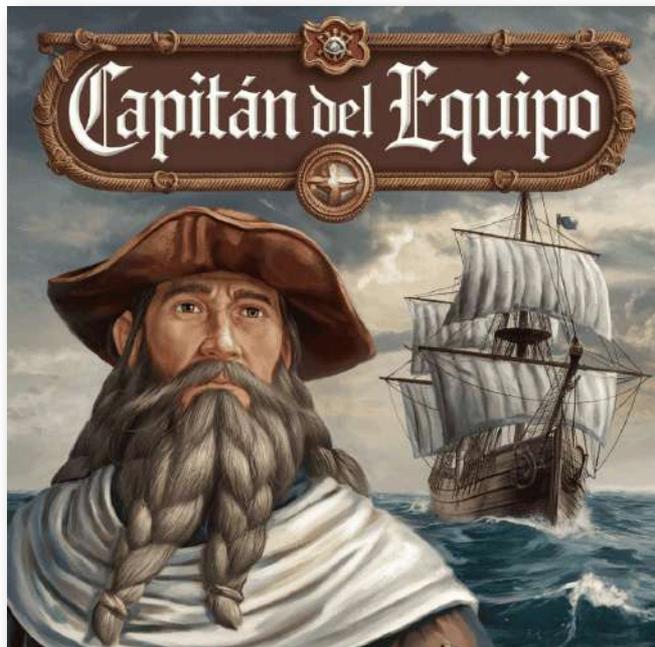
Presentamos una propuesta de carátula para el juego, acompañada de una captura de pantalla del mismo. La carátula ha sido diseñada para reflejar el ambiente y la estética de la época en la que se desarrolla la historia. Asimismo, el juego ha sido enriquecido con imágenes y elementos visuales que refuerzan la narrativa y sumergen a los jugadores en su mundo.





El segundo juego AJDA que proponemos es [*Capitán del Equipo*](#). Este juego permite elegir al comandante de cada expedición, así como asignar los distintos cargos y roles dentro de las tripulaciones de cada navío. Además, en caso de que sea necesario renovar o cambiar dichos cargos, este mismo instrumento se utilizará para llevar a cabo dichas modificaciones.

En este caso, también hemos diseñado una carátula o portada específica para complementar el argumento de nuestro relato. Sin embargo, a diferencia del ejemplo anterior, hemos decidido mantener el juego AJDA en su versión original, sin realizar modificaciones, e integrarlo directamente en nuestra aventura. Esto nos permite aprovechar su mecánica tal como fue concebida, adaptándola de manera natural al contexto de nuestra historia.



5

5

CAPITÁN DEL EQUIPO

5

GANADORES RECUADRADOS EN VERDE

Encarna

● ● ● ● ● B ▾

J1 J3 ▾ Votar

2 1 1,5 4,5

María

● ● ● ● ● A ▾

J2 J10 ▾ Votar

0 0 2,8 2,8

Eustaquio

● ● ● ● ● B ▾

J3 J1 ▾ Votar

2 1 0,8 3,8

Socorro

● ● ● ● ● A ▾

J4 J5 ▾ Votar

0 1 0,6 1,6

Teodoro

● ● ● ● ● B ▾

J5 J4 ▾ Votar

2 2 0,7 4,7

M^{ra} Jesús

● ● ● ● ● A ▾

J6 J7 ▾ Votar

2 0 2,8 4,8

Inmaculada

● ● ● ● ● B ▾

J7 J5 ▾ Votar

3 3 2,2 8,2

Emilio

● ● ● ● ● A ▾

J8 J7 ▾ Votar

1 0 2,1 3,1

Maxi

● ● ● ● ● B ▾

J9 J7 ▾ Votar

4 1 0,3 5,3

Aurori

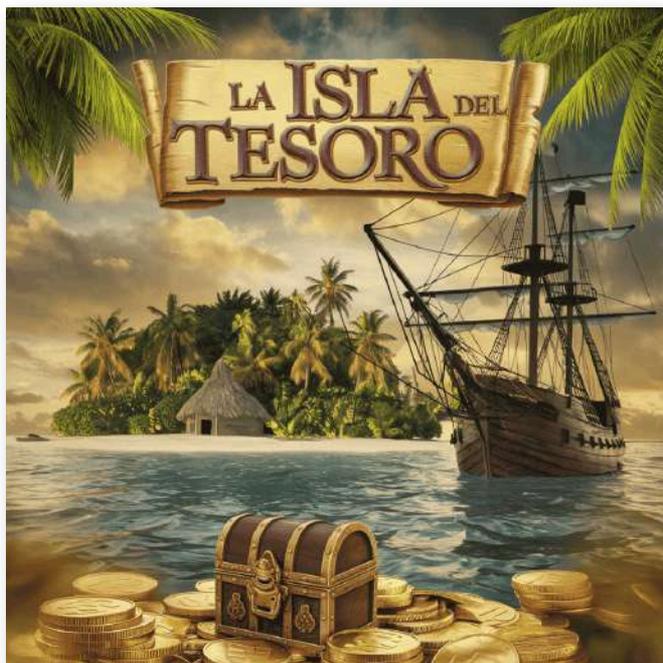
● ● ● ● ● A ▾

J10 J9 ▾ Votar

1 1 0,1 2,1

El tercer juego que proponemos es [La Isla del Tesoro](#). En este juego, las distintas expediciones navales se embarcarán en una emocionante competencia para ser las primeras en descubrir los tesoros perdidos.

A continuación, presentamos la carátula que hemos diseñado especialmente para este juego, creada de manera exclusiva para integrarse en el contexto de nuestro relato. Esta carátula no solo refleja la esencia y el tono de la historia, sino que también sirve como una ventana visual al mundo de aventuras que los participantes están a punto de explorar, reforzando así la inmersión en la narrativa.



Además, incluimos una captura de pantalla del juego, el cual, debido a su naturaleza intrínseca, no requiere adaptaciones específicas para integrarse de manera natural en la historia que enmarca estas actividades. Su diseño y mecánicas se alinean perfectamente con el contexto narrativo, lo que facilita su incorporación sin necesidad de modificaciones adicionales.



Diseño de portales

Una excelente manera de integrar todos los recursos asociados a una determinada propuesta de gamificación consiste en la creación de un "portal" específico diseñado exclusivamente para este fin.

En dicho "portal", al que se puede asignar el nombre de la propuesta, deben integrarse de manera organizada todos los recursos preparados para la misma. Por ejemplo: juegos didácticos, vídeos, presentaciones, tutoriales, introducción, instrucciones, audios, entre otros.

A continuación, presentamos una captura de pantalla de cada uno de los dos portales que actualmente forman parte del Proyecto AJDA, [Alquimistas](#) y [El Gran Torneo](#).



Completando la gamificación

Una vez definidos los objetivos, presentada la narrativa e integrados los juegos AJDA, podemos completar la actividad incorporando los distintos elementos propios de una dinámica de gamificación, los cuales detallamos a continuación:

- **Elementos:** Se refieren a los componentes o herramientas utilizados para diseñar y estructurar una experiencia gamificada. En nuestro caso, los elementos centrales serán los juegos AJDA. Algunos ejemplos incluyen: avatares, puntos, monedas, clasificaciones, cartas, dados, insignias, medallas, rangos, niveles, recompensas, clanes, mercados, mapas, pujas, logros, entre otros.



- **Mecánicas:** Marcan las reglas del juego, sus objetivos, sus límites, definen cómo ganar, indican qué cosas se pueden hacer durante la actividad y cuáles no y constituyen la estructura básica de una estrategia de gamificación. Las mecánicas son las acciones que se pueden desarrollar, tales como: responder, resolver, cooperar, preguntar, compartir, buscar, participar, elegir, crear, descubrir, aprender, retar, diseñar, instruir, evaluar, representar, votar, realizar estrategias, etc.

En nuestro caso, las mecánicas están definidas por la narrativa y los juegos AJDA, y deben estar orientadas hacia la consecución de los objetivos planteados.



- **Dinámicas:** Representan el conjunto de interacciones que se producen tanto con el juego como con los demás participantes dentro de la actividad gamificada. Estas generan acciones y reacciones derivadas de dichas interacciones, así como los cambios y la evolución que ocurren durante el desarrollo de la actividad a medida que los jugadores participan en ella. Es fundamental garantizar que las dinámicas que surjan sean adecuadas y positivas, fomentando valores como: juego limpio, atención, escucha activa, esfuerzo, altruismo, participación, comunicación, argumentación, autonomía, socialización, cooperación, asistencia, reflexión, inclusión, progresión, competencia, negociación, alianza, celebración, reconocimiento, reconciliación, consejo, observación y seguimiento.



Por último, es fundamental llevar a cabo de manera adecuada las actividades de cierre y evaluación de la experiencia gamificada.

Diez años de coordinación TDE

Jesús M. Muñoz Calle

Desde 2015 hasta la actualidad, el autor de este artículo ha desarrollado las funciones de coordinador del Proyecto de Transformación Digital Educativa (TDE), anteriormente conocido como Proyecto TIC. En este artículo se pretenden resumir los principales avances y logros alcanzados en esta materia en nuestro centro.

El concepto de Transformación Digital Educativa (TDE) incluye el conjunto de actuaciones orientadas a la mejora y modernización de los procesos, los procedimientos, los hábitos y los comportamientos de las organizaciones educativas y de las personas que, haciendo uso de las tecnologías digitales, mejoren su capacidad de hacer frente a los retos de la sociedad actual. Todo ello redundará en la mejora de un aprendizaje competencial, en la mejora de la experiencia, de los resultados de aprendizaje y en un refuerzo de la equidad, a cuyo servicio se supedita dicha transformación, encuadrada dentro de los Marcos Europeos de Referencia relativos a la competencia digital (DigCompOrg, DigCompEdu y DigComp) elaborados por el Joint Research Centre (JRC).

Esta transformación digital engloba tres ámbitos de actuación:

- Información y comunicación, tanto interna como externa.

- Organización y gestión de los centros docentes.
- Procesos de enseñanza-aprendizaje.



Información y comunicación

En este ámbito destacaremos fundamentalmente lo siguiente:

- Creación de una nueva página web oficial del centro y generalización de su uso como referente del IES.
- Generación de páginas web para todos los departamentos del IES.
- Realización de la revista del centro.

- Extensión de la comunicación de la comunidad educativa a través de Séneca-Pasen.
- Digitalización de la mayor parte de las comunicaciones.
- Participación en redes sociales.
- Integración activa en el buscador micole.
- Puesta en funcionamiento de un monitor informativo en la entrada del centro.
- Realización de comunicaciones informativas sobre cuestiones de interés realizadas sobre TDE.
- Difusión de las nuevas señas corporativas e identificativas del IES.

Organización y gestión

En esta sección presentamos la siguiente relación:

- Creación, desarrollo, ampliación y mantenimiento de la plataforma de gestión interna del centro *iTurina*.
- Ampliación de los procesos de gestión a través de la plataforma Séneca-Pasen. Ejemplos de ello son la matriculación electrónica, informatización de la gestión económica o los procesos de seguimiento del alumnado.
- Informatización del proceso de incidencias de equipos informáticos y de mantenimiento de edificios.
- Gestión de préstamos de equipos informáticos.
- Realización de análisis estadísticos del centro.
- Informatización del inventario general del IES y del inventario TIC.

- Elaboración de presentaciones e informes de gestión.
- Coordinación y asesoramiento TIC a los órganos del centro en los procesos de organización y gestión.
- Planificación y mantenimiento de talleres, aulas informáticas y recursos TIC.
- Participación en nuevas iniciativas, planes y proyectos.

Procesos de enseñanza-aprendizaje

Las líneas de actuación en este sentido han sido:

- Universalización del uso de las plataformas educativas para todas las asignaturas y módulos. Entre ellas destacan: Google Suite, Microsoft Education, Moodle Centros y la Moodle de formación del IES.
- Extensión del uso de las cuentas corporativas a todo el alumnado y profesorado.
- Digitalización de las programaciones en la plataforma Séneca.
- Seguimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje a través del cuaderno de clase de Séneca.
- Difusión de herramientas y recursos didácticos digitales.
- Impulso a la utilización de metodologías activas. Cabe destacar entre ellas a las metodologías digitales de gamificación.
- Dotación de nuevos dispositivos tecnológicos de aula.
- Empleo adecuado de las inteligencias artificiales generativas.
- Desarrollo del "Aula abierta TIC".
- Apoyo y asesoramiento en el desarrollo de la Competencia Digital Docente.

Otras funciones

La coordinación TDE ha estado presente de forma continua en aspectos tales como: el asesoramiento del profesorado, la compra de consumibles informáticos, el correcto funcionamiento de los equipos, la coordinación con los técnicos de mantenimiento, la resolución de incidencias, la gestión de la utilización de recursos compartidos, elaboración del Plan de Actualización Digital y otros documentos del Proyecto o la difusión de información de interés.

Retos de futuro

Además de seguir trabajando e impulsando todos los aspectos anteriormente mencionados, la coordinación TDE presenta las siguientes actuaciones para ser desarrolladas y ejecutadas a corto plazo:

- Creación de *Impacto Súbito. Revista Digital del IES Joaquín Turina*, en cuyo número de lanzamiento se presenta el siguiente artículo.
- Realización de *iTurina 3.0*. Actualización y modernización de la plataforma de gestión interna del centro.
- Diseño, elaboración y puesta en funcionamiento del "Proyecto Cripturina", enfocado a la mejora de la convivencia, de los resultados académicos y del funcionamiento del IES Joaquín Turina.
- Realización de un programa de difusión y utilización adecuado de herramientas basadas en inteligencias artificiales generativas.
- Realización de un estudio de las necesidades formativas y profesionales del profesorado en nuevas tecnologías.



Entrevista al profesor Francisco Padilla

Jesús M. Muñoz Calle

Hemos querido que la primera entrevista de nuestra *Revista Digital Impacto Súbito* sea a Francisco Padilla, profesor de Geografía e Historia, una figura muy conocida y respetada dentro de nuestro instituto. Con una trayectoria de diez años en el centro, Francisco ha dejado una profunda huella tanto en el aula como en la vida institucional, gracias a su implicación, cercanía y compromiso con la educación.

Apasionado por su especialidad, sus asignaturas favoritas —Historia del Arte y La Imagen: educación y estética— reflejan una sensibilidad única hacia el arte, la belleza y la capacidad de educar a través de las imágenes. Su manera de enseñar invita a pensar, observar y comprender el mundo desde una perspectiva estética, histórica y crítica, lo que ha influido de forma significativa en generaciones de alumnos y alumnas.

A lo largo de su carrera, ha desempeñado numerosos cargos de responsabilidad dentro del centro: jefe de estudios, jefe de departamento, coordinador de área, responsable de autoprotección, coordinador de convivencia y de bienestar. En cada uno de estos roles ha aportado una mirada serena, empática y reflexiva, siempre centrada en mejorar la convivencia, la seguridad y el clima escolar.

Durante el curso 2024-2025, Francisco Padilla ha ocupado el cargo de director del instituto, un reto que asumió durante el presente curso con la misma entrega que ha caracterizado toda su labor educativa y que ha desarrollado con habilidad, inteligencia y compromiso con un resultado muy satisfactorio.

En esta entrevista, nos acercamos a su experiencia profesional, su visión de la educación, los momentos que más le han marcado y los aprendizajes que se lleva. Un recorrido personal y profesional por la vida de un docente que ha sabido combinar el liderazgo con la humanidad y el saber con la pasión por enseñar.

Aspectos personales

P: Según tú, ¿quién es Francisco Padilla?

R: Es un tipo que vive a su manera, fuera del rebaño.

P: ¿Cuál es tu mayor virtud y tu mayor defecto?

R: Es el mismo: preocuparme por las cosas.

P: ¿Cuáles son tus aficiones favoritas?

R: Viajar, el Arte, la música (a ser posible negra y de los 60's), coleccionar (soy un coleccionista nato), leer en verano, la playa...

P: ¿Alguna persona, famosa o no a la que admires

R: Admiro a muchas; envidio sanamente a algunas; pero ninguna me sirve de modelo.



P: ¿Qué cosas son las que más detestas o te molestan?

R: **La injusticia, la mentira, la desidia, la doble moral...**

P: ¿Te definirías como una persona sociable?

R: **Absolutamente. Soy gregario.**

P: ¿Tienes algún secreto que se pueda contar?

R: **Si pudiera contarse, no lo guardaría ni un minuto.**

P: Antes de profesor has sido alumno. ¿Qué destacarías de esta etapa?

R: **Siempre he estudiado en la pública. He pasado por ser alumno excelente en Primaria y mediocre en Secundaria (repetí 2º BUP) para volver a ser bueno en la carrera. En general, el alumnado era mucho más combativo y consecuente y el profesorado más libre e implicado.**

P: ¿Cómo era Francisco Padilla de niño y adolescente?

R: **Era un niño bueno que prefería escuchar las conversaciones de las mujeres a las de los hombres. De adolescente, descubrí el No Future y conformé mis valores sociales y políticos. No fui un empollón.**

P: ¿Qué cosas se te daban bien en el colegio e instituto y cuáles mal?

R: **En el colegio todo fue muy fácil. Otra cosa fue el Instituto: se me daba bien la Literatura, las Ciencias Naturales, el Francés, la Historia, el Dibujo, el Arte, la Física y la Educación Física. El resto me costaba más. Nunca estudié tanto como en el instituto.**

P: ¿Qué es lo que más y lo que menos te ha gustado de tus profesores?

R: Lo que más, la comprensión y la dedicación. Lo que menos, las injusticias.

P: ¿Qué cualidades personales son las que más aprecias en alguien?

R: Una mezcla de cercanía, desparpajo, intelectualidad, transparencia... y sentido del humor.

Trayectoria profesional

P: ¿Qué te motivó a dedicarte a la enseñanza y, concretamente, a la especialidad de Geografía e Historia?

R: En casa mamá el arte desde pequeño (mis padres eran restauradores de pintura). Casi siempre tuve claro ese camino. La enseñanza vino después. El motivo: ser más útil divulgando entre los adolescentes que arengando desde la facultad.



P: ¿Cómo fueron tus primeros años como docente y qué recuerdos conservas de esa etapa?

R: Comencé dando clase en BUP y COU: aulas repletas y estilo antiguo. Seis años de interino que sirvieron para aprender mucho y ver claro qué quería.

P: Y si ahora mismo te cambiasen tu trabajo por otro, ¿lo cambiarías? ¿por cuál?

R: No lo creo. Tengo mucho apego al alumnado. Tendría que ser algo espectacular relacionado con el mundo del arte en el que me dejaran hacer libremente (eso no existe, jajaja).

P: Has ocupado numerosos puestos en tu vida profesional, ¿cuál ha sido el más desafiante? ¿Y el más gratificante? ¿Y el que menos te ha motivado?

R: El más desafiante siempre será la Jefatura de Estudios (un laberinto de situaciones y una batalla constante). El más gratificante la coordinación de la convivencia (emocionante y emotivo). El que menos me ha motivado ha sido el de Director, debido a la imposición (no llevo bien ser obligado).

P: ¿Qué destacarías de los viajes de estudios con los alumnos?

R: Después de veinte años de docencia negándome a pernoctar, decidí que era el momento de dar el salto y organicé mi primer viaje a Roma antes de llegar al Turina. Aquí alterné Roma con Erasmus. Descubrí un mundo de personas amables, sensatas, atentas, cariñosas, interesadas en el conocimiento (cada cual a su manera) y lo injusto que fui (en ocasiones) juzgando sólo por lo que veo en clase. Animo a todo el profesorado a compartir experiencias fuera del entorno educativo.

P: ¿Cuál ha sido tu mejor y tu peor momento en tu trayectoria profesional?

R: El mejor momento, sin duda, el día que vi en las listas que había aprobado las oposiciones (recuerdo las sensaciones y las imágenes como si fuera ayer). El peor, los años que pasé deseando que no llegara el lunes, hasta que aprendí que lo estaba haciendo mal.

P: Si volvieses a empezar, ¿volverías a ser profesor?

R: Sin dudarlo. Soy de los que tienen la suerte de trabajar en lo que les gusta.

P: De no haber sido profesor, ¿a qué te habrías dedicado?

R: Aprendí la restauración de pintura con mis padres y me dediqué a ello varios años. El taller estaba montado y la cartera de clientes era amplia. Era el Plan B.

P: ¿Qué le dirías a alguien que se quisiera dedicar a la enseñanza?

R: Pues tan simple como que, si en algún momento siente dudas, que salga corriendo y se dedique a otra cosa. Respeto a quienes no tienen vocación, pero no siempre son de ayuda.

P: ¿Qué valores destacarías como más positivos en un docente?

R: La capacidad infinita del perdón.

Impresiones del centro

P: ¿Qué recuerdas de tu primer día en el instituto?

R: Al entrar, me esperaba un señor que me preguntó mi nombre y lo apuntó en una pequeña libreta (era Juan Carlos, de inglés) y otro, que me hizo la filiación completa (Fernando Hidalgo). Fueron muy simpáticos.



P: ¿Cómo fue tu integración al equipo docente en aquel momento?

R: Fácil. Ya tenía referencias del centro por dos compañeras anteriores que estaban en el Turina. Sabía dónde venía perfectamente.

P: ¿Qué fue lo que más te sorprendió, positiva o negativamente, al llegar al centro?

R: Aparte de lo dejado que estaba el centro, que la convivencia estuviera en pañales. También me sorprendió mucho que se me dijera que al centro le quedaban cinco años de vida (ya llevo diez aquí).

P: ¿Cómo ha cambiado el centro desde aquel entonces hasta hoy?

R: El aspecto físico, no tanto (es un edificio muy viejo que necesitaría una gran inversión para ponerlo al día); por lo demás, creo que se ha trabajado muchísimo para establecer fórmulas de trabajo y de respuesta ante determinadas situaciones que, cuando se activan, funcionan bien. En los últimos tiempos se viene planificando el futuro del centro, ampliando enseñanzas y abriendo la mirada a nuevos horizontes. No creo conveniente ni elegante pararse a ver cómo algo muere.

P: ¿Había algo que no esperabas y que te marcó especialmente en esos primeros meses?

R: Realmente no. Sabía dónde había desembarcado y mi centro de procedencia era muy similar, pero con ochocientos alumnos.

P: ¿Ha habido compañeros que te hayan sorprendido? ¿Destacarías a alguno en particular?

R: Sí. Tanto positiva como negativamente. En cuanto a los primeros, me sigue sorprendiendo la capacidad de trabajo de algunas personas (incluso frente a grandes adversidades); la capacidad de adaptación (hasta el día antes de la jubilación); la Bondad (con mayúscula) de alguna otra... Los negativos no creo que merezcan ser destacados.

P: De todos los cargos que has tenido en el centro, ¿cuál te ha gustado más y cuál menos?

R: El que más, el de Coordinador de Bienestar (está muy bien tener a tu cargo el bienestar de unas cuatrocientas personas sin una sola hora de dedicación); el que menos, el de Coordinación de Riesgos Laborales (actuar con las manos atadas no me agrada).

P: ¿Destacarías algún alumno en particular? ¿Ha habido algún alumno que te haya dejado huella?

R: Huellas hay muchas y de todo tipo. He aprendido mucho en lo profesional, pero también en lo personal y familiar de muchos alumnos. Me llegó hondo Gabriel, que me dijo el primer día de clase que yo no podía enseñarle nada de Arte porque sólo me ceñía al temario (¡Qué verdad tan grande, y qué impotencia al no poder hacer otra cosa en 2º de Bachillerato!).

P: ¿Qué instalaciones te gustaría que tuviera el centro o cuál de las que hay te gustaría que mejorase?

R: Por supuesto, un gimnasio, departamentos más amplios y luminosos, un revestimiento exterior del edificio y colores más acordes con el estilo arquitectónico, más zonas verdes, placas solares...

P: ¿Qué imagen tienes actualmente de este instituto?

R: El IES Joaquín Turina es un centro modesto que se bate el cobre por sus alumnos y por dar un servicio público de calidad al barrio.

P: ¿Le ves futuro al IES Joaquín Turina?

R: Si toda la comunidad educativa trabaja duro y al unísono sí. De lo contrario, en la tesitura actual, otros centros nos fagocitarán.

P: Por favor, cuéntanos alguna anécdota que te haya ocurrido en el centro.

R: Fue en un 1º ESO. Tenían que esperar mi llegada en el pasillo y se portaban fatal. Un día, al llegar, me enfadé, y les hice colocarse en formación, en pleno pasillo, como si se tratara de un cuartel. Los mantuve así, en silencio, 5 minutos y, tras calmarse, entraron en clase. En los días siguientes, a mi llegada, todos estaban en

formación y me pedían seguir haciéndolo. Está claro que el alumnado demanda disciplina.

Balance de tu etapa como director

P: ¿Qué balance haces de tu paso por la dirección del centro?

R: En realidad, muy bueno. El centro ha entrado en una nueva fase, con nuevas ilusiones.



P: ¿Qué retos te encontraste al asumir la dirección y cómo los afrontaste?

R: Por supuesto, el primer reto fue asumir la obligación. Además, elaborar una hoja de ruta a medio plazo, poner las bases para la confección de un Proyecto Educativo adaptado a las necesidades del centro y profundizar en campañas que sitúen al centro en el contexto educativo de Primera División (actualmente se nos considera el quinto mejor centro de Sevilla).

P: ¿De qué logros te sientes más orgulloso durante este tiempo?

R: Pues no son pocos: la puesta en funcionamiento del Bachillerato Artístico, la concesión de 1º CFGS de Asistencia a la Dirección, el reconocimiento como quinto mejor centro de Sevilla, la concesión de Zona con Necesidades de Transformación Social...

P: ¿Cuál ha sido la situación más difícil que te ha tocado gestionar?

R: Más que difícil, compleja: reconstruir un equipo directivo afectado por un grave desgaste emocional.

P: ¿Qué te hubiera gustado hacer y te has quedado con las ganas?

R: **Que nos hubieran concedido el Bachillerato General... ¡y que florecieran las plantas del arriate de la entrada!**

P: ¿Cómo te gustaría que se te recordase por esta etapa?

R: **Como un compañero que cumplió con su deber.**

P: ¿Cómo ha sido tu relación con tu equipo directivo?

R: **Maravillosa: apoyo mutuo, franqueza, complicidad, confianza... Cada cual es como es, con puntos fuertes y débiles, pero todos servimos al mismo objetivo y la compenetración ha sido total.**

P: Antes de en este, has formado parte de otros equipos directivos, ¿qué diferencias has notado?

R: **Me resultan muy interesantes las soluciones femeninas (las mujeres aportan otra perspectiva). También me parece imprescindible tratarse en un plano de amistad, de preocupación por las necesidades del resto; poder apoyar al miembro que en ese momento lo necesite; saber cubrirlo si se ausenta. Para llegar a esto se hace necesario crear Equipos Directivos compactos, no contruidos por las circunstancias.**

P: ¿Qué es lo que mejor y lo que peor has llevado del cargo?

R: **Lo mejor el luminoso despacho; lo peor las reticencias de algunos compañeros ante una persona a la que han sentado en un sillón sin preguntarle.**

P: ¿Qué consejos le darías a tu sucesor en el cargo y al resto del equipo directivo?

R: **Que busquen siempre el lado positivo de las cosas; que escuchen**

a toda la Comunidad Educativa; que se pregunten, cada año, si quieren seguir adelante; que atiendan a su cerebro, pero también a su corazón.

Bienestar y convivencia

P: ¿Qué crees que hace falta para ser un buen jefe de estudios?

R: Muuuucha paciencia y capacidad de trabajo. Es preciso saber dedicarle tiempo a todos y saber decir no.



P: ¿Prefieres ser jefe de estudios o director?

R: Actualmente, ninguno de los dos.

P: ¿Qué recomendaciones le darías a un jefe de estudios?

R: Es imprescindible gestionar muy bien el tiempo y adelantarse a los problemas. También hay que saber buscar momentos para el descanso y la desconexión. La familia, los amigos y las aficiones (cuanto más locas, mejor) son imprescindibles.

P: ¿Cómo crees que debe de funcionar el Equipo de Convivencia del centro?

R: Aunque es un entorno en el que las emociones están siempre a flor de piel, es preciso que el equipo funcione como un reloj perfectamente coordinado con el resto del claustro de profesores y las familias. Es necesario integrar en el equipo agentes que aporten,

que apoyen, que dediquen esfuerzos a la resolución de los conflictos. Ante una actuación, sabes cuando comienza, pero no cuando va a terminar (si miras el reloj vas mal). Y es imprescindible la implicación de todos.

P: Como responsable de convivencia y bienestar, ¿qué iniciativas destacarías que hayan marcado la diferencia?

R: Hace 9 años se me encargó el diseño del funcionamiento de un Aula de Convivencia. Un par de años después conseguí que se pusiera en marcha con el formato actual. Después llegó el Equipo de Convivencia. En los últimos tiempos, la Coordinación de Convivencia. Hay que ser ambiciosos en este asunto.

P: ¿Qué importancia le das al bienestar emocional del alumnado y del profesorado en la vida escolar?

R: La importancia máxima: una persona no puede hacer nada bien si no se encuentra bien. Nadie nos enseña a gestionar los problemas y situaciones. La felicidad es el objetivo supremo del ser humano. Hay que aprender a gestionar todo aquello que nos resta felicidad. Algo hemos hecho también al respecto durante este curso con buenos resultados.

P: ¿Qué retos ves actualmente en la convivencia escolar?

R: Además de los retos cotidianos ya mencionados (gestión de los problemas del aula y los derivados de situaciones familiares complejas) es muy importante educar en gestión emocional (profesorado, alumnado y familias). También supone un verdadero reto en los últimos tiempos hacer entender al profesorado la importancia del trabajo en equipo.

P: ¿Cómo ha sido tu relación con el profesorado, el alumnado y las familias?

R: Con el profesorado, dispar: son muchos años y muchas personas. Creo que, en general, ha sido buena (no rehuyo los problemas y me gusta tratarlos cuanto antes). Con el alumnado, buena (lógicamente ha habido de todo, pero no soy rencoroso). Y con las familias, buena también (aunque a veces vengan enfadados, en general se marchan satisfechos).

P: ¿Qué valoras más del equipo docente del centro?

R: Pues, refiriéndome sólo al del curso 2024-25, tendría que decir que, en general, se ha caracterizado por una gran capacidad de adaptación a nuestra realidad.

P: Dime algo de los tutores.

R: La labor del tutor es indispensable: sigue siendo un referente para el alumnado y las familias y es el motor del equipo docente. El curso 24-25 hemos tenido mucha suerte con ellos.

P: ¿Cuáles crees que son los mayores déficits del profesorado?

R: Claramente, la gestión del aula y, en segundo lugar, la necesidad de predicar con el ejemplo. Como me estoy haciendo viejo, veo al profesorado cada vez más parecido al alumnado (me refiero a los usos y costumbres).

P: ¿Cómo ves a las familias y a la sociedad actual?

R: La sociedad actual es un montaje caduco. Nos encontramos ante el final de una época. En épocas de Crisis (en Historia, si no tiene calificativo engloba todo) los valores cambian, los engranajes se dislocan, la máquina se gripa. Quienes deberían hacer mucho por solucionarlo se aprovechan de ello. Soy muy pesimista al respecto.

**P: ¿Cómo has gestionado los temas de convivencia en el instituto?
¿Ha cambiado la manera de abordar estos conflictos?**

R: Con mucho cariño y paciencia. La edad y la experiencia te cambian la perspectiva. Mi mujer dice que estoy “en plan abuelo”. A lo mejor es verdad. Quizás es lo que toca. ¿Será ese el truco?

Aspecto académico y pedagógico

P: ¿Cómo ves la evolución de la enseñanza de la Historia, el Arte y la estética en los institutos?

R: El profesorado de Geografía e Historia siempre ha vivido en la certeza de que su materia no va a desaparecer. Sin embargo, comencé impartiendo cinco horas semanales y ya vamos por tres. Ahora parece que todo peligra: la intelectualidad no vende; el esfuerzo menos; todo se banaliza. Importa más aprender técnicas que disponer del saber.



P: Tus asignaturas favoritas son Historia del Arte y "La imagen: educación y estética". ¿Cómo intentas transmitir esa pasión al alumnado?

R: Es muy fácil: me apasionan. Para mí no suponen un trabajo ni un esfuerzo. Creo que es aplicable a cualquier rama de conocimiento: si todos enseñáramos con pasión el alumnado se vería arrastrado, pero veo que no siempre es así.

P: ¿Qué papel crees que tiene hoy el arte y la educación estética en la formación integral de los estudiantes?

R: En un mundo de imágenes fabricadas, todo tiene un significado y un objetivo. Unas veces es ancestral; otras, muy actual (los códigos van cambiando). Resulta imprescindible dominar los códigos para entender, para ser crítico o para componer la propia imagen. La Historia del Arte no hace más que mostrar el camino. Si conociéramos todos los códigos, disfrutaríamos mucho más y nos engañarían menos.

P: ¿Qué cambios introducirías en el sistema educativo si pudieras?

R: He perdido la cuenta de los sistemas en los que he impartido clase. Esto es devastador para el profesorado, pero más aún para el alumnado. El docente intelectual está denostado, la base conceptual no es importante. Esto impide comprender y aprender, desapareciendo el espíritu crítico. No estoy en contra de innovaciones, pero tampoco creo que debemos imitar modelos de otras latitudes: tenemos el suficiente bagaje histórico como para saber cómo somos, qué queremos y qué necesitamos. Creo que hay que escuchar al acervo cultural para elaborar un sistema propio. Por otra parte, es evidente que demando menos burocracia y mayor libertad: envidio mucho la enseñanza que vivieron mis profesores de instituto o la que defendieron los maestros Republicanos. La Institución Libre de Enseñanza sigue siendo un referente para mí.

P: ¿En qué etapa te gusta más impartir clase?

R: Sobre todo en 1º y 2º ESO y en Bachillerato.

P: ¿Crees que el nivel académico es menor ahora que antes?

R: Siempre. Se viene denunciando desde la Grecia Helenística. Y creo que no se refiere tanto a la cantidad de contenidos, sino a la profundidad y comprensión de los mismos.

P: ¿Deberían dedicarse más medios para la educación? ¿cuáles?

R: Para ello, primero habría que conocer cuál es el objetivo. Parece que, para el objetivo actual, podríamos llegar a ahorrar en gasto educativo.

P: ¿Crees que hay ramas más difíciles que otras (ciencias, humanidades, artes, sociales...)?

R: No las hay. Cada cual tiene sus aptitudes (alumnos y profesores). Es absurda la frase “la materia tal o cual está en todo”. Realmente, todo está en todo. Es por eso que enseñamos estas materias y no otras. Todas tienen un valor. Todas deben aportar madurez. Se dieron cuenta en la Antigüedad Clásica; lo mejoraron al final de la Edad Media; se aquilató más aún en la Edad Moderna. Hoy, sin embargo, se defiende que el conocimiento debe estar al servicio de la economía: ¡¡Grave error!! El conocimiento debe estar al servicio de sí mismo. ¿Sabes cómo se llama la PAU en Italia? Maturità (¡Qué gran palabra!)

P: ¿Crees que es fácil para un docente gestionar bien el aula?

R: Desde luego que no. Yo he necesitado casi veinte años. Para ello es preciso justificar tu presencia, crear unos hábitos, convencer de que el jefe de la tribu eres tú. El alumnado demanda a gritos jefes justos, cariñosos y consecuentes, que sean ejemplo y referencia para ellos.

P: ¿Qué piensas sobre las nuevas tecnologías?

R: Que se hacen viejas inmediatamente. Vivimos un momento en el que se confunde “novedad” con “progreso”. Hay magníficas tecnologías novedosas y otras viejas que siguen estando al día y no deben desaparecer.

Reflexión personal y despedida

P: ¿Qué balance haces de tu trayectoria profesional completa?

R: Pues, no estando muy lejano el fin de la misma, siento un cierto descontento por tener que dejarlo cuando más control se tiene. El balance es realmente bueno: me he sentido valorado siempre. También me siento querido. Además, se me ha permitido estar allí donde se toman las decisiones. Y, por último, mi trabajo me gusta. No se puede pedir más.



P: ¿Qué has aprendido en estos diez años en el centro, tanto a nivel profesional como personal que antes no supieras?

R: Que el Polígono de San Pablo es un barrio por el que hay que luchar y que el IES Joaquín Turina debe trabajar para conseguir que se produzca el ascenso social que la educación pública permite. En este sentido, la concienciación de las familias y del profesorado de nueva incorporación es crucial.

P: ¿Qué planes tienes para tu siguiente etapa profesional en el centro?

R: En lo profesional, ninguno nuevo: proseguir el camino iniciado; en lo personal, dedicar más tiempo a mi familia y aficiones.

P: ¿Tienes algún proyecto o iniciativa que te gustaría desarrollar?

R: Tengo la agenda llena, realmente, desde hace tiempo aunque ahora tengo ilusión por esta revista que acaba de nacer.

P: ¿Cómo te gustaría que te recordasen tus alumnos?

R: Como un profesor que les enseñó que detrás del muro está el mundo.

P: ¿Cómo te gustaría que te recordasen tus compañeros?

R: Como un buen compañero.

P: ¿Hay algo que te gustaría decir a la comunidad educativa del centro como despedida?

R: Pues que no me voy a ninguna parte y seguiré a disposición de quien lo necesite para lo que precise. Por supuesto, también doy las gracias a la revista porque, aunque al principio me resultó algo raro ser entrevistado, ahora, al final, creo que he dado un repaso interesante y he verbalizado asuntos que era necesario compartir. Gracias por permitírmelo.



Curiosidades científicas

Jesús M. Muñoz Calle

En este artículo te invitamos a descubrir una selección de curiosidades científicas de lo más variadas, provenientes del mundo de la biología, la física, la química, la astronomía y más allá. Pequeñas joyas del conocimiento que demuestran que la ciencia no solo explica el mundo, sino que también puede maravillarnos y hacernos ver lo cotidiano desde una nueva perspectiva. Prepárate para decir más de una vez: “¡No tenía ni idea de esto!”

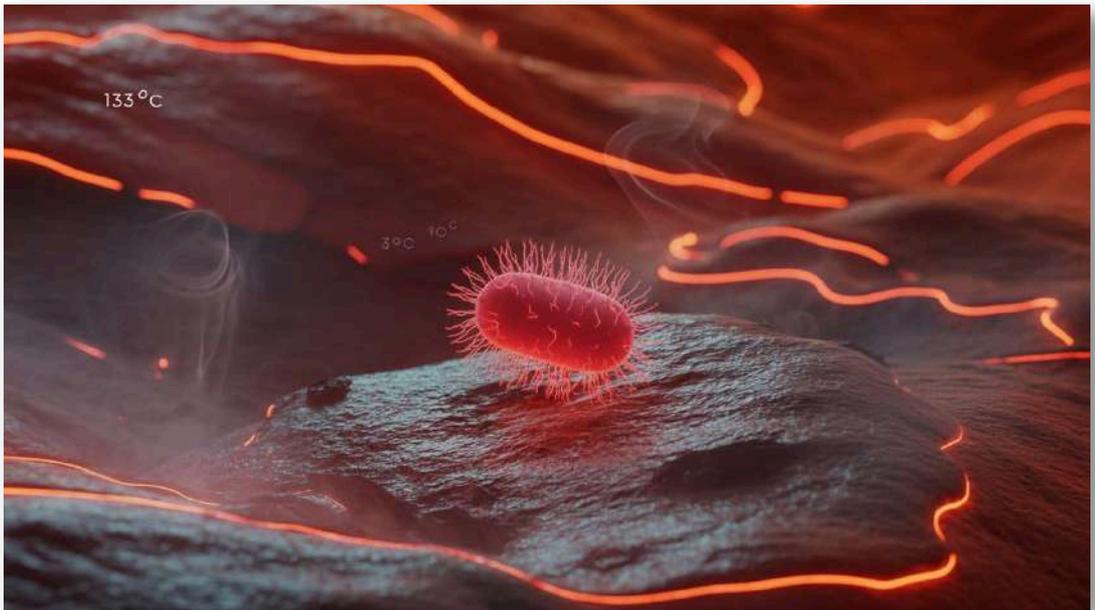
- Hay sustancias que al ser rozadas, golpeadas o trituradas producen luz (triboluminiscencia). Un ejemplo de este tipo de sustancias es el aceite de gaulteria.
- La sustancia sólida más liviana del mundo se llama aerogel. Es mil veces más ligera que el vidrio, muy resistente y capaz de resistir viajes espaciales. Su estructura es tipo esponja, de apariencia delicada, nebulosa y translúcida. Se fabrica a partir de materiales como la sílice, la alúmina y el circonio.
- Malcolm Casadaban murió el 13 de septiembre de 2009 mientras investigaba una nueva vacuna contra la peste a causa de una nueva cepa de esta bacteria.
- Los científicos han descubierto que los perros pueden oler la presencia del autismo en los niños.

- Algunos materiales plásticos (más correctamente polímeros) son solubles en agua. Un ejemplo es el polietenol o alcohol polivinílico, polímero sintético obtenido a partir de otro, el acetato de polivinilo. Esto es muy importante en la lucha contra la contaminación y la degradación del medioambiente.
- Hypatia de Alejandría, considerada la primera científica, dijo: "Comprender las cosas que nos rodean es la mejor preparación para comprender las cosas que hay más allá". (S. IV d.C.).



- La primera vez registrada en la que se usaron bombas químicas se remonta a la primera guerra mundial. Aunque, como anécdota, cabe recordar que los mongoles utilizaban cuerpos infectados de peste catapultándolos contra sus enemigos, siendo esta atrocidad el germen de la famosa Peste Negra que asoló Europa en 1348.
- Un mensaje enviado por el cerebro a cualquier parte de nuestro organismo puede alcanzar 290 kilómetros por hora.

- En cada paso que damos imprimimos en el suelo, a través de la suela del zapato, miles de millones de moléculas olorosas de ácido butírico, que pueden ser rastreadas fácilmente por un perro.
- Uno de los primeros anticonceptivos de que se tiene registro, documentado en El papiro de Petri 1850 años antes de Cristo, es una crema hecha a base de estiércol de cocodrilo y miel. Lo usaban las mujeres egipcias como un espermicida untado antes del coito.
- La sensación de ardor que se tiene al comer chile mexicano se debe a una sustancia llamada capsaicina. El mejor remedio para esto es el helado.
- Existen organismos capaces de sobrevivir en temperaturas de hasta 133°C.



- El ácido del estómago es tan fuerte que sin su capa de mucosidad, el estómago se digeriría a sí mismo.

- Parece ser que la causa química de que una persona se enamore es porque se produce en su cerebro la feniletilamina. Al inundarse el cerebro de esta sustancia, éste responde mediante la secreción de dopamina (que da la capacidad de desear y de repetir un comportamiento placentero), norepinefrina y oxitocina (estimulan las contracciones uterinas para el parto, hacen brotar la leche y producen deseo sexual). Estos compuestos combinados hacen que los enamorados puedan permanecer horas haciendo el amor y noches enteras conversando, sin sensación alguna de cansancio o sueño.



- Una de las pasiones de Newton era la química, sin embargo, no consiguió éxitos en esta ciencia. Este científico dejó la siguiente frase: "Lo que sabemos es una gota de agua; lo que ignoramos es el océano". Isaac Newton.
- El chocolate contiene feniletilamina, sustancia natural que es la que estimula en el cuerpo la acción de enamorarse.

- Cada vaca doméstica emite aproximadamente 105 libras (47,6 Kg) de metano al año.



- El flúor es una sustancia tan reactiva que ni siquiera puede ser guardada en recipientes de vidrio. No pudo prepararse en laboratorio hasta 1886 y se guardó en un metal inerte especial.
- El veneno más poderoso conocido es la toxina botulínica, la produce una bacteria llamada Clostridium botulinum. Su ingestión en pequeñas dosis provoca el fallo del sistema nervioso y la muerte por parada de la musculatura respiratoria entre dolores terribles. Curiosamente se usa en tratamientos de estética bajo el nombre de Botox.
- Hay materiales, frecuentemente aleaciones, que reaccionan bajo cambios físicos o químicos, variaciones de campos magnéticos o eléctricos, y que al volver a las condiciones iniciales recuperan su forma original, capaces de repetir este proceso ininidad de veces sin deteriorarse.

- En Israel en la época contemporánea de Jesús, cuando una mujer era acusada de adúltera, era conducida al templo. Allí los sacerdotes luego de observarla cuidadosamente, le daban a beber un brebaje denominado "Las aguas amargas", que consistía en un veneno muy poderoso. Si era una mujer bella, le daban el brebaje solamente, sobrevivía y quedaba sirviendo durante un tiempo en el templo, en caso de no ser agraciada, le daban el mismo brebaje mezclado con cal viva, esto producía que lastimase la mucosa del estómago y entonces sí, el veneno cumplía con su efecto mortal.



- Prácticamente todo el mundo está de acuerdo en que, si se quiere tomar té con leche, se debe echar primero la leche y sobre ella el té. La leche debe estar fría, no debe haber sido hervida. Eso se debe a que el té contiene unas sustancias amargas llamadas taninos, cuyo sabor puede ser neutralizado por el de la leche si ésta está fría, pero no si está caliente.

- Las gasolinas son mezclas de hidrocarburos y no reaccionan igual en invierno que en verano. Para que el funcionamiento de los motores de los coches sea adecuado las compañías petrolíferas cambian la proporción de la mezcla 4 veces al año.
- El ácido cianhídrico o cianuro de hidrógeno (HCN) es un gas letal que inutiliza los glóbulos rojos de la sangre, impidiéndole transportar el oxígeno y el dióxido de carbono. Se ha venido empleando en las cámaras de gas. En la segunda guerra mundial estas cámaras llegaban a eliminar 10000 personas al día. Un efecto similar causa el monóxido de carbono.
- Una rana venenosa adulta de la especie colombiana “Dardo Dorado” posee toxinas como para matar 1.000 humanos.



- Si usted huele el compuesto buril seleno mercaptán, seguramente no lo olvidará nunca. Su aroma recuerda a un cóctel de huevo podrido, ajo, cebolla, gas de cloaca y col descompuesta, y está considerado como el más penetrante que existe.

- Carlos II de Inglaterra se envenenó mientras usaba mercurio en sus experimentos.
- El porcentaje de mortalidad por la mordedura de la serpiente mamba negra es del 95%.
- Gracias a su dieta rica en salmón y baja en colesterol los Inuits raramente sufren enfermedades cardíacas.



- Científicos rusos desenterraron a orillas del río Beresovka, en Siberia, el cadáver congelado de un mamut, animal extinguido desde hace 10.000 años. Su carne estaba en tan buen estado que, tras ser descongelada, fue cocinada y comida por los investigadores en un banquete de celebración.
- Un estudio, llevado a cabo por científicos de la Universidad de Newcastle y en el que participaron 516 granjeros del Reino Unido, indica que las vacas a las que el granjero trata cariñosamente con un nombre producen más leche que las que permanecen en el anonimato.

Cuento “El Secreto del Valle de Bruma”

Jesús M. Muñoz Calle

Hace muchos, muchos años, en un reino escondido entre montañas y bosques espesos, existía un pequeño pueblo llamado Salvor. Allí vivía una joven de ojos verdes y cabello oscuro llamada Elira. No era como los demás. Mientras las otras chicas cosían o cocinaban, ella leía libros antiguos, trepaba árboles y soñaba con cosas que nadie podía ver, tenía el espíritu libre, el corazón valiente y el alma llena de preguntas.



Su padre era el herrero del pueblo. Trabajaba con fuego y martillo, y aunque era duro por fuera, amaba a Elira con todo su corazón. La había criado solo, porque su madre había muerto cuando ella era pequeña. Elira no recordaba mucho de ella, solo una canción de cuna... y una extraña historia sobre un valle oculto entre la niebla. Ese valle tenía un nombre: el Valle de Bruma.

Un día, limpiando el desván, Elira encontró un viejo cofre con cosas de su madre. Dentro, había un libro muy antiguo y un mapa dibujado a mano. El mapa mostraba un camino secreto hacia el Valle de Bruma, un lugar que nadie en el pueblo se atrevía a visitar. Se decía que estaba maldito, que quien entraba... no salía jamás.

Pero Elira no sentía miedo. Sentía una enorme curiosidad. Y en el borde del mapa, vio algo que le hizo temblar: el mismo símbolo que había visto en sus sueños. Era un dibujo de un sol con alas, el escudo de la antigua familia real, los Lysanar, que desaparecieron hacía muchos años.



Ese mismo día, la decidida chica emprendió el viaje.

Antes de irse, fue a buscar a su mejor amigo, Kael, el aprendiz de curandero. Kael era tranquilo, bueno con los animales y sabía leer las señales del bosque. Siempre había estado enamorado de Elira, pero nunca se había atrevido a decírselo.



Cuando ella le mostró el mapa, él la miró en silencio... y luego sonrió.

- “Si vas al fin del mundo, iré contigo.”

Juntos se prepararon. Empacaron comida, ropa de viaje, una espada pequeña y hierbas curativas. Salieron antes del amanecer, sin decirle a nadie.

Durante días caminaron por montañas, cruzaron puentes viejos, pasaron por pueblos fantasmas y encontraron mensajes tallados en piedras, como si alguien los hubiera guiado antes. Pero algo no estaba bien.

En un momento dado, notaron que alguien los seguía. Les parecía ver una figura encapuchada que aparecía y desaparecía entre los árboles y las montañas. Nunca hablaba. Nunca atacaba. Solo sentían que los observaba permanentemente desde lejos.



Tras semanas de viaje, Elira y Kael llegaron al Valle de Bruma. La niebla era tan espesa que no se veía el cielo. Pero allí, entre árboles torcidos y tierra silenciosa, encontraron un castillo olvidado, cubierto de musgo y con las puertas abiertas.

Dentro, todo estaba quieto. Polvo. Telas rotas. Espejos quebrados. Telarañas. Llegaron al gran salón, todo estaba vacío salvo un gran cuadro antiguo colgado en la pared con la figura de una mujer noble que se parecía mucho a Elira.

Los jóvenes llenos de asombro se quedaron mirando el cuadro fijamente. En ese momento, Elira sintió una conexión con la princesa representada en la pintura.

En ese instante multitud de imágenes y recuerdos pasaron por la mente de la joven. De repente todo le parecía familiar. Le invadía una profunda sensación que venía desde su más tierna infancia y que se iba apoderando de ella.



La figura encapuchada entró y se quitó la capucha: era un caballero viejo, con ojos tristes y una capa azul con el símbolo del sol con alas.



- “Mi nombre es Sir Aldren, comandante del ejército del rey Lysanar”, dijo presentándose el anciano. “He velado por ti desde que eras bebé. Tu madre me lo pidió antes de morir. Ha llegado el momento de que te desvele tu verdadera historia.”

El anciano caballero le contó que ella no era una campesina cualquiera. Con voz pausada le narró historia de su familia. Su madre había sido una princesa, la última hija del rey Lysanar. El castillo había sido su hogar. Había huido con el caballero cuando el hermano de la princesa, el tío de Elira, traicionó al rey y usurpó el trono. Para protegerla, su madre la ocultó en Salvor, bajo otro nombre.

Sir Aldren les habló de la traición y de cómo el malvado rey gobernaba con crueldad y maltrataba continuamente a su pueblo sin que nadie se atreviese a enfrentarse a él. Rodeado de una corte hipócrita y aduladora y de un ejército de mercenarios sin escrúpulos gobernaba con puño de hierro y sin el menor atisbo de piedad.



Entre el atormentado pueblo se había extendido el rumor de que algún día regresaría la auténtica heredera, la legítima reina que los liberaría de su opresión. Esa llama de esperanza era lo único a lo que podían aferrarse para seguir adelante.

Los negros mercenarios del tirano, asolaban los pueblos y aldeas quitando cuanto tenían a sus humildes habitantes.



El anciano caballero también les contó que la fallecida princesa los había enviado al pueblo de Salvor porque se encontraba en un lugar oculto, recóndito y desconocido del reino. Este lugar no se encontraba en los mapas y muy pocos sabían de su existencia. De esta forma la joven heredera podría estar a salvo hasta que tuviese la capacidad de enfrentarse a su destino.

Elira tembló. No sabía si llorar o gritar. Toda su vida era una mentira, no sabía quién era realmente. Pero algo ardía en su corazón: el deseo de justicia y de liberar a su oprimido pueblo.

Finalmente, Sir Aldren entregó a Elira el anillo con el sello real que le había dado el antiguo rey antes de ser derrocado. Y añadió:

- "Este anillo no es sólo el distintivo de la legítima monarca. Durante todo este tiempo ha reposado en el santuario del Valle de Bruma. La tradición reza que cuando sea portado por su legítima dueña infundirá en los corazones de los súbditos del reino obediencia y respeto hacia su legítima reina".

Elira colocó el anillo en su dedo y comenzó a caminar hacia la capital del reino junto a Kael y a Sir Aldren. A medida que atravesaba poblaciones, sus habitantes se iban colocando detrás de ellos en un número que no paraba de aumentar.

La chica no les habló, simplemente los miró y todos sabían que tenían que seguirla, ya que ella los guiaría hacia la libertad. Con paso firme avanzaron a través del reino.



La noticia llegó a oídos del tirano, que montó en cólera. Inmediatamente ordenó a su ejército de caballeros negros que salieran a su encuentro y que los exterminaran a todos sin piedad.

La orden se cumplió de inmediato y todo el ejército de mercenarios marchó a cumplir las órdenes del soberano a gran velocidad.

La muchedumbre que seguía a Elira vio venir al poderoso ejército acercarse a gran velocidad y aunque había temor en todos ellos siguieron avanzando.

Al atardecer se encontraron frente a frente, Elira levantó la mano en la que tenía el anillo. De inmediato, el ejército de caballeros desmontó y todos los soldados se arrodillaron a ambos lados del camino al paso de la que desde ese momento consideraron su legítima reina.



Tras pasar la joven, siguió su camino hacia el castillo en el que se encontraba su tío. Soldados y aldeanos la acompañaron.

Al llegar a la ciudad todos sus habitantes los recibieron con entusiasmo, lanzándoles pétalos de flores, poniendo alfombras y haciendo sonar alegres músicas.

El depuesto rey se apresuró a huir. Elira no ordenó que lo persiguieran, pero sí prohibió su regreso al reino.

En un acto multitudinario al aire libre, en el que participó todo el pueblo, Elira fue coronada reina y ese día fue declarado festivo y conocido como el día de la liberación. La niña que nació en el Valle de Bruma se había convertido en la soberana libertadora.

Con el tiempo Kael y Elira se casaron y tuvieron descendencia y Sir Aldren les acompañó como consejero durante el resto de su vida, en un reino feliz y próspero.



Homenaje a Alicia Borrero. Mucho más que una administrativa

Jesús M. Muñoz Calle

Después de más de 22 años en el IES Joaquín Turina, en junio de 2025 se ha jubilado Alicia Borrero, nuestra administrativa de siempre.

He tenido la suerte de conocerla desde hace trece años y trabajar con ella, mano a mano, codo con codo y puerta con puerta durante doce años. Por ello, y porque se lo merece, le quiero dedicar este artículo con un gran cariño, sinceridad y respeto.

Cuando Alicia llegó al centro, todavía no existía ni Séneca. La mayoría del profesorado apenas sabía nada de informática, y ella ha sido un referente para casi todo, siendo una de las personas más solicitadas del centro, y no siempre para cuestiones directamente relacionadas con su trabajo.

Con el tiempo fue aprendiendo cada vez más cosas, la mayoría de ellas de forma autodidacta, lo que le ha permitido desarrollar su trabajo con autonomía, solvencia y destreza.

Además, siempre ha desarrollado su trabajo con honestidad, responsabilidad y justicia. Siempre ha sabido estar en su puesto y construir positivamente en todo lo que ha podido.

Voy a permitirme la licencia de hablar desde un punto de vista más personal y dirigirme directamente a la homenajeadada, poniendo también sentido del humor como hacíamos habitualmente.



Alicia, te echo mucho de menos, y no solo porque ahora también tengo que hacer tu trabajo, o porque no tengo a nadie que me cambie las pilas, o porque no tengo a nadie que arregle las cosas. Ahora la secretaría está muy sola; tampoco puedo contarte los chistes y ocurrencias que con tanta dignidad has soportado. Tampoco podemos hablar de política, de educación, de las familias y de tantas y tantas cosas que hemos compartido.

Ahora, la ventanilla de secretaría, que debería llevar tu nombre, está casi siempre cerrada. ¿A cuántas miles de personas habrás atendido y ayudado? ¿Cuántos secretos has conocido y sabido guardar? ¿Cuántos entuertos habrás resuelto? ¿Cuánta paciencia has tenido que tener tantas veces?...

También tengo que agradecerte que hayas defendido y llevado el buen nombre del centro contigo. Prueba de ello es que uno de tus hijos ha sido alumno del Turina, y con éxito. Has participado en el Consejo Escolar, en las celebraciones y eventos del centro, has aportado ideas y has intentado que el IES mejorase. Tú has sido la puerta de entrada y también de salida de la mayoría de los alumnos, y también has sido un referente para ellos, que te conocían como la secretaria.

Has sabido llevarte bien con los profesores, con los compañeros del PAS, con el personal de mantenimiento, con los directivos y hasta conmigo. Desde luego, tienes mérito. Si instauramos el Premio Nobel de la Paz del Turina, tú eres candidata fija.

Podría estar diciendo cosas buenas de ti durante un buen rato y, sin embargo, no recuerdo ninguna mala, y no solo porque ya me va fallando la memoria. Has sido la administrativa con la que más tiempo he trabajado, y ya no creo que nadie supere este récord. Sigo sin acordarme de las cosas malas. Debo estar peor de lo que creía.

Voy a intentar emular a nuestro inigualable Fernando y, aunque sé que no voy a estar a su altura, te quiero dedicar esta pequeña composición poética. Aviso previamente de que es la primera que hago de esta naturaleza y espero que a los profesores de lengua no se les suba la tensión.

Mi querida y estimada Alicia,
siempre has estado a la altura,
has sabido resolver con soltura
y lo has hecho sin malicia.

Has sido magnífica compañera
con paciencia y con tesón
siempre al pie del cañón
durante muchas primaveras.

Persona honesta y decente
trabajadora incansable
cabal, buena y responsable
que ha ayudado a tanta gente.

Desde que eras jovencilla
has empujado al Turina
casi siempre has estado fina
detrás de esa ventanilla.

Has trabajado a conciencia
has buscado lo mejor
con todo tu pundonor
y siempre con mucha decencia.

Y como decía Mecedades:
"Secretaria, secretaria, la que
escucha, escribe y calla"
has cumplido tu misión sin falla
y has dicho muchas verdades.

Alumnos y profesores
a los que tanto has ayudado
a los que tanto has cuidado
te despiden con honores.

No quiero que estés triste
has cumplido tu misión
dejando gran sensación
y has soportado mis chistes.

Sé que, aunque te has jubilado, no te has ido del todo del Turina, y me sigues permitiendo que te dé la lata con alguna que otra consulta, o peor, con algún que otro chiste. Sé que el Turina siempre será parte de ti, y que tú siempre serás parte del Turina.

Y si pensabas que esto no podía empeorar más, me despidió dedicándote algunos chistes.

A: ¿Por cuánto me compras a mi suegra?

B: ¿Tu suegra? Por nada.

A: De acuerdo, trato hecho.

Una mujer le pregunta al marido:

A: Pepe, ¿qué haces tan pronto en casa?

B: Que se ha caído mi compañero del andamio y se ha matado. Pobre familia. Menos mal que por lo menos el seguro de la empresa les va a pagar dos millones de euros.

Y la suegra se mete y dice:

C: ¿Y tú dónde andabas que no estabas trabajando con tu compañero?

A: Si no fuera por el bigote, serías igualito a mi suegra.

B: Pero, si yo no llevo bigote...

A: Pero ella sí.



Actividad de grabaciones y fragmentos para el día del libro

Jesús M. Muñoz Calle

En el IES Joaquín Turina, la actividad «Grabaciones de fragmentos y poemas de nuestras creaciones literarias, leídas por miembros del centro» se ha consolidado como una tradición, impulsada por el Departamento de Lengua Castellana y Literatura. Se realiza con motivo del Día del Libro, en los días previos a la celebración de esta efeméride.

Los fragmentos pueden abordar contenidos muy diversos, entre los que destacan obras literarias de todo tipo, canciones, textos extraídos de periódicos o medios de comunicación, etc.

La organización de esta actividad resulta relativamente sencilla. Utilizando un dispositivo digital de grabación de audio, los participantes se graban mientras realizan sus lecturas, que suelen ser fragmentos breves, con una duración normalmente inferior a cinco minutos.

Una vez realizada la grabación, el archivo se descarga en formato MP3 (o se convierte a este formato mediante una aplicación, si fuera necesario). Posteriormente, los ficheros se suben al apartado correspondiente en la plataforma de gestión interna del centro, iTurina, y finalmente se publican en la sección de la revista de la web oficial del instituto.

Las lecturas realizadas son públicas y están a disposición de la comunidad educativa. Muchas de ellas se utilizan como recursos de aula.



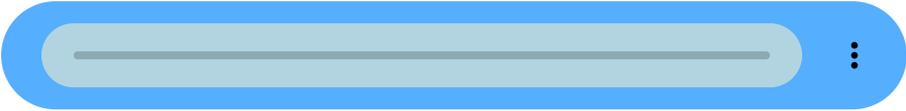
En este artículo incluimos una selección de algunas de las grabaciones realizadas, indicando el título de la lectura y su autor original y la persona lectora y su filiación con el centro.

«Hijo de la Luna». José María Cano (Mecano)
Jesús M. Muñoz (Prof.)

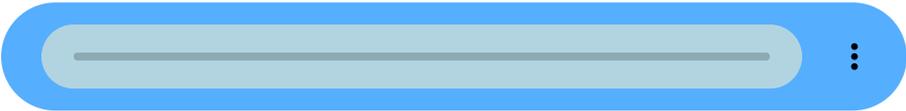
«Nuestra angustia». Marta Vázquez
Marta Vázquez (Prof.)



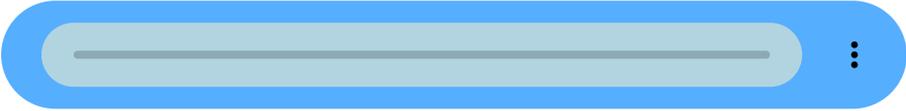
«La ciudad y los perros» Mario Vargas Llosa
Paco Martínez (Prof.)



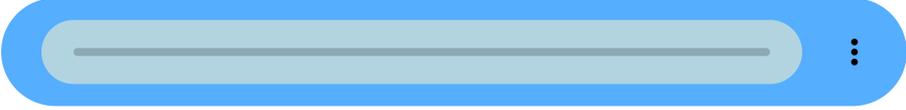
«El príncipe feliz». Oscar Wilde
1ºESO (Alumnos)



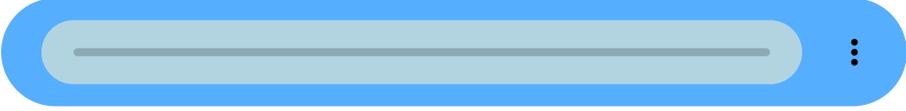
«Canción del Pirata». José de Espronceda
Jesús M. Muñoz (Prof.)



«La ratonera». Agatha Christie
2ºESO A y Luis Domínguez (Prof.)



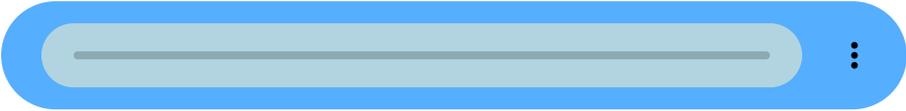
«La luna que parecía pura». Lucía Romero Pérez
Lucía Romero Pérez (4ºESO A)



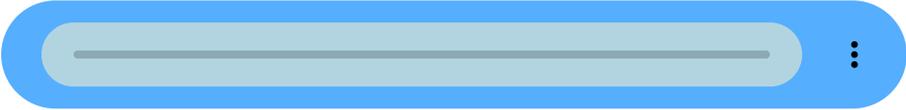
«El secreto del jardín». Anónimo
Javier y Adrián Columé (1ºBAC A)



«El Lazarillo de Tormes». Saurom (Anónimo)
Jesús M. Muñoz (Prof.)



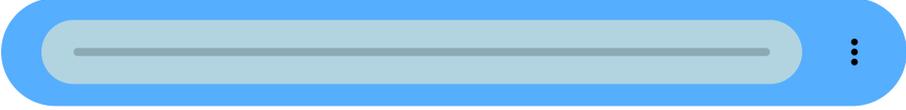
«El corazón que ríe». Charles Bukowsky
Juan Montes (Profesor)



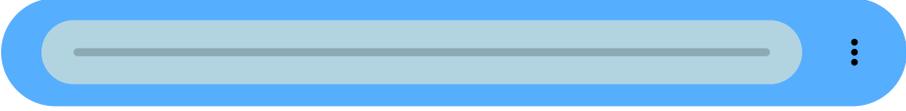
«Cien años de soledad». Gabriel García Márquez
Víctor M. Fuentes y su padre Carlos (2°ESO A)



«Poema 1242». Emily Dickinson
Alba Camino Rodríguez (1°BAC)



«Murió el amanecer». Federico García Lorca
Aimara Godoy y Rocío Oliva (1°AF)



«Los miserables». Víctor Hugo
Alicia Borrero (PAS)

Algunos recursos digitales de uso frecuente

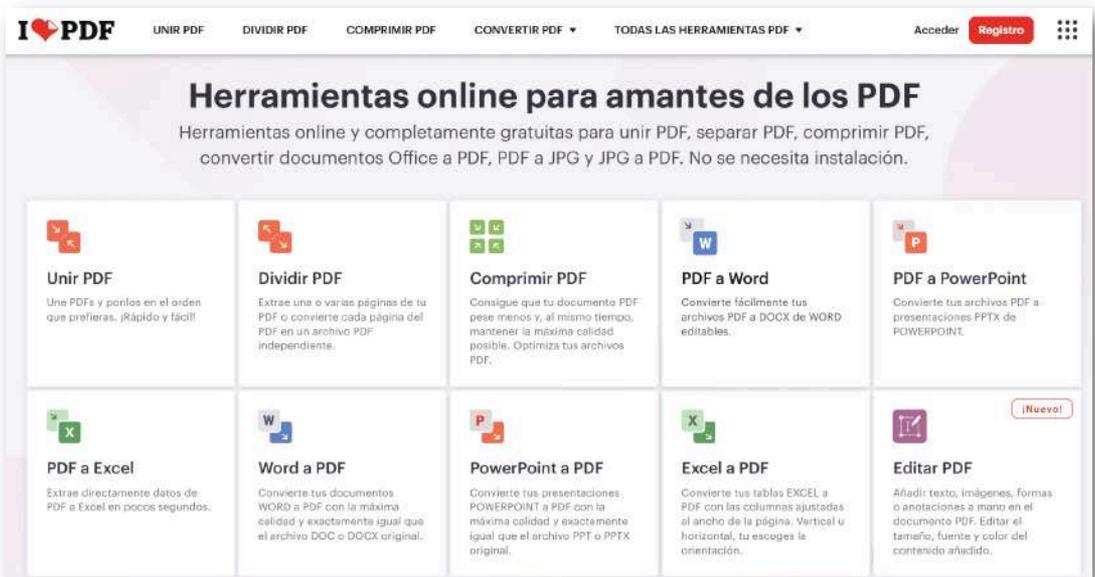
Jesús M. Muñoz Calle

En la actualidad, la cantidad de recursos digitales disponibles es abrumadora y crece a un ritmo exponencial. Abarcarlos todos es sencillamente imposible, por lo que en este artículo compartiré algunos de los que utilizo con mayor frecuencia y que me resultan especialmente útiles en el día a día. En futuras entregas profundizaremos en esta temática. Todos los recursos que se presentarán son gratuitos, ya sea total o parcialmente y son accesibles y utilizables on-line.

Cada recurso irá acompañado de una breve descripción y una captura de pantalla enlazada, que permitirá acceder directamente a su página principal con solo hacer clic.

ILovePDF

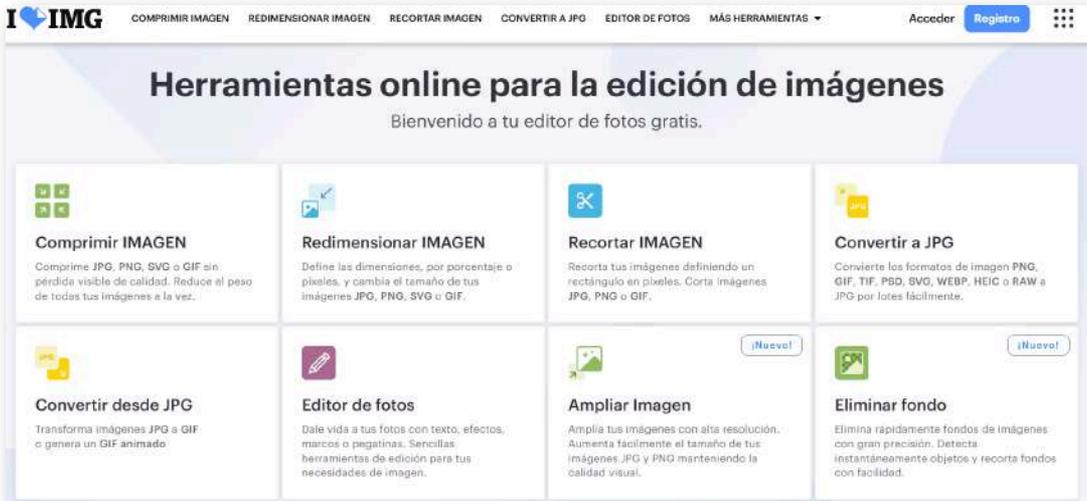
ILovePDF es una herramienta en línea gratuita que permite realizar múltiples tareas con archivos PDF de forma rápida y sencilla. Entre sus funciones más destacadas se incluyen: unir, dividir, comprimir, convertir (a Word, Excel, PowerPoint o JPG), proteger, extraer páginas, desbloquear, numerar páginas y firmar documentos PDF. No requiere instalación y su interfaz es muy intuitiva, ideal para usuarios de todos los niveles.



iLoveIMG

iLoveIMG es una herramienta en línea gratuita pensada para editar y gestionar imágenes de forma rápida y sencilla. Entre sus funciones principales se encuentran: comprimir, redimensionar, recortar, convertir formatos (como JPG, PNG o GIF), añadir texto o marcas de agua y eliminar el fondo de imágenes. Su interfaz es intuitiva y permite trabajar con varias imágenes a la vez, sin necesidad de instalar programas.

Además, iLoveIMG permite procesar imágenes por lotes, lo que ahorra tiempo cuando se trabaja con grandes cantidades de archivos. También ofrece integración con servicios en la nube como Google Drive y Dropbox, facilitando el acceso y la gestión de recursos desde cualquier dispositivo. Ideal para estudiantes, docentes, creadores de contenido o cualquier usuario que necesite editar imágenes de forma rápida y eficaz.



MP4COMPRESS

Un compresor de vídeos MP4 en línea gratuito que comprime vídeos MP4 para reducir su tamaño sin perder calidad. Solo tienes que seleccionar un archivo MP4 (500 MB como máximo) y hacer clic en el botón de subida.

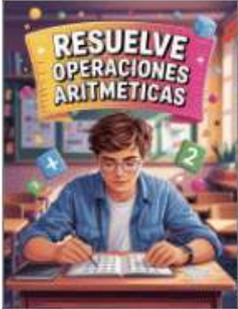
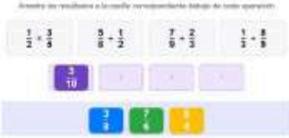
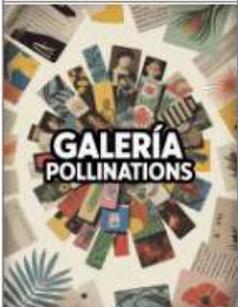
También ofrece la conversión de formato de ficheros de vídeo a diferentes tipos y otras utilidades, como eliminar el sonido, convertir un vídeo a mp3, pasar una grabación a blanco y negro o estabilizar grabaciones movidas.



Herramientas basadas en Inteligencia Artificial de la Red Descartes

Aplicaciones muy útiles basadas en IA ofrecidas por la Red Descartes.

Herramientas de Inteligencia Artificial

	<h3>67. Resolviendo operaciones aritméticas</h3> <p>9 de junio 2025</p> <p>Herramienta educativa interactiva diseñada para ayudar a los estudiantes a practicar y reforzar sus habilidades en la solución de operaciones aritméticas con diferentes tipos de números. A través de una interfaz intuitiva, los usuarios pueden seleccionar entre varias categorías numéricas y participar en actividades de arrastrar y soltar para poner las respuestas correctas. Presenta, además, la posibilidad de descargar la evaluación generada para uso en local.</p> <p style="text-align: center;"><small>Reserva los resultados a la vez que correspondiente dibujo de cada operación.</small></p> <div style="text-align: center;"></div> <p>Esta aplicación es especialmente útil para estudiantes de educación básica y media que desean mejorar su comprensión del orden numérico en diferentes contextos. Además, al ser parte del Proyecto Descartes, se alinea con metodologías educativas activas y participativas.</p> <p>Esta herramienta fue creada por Juan Guillermo Rivera Berrío utilizando la tecnología Gemini 2.5.</p>
	<h3>66. Diseñador de uñas con Pollinations</h3> <p>7 de junio 2025</p> <p>La generación de manos y dedos realistas es uno de los desafíos más conocidos para los modelos de IA generativa de imágenes. A veces, incluso con prompts muy específicos, los resultados pueden ser imperfectos. Esta herramienta permite generar diseños de uñas con varios modelos artísticos, usando la API de Pollinations con los modelos Flux y Turbo, sin embargo, para lograr mejores resultados, hemos incluido al modelo Imagen de GPT, con el cual podemos obtener imágenes como:</p> <div style="text-align: center;"></div> <p>En cada imagen incluimos botones de regeneración, para obtener otras imágenes. Adicionalmente, al hacer clic sobre una imagen se presenta el botón de descarga.</p> <p>Esta herramienta fue creada por Juan Guillermo Rivera Berrío utilizando la tecnología Gemini 2.5.</p>
	<h3>65. Galería de Pollinations</h3> <p>5 de junio 2025</p> <p>Galería interactiva de imágenes generadas con la API de Pollinations. En ella, los usuarios pueden explorar una colección de imágenes organizadas en forma de mosaico, lo que permite una visualización creativa y estructurada del contenido visual generado por Pollinations. La página ofrece opciones para descargar las imágenes o abrirlas en otra pestaña para una mejor experiencia de navegación.</p> <p>Las imágenes corresponden a creaciones de los usuarios de la herramienta de IA Pollinations, incluyendo el prompt que las genera, estilos, tamaños y demás parámetros de creación. Es importante advertir que las imágenes con contenido NSFW han sido filtradas.</p> <p>Esta galería fue creada por Juan Guillermo Rivera Berrío utilizando la tecnología Gemini 2.5.</p>

Libros digitales interactivos de la Red Descartes

Libros interactivos de múltiples áreas y materias publicados por la Red Descartes.



Inicio \ Ciencias administrativas y económicas

CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y ECONÓMICAS

¡Hablamos de producción! El viaje del héroe
Autor: Juan David Ocampo Vásquez
ISBN 978-84-10368-14-9



Este libro, escrito por Juan-David Ocampo-Vásquez, combina la gestión de la producción con la narrativa del viaje del héroe, proporcionando un enfoque práctico y estructurado para comprender procesos productivos en distintos sectores. A través de ejemplos reales, herramientas interactivas y metodologías probadas como lean manufacturing y design thinking, el autor guía al lector en un recorrido de aprendizaje que abarca desde la planificación hasta la optimización de la producción.



Vigilancia Tecnológica: El ojo invisible en la era digital
Autores: John Jairo García Mora y Sonia Jaquelliny Moreno Jiménez
ISBN 978-84-10368-07-1



Esta obra interactiva aborda de manera integral el concepto, historia, tipos, herramientas y aplicaciones de la vigilancia tecnológica en la era digital. El libro explora cómo esta práctica se ha desarrollado desde la antigüedad hasta nuestros días, pasando por la era preindustrial, la Revolución Industrial y la era electrónica. Se discuten aspectos clave como el análisis de patentes, la vigilancia competitiva, las implicaciones éticas y legales, y el impacto en el ámbito empresarial. También incluye un enfoque académico, detallando experiencias de investigación y el uso de inteligencia artificial en el diseño de herramientas como chatbots. A través de capítulos bien estructurados, el texto ofrece una visión crítica sobre la recopilación, análisis y difusión de datos en contextos tecnológicos y empresariales, destacando su importancia para la innovación y la toma de decisiones estratégicas en un mundo altamente interconectado.



Valor del dinero en el tiempo. Modelos y Aplicaciones
Autor: José Benjamín Gallego Alzate
ISBN 978-84-18834-78-3



Varias características permiten identificar la naturaleza de este libro. En primer lugar, los conceptos básicos de valor económico, dinero, interés, tasa de interés y equivalencia, entre otros, se presentan contextualizados desde diferentes teorías económicas. Otra característica consiste en presentar, lo más expedito posible, el desarrollo matemático requerido para deducir las diferentes fórmulas que son utilizadas como modelos matemáticos para el cálculo de los resultados económicos de las diferentes operaciones financieras. En los capítulos hallaran aplicaciones utilizando las herramientas y funciones predefinidas de Excel en la solución de diferentes problemas; se ofrece además algunos videos para reforzar los conceptos, como algunos cuestionarios interactivos.



¡Participa!
en la comunidad de la
REReductiva
descartes

Hazte socio

Proyecto AJDA

Portal que ofrece más de 500 juegos didácticos, cursos de formación, libros interactivos y herramientas sobre gamificación.

AJDA WEB Aplicación de Juegos Didácticos en el Aula

Selecciona un juego

- Lista: -- Selecciona Juego --
- Buscador de juegos

Inicio | Buscadores | Juegos | Ficheros de preguntas | Documentación | Participación

Está aquí: Inicio > Inicio > Últimos juegos

ÚLTIMOS JUEGOS PUBLICADOS

- TRES POR TRES
- ENCONTRAR TRES CIFRAS
- ORDENA LA CIFRA
- LAS TRES CIFRAS
- ABRIR LA CAJA

RONDA BONUS

Miércoles, 03 Enero 2024 00:07

RONDA BONUS

Juego basado en una de las del concurso de TV "El comodín de la uno", que permite aumentar el número de comodines al concursante.

Nº Jugadores: 1

Nº Preguntas: 20 ilimitadas

Tipo respuesta: 2 opciones

Tipo de fichero de preguntas: Tipo 20

Etapas recomendada: General

[Ver Capturas del juego](#)

[Ver información adicional](#)

[Acceder al juego](#)

[Reglas del juego](#)

[Descargar juego](#)

Leer más ...

PASSWORD X2

Martes, 02 Enero 2024 23:57

PASSWORD X2

Versión del juego del concurso de TV "Password XL " para multiplicar por dos el premio. Un password, un acierto, doble premio.

Nº Jugadores: 2

Nº Preguntas: 14 ilimitadas

Tipo respuesta: Palabras

Tipo de fichero de preguntas: Tipo 11

Etapas recomendada: General

[Ver Capturas del juego](#)

[Ver información adicional](#)

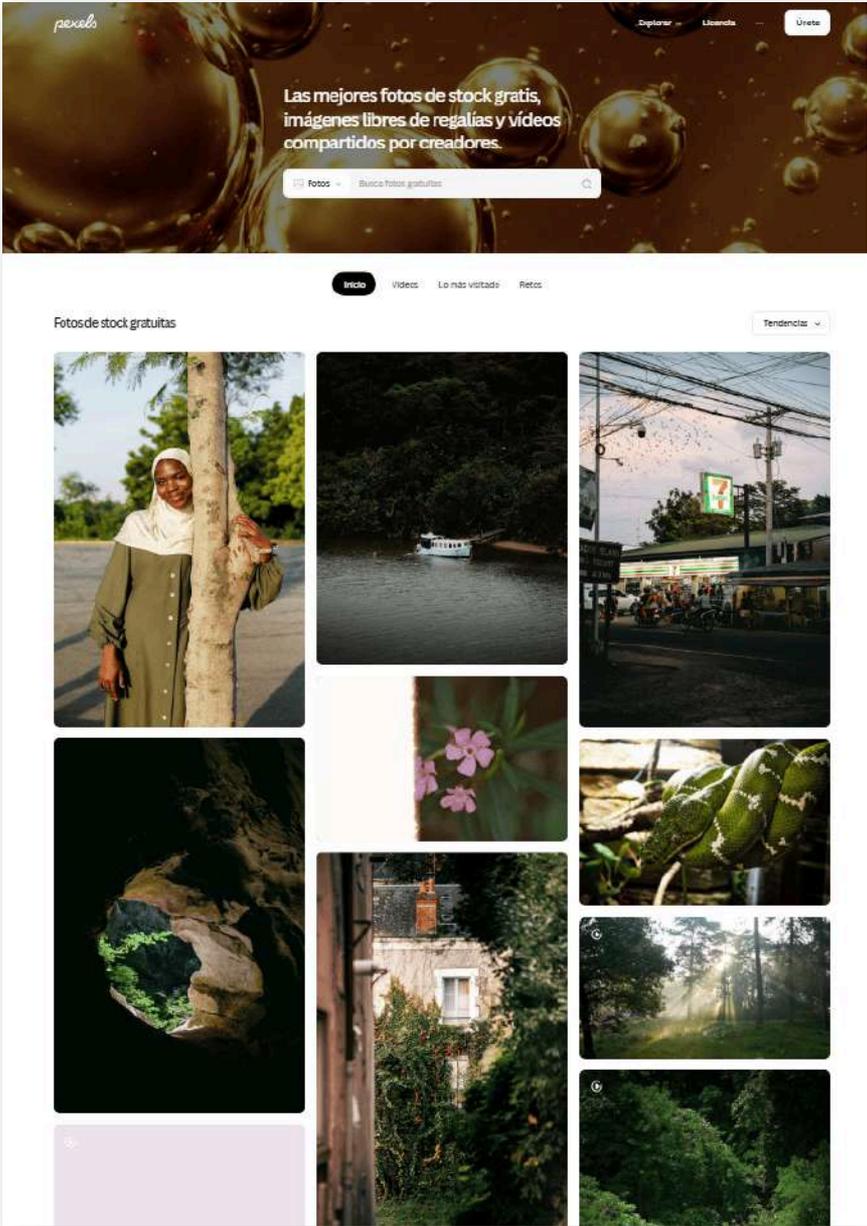
[Acceder al juego](#)

[Reglas del juego](#)

[Descargar juego](#)

Pexels

Banco de imágenes y de vídeos gratuito.



MobyGratis

[hogar](#)
[acerca de](#)
[soporte y preguntas frecuentes](#)
[contribuciones](#)



bienvenido

Hola y bienvenido a mobygratis. En pocas palabras, mobygratis existe por una razón: proporcionar música instrumental gratuita para creadores. Cualquier creador. Todos los creadores: cineastas, músicos, estudiantes, influencers, coreógrafos, organizaciones sin fines de lucro, editores de video, recordadores, contantes, jugadores, animadores, raperos, etc. Y (¡doble da tenedores...) ahora tenemos 3 opciones de formato: **mp3 estándar**, **wav estándar** y **wav multipista**. Y todos son **gratis**. Así que diviértete y usa la música. (Estoy muy emocionado de ver y escuchar lo que haces con ella.) Además, obviamente si tienes preguntas, consulta las preguntas frecuentes - pero simplemente música gratis, ¿verdad?

gracias,
Moby

catalogar

300 pistas: 2025-06-22

filtros (500) [borrar todo](#)

pistas restringidas

Algunas pistas tienen restricciones sobre cómo se pueden usar. Haz clic sobre las restricciones antes de incluir estas pistas en su biblioteca.

incluir restringido

favorito

ID	Título	Descripción	BPM	Duración	Ordenar por:	arbitrio	T ↓
1021 uno	esperanzadora bonita	105	03:56	▶	⊕	♥	↓
12 12	Conduci de noche	124	06:17	▶	⊕	♥	↓
cara de 2 pins de la década de 1960	Conduci con energía	130	03:31	▶	⊕	♥	↓
1983	energético y edificante	145	04:28	▶	⊕	♥	↓
primer audio	conducción oscura	122.2	03:10	▶	⊕	♥	↓
	aprobado	68	04:39	▶	⊕	♥	↓
un lugar	feliz, edificante y energ...	130	03:42	▶	⊕	♥	↓
como	calma agrídulce	124	04:22	▶	⊕	♥	↓
tono as 1	agrídulce	75	04:43	▶	⊕	♥	↓
a través del sonido	sexy oscuro	92	03:20	▶	⊕	♥	↓
aeron 95	oscuridad siniestra	95	03:59	▶	⊕	♥	↓
después del final	melancolía agrídulce	135	05:02	▶	⊕	♥	↓
edad	melancolía	72	03:55	▶	⊕	♥	↓
envejecer	conduciendo	120	07:53	▶	⊕	♥	↓
no está abajo2	Conducción oscura y ent...	110	05:23	▶	⊕	♥	↓
boa de aire	atmósfera sexy	85	03:20	▶	⊕	♥	↓
aeropuertos	calma melancólica atmo...	85	03:09	▶	⊕	♥	↓
todo frío	conducción melancólica ...	118	06:35	▶	⊕	♥	↓
todo el día	edificante bastante anér...	80	03:11	▶	⊕	♥	↓

ánimo

- conducir (130)
- bonita (130)
- oscuro (120)
- agrídulce (104)
- energético (96)
- edificante (87)
- melancolía (61)
- atmosférico (60)
- sexy (46)
- calma (29)
- feliz (17)
- agresivo (17)
- meditando (14)
- pensativo (10)
- misterioso (8)
- hipnótico (8)
- sombrío (7)
- siniestro (6)
- reflexivo (5)
- dramático (3)
- intenso (3)
- diversión (2)
- dichoso (2)
- romántico (2)
- emocionado (2)
- amenazante (1)
- dulce (1)
- soñador (1)
- esperanzado (1)
- íntimo (1)

Orla de recursos TIC

Práctica "orla" con variados e interesantes recursos TIC.



YOUCOMPRESS

Compresor de audios MP3 en línea gratuito para reducir su tamaño sin perder calidad.



Juegos y pasatiempos digitales

Jesús M. Muñoz Calle

Introducción

Desde siempre, ha sido habitual encontrar pasatiempos y juegos de diversa índole en periódicos y revistas. En una publicación digital como esta, no podía faltar una sección dedicada a ellos, aprovechando además el impulso de las nuevas tecnologías y de la inteligencia artificial generativa para enriquecerla y llevarla un paso más allá.

Desde hace generaciones, los pasatiempos y los juegos han formado parte de nuestra vida cotidiana, tanto en entornos familiares como educativos. Lejos de ser una simple forma de ocupar el tiempo libre, estas actividades encierran un enorme potencial en el desarrollo cognitivo, emocional y social de las personas, independientemente de su edad.

Los pasatiempos, como crucigramas, sopas de letras, sudokus, puzzles, juegos de memorización, juegos didácticos o juegos de lógica, son auténticos gimnasios mentales. Estimulan la memoria, mejoran la concentración, potencian el razonamiento lógico y ayudan a mantener la mente activa. Son especialmente beneficiosos para prevenir el deterioro cognitivo en adultos mayores, pero también resultan muy útiles en etapas formativas, ya que refuerzan competencias básicas como el vocabulario, la ortografía o el pensamiento crítico.

En el ámbito educativo, cada vez más docentes recurren a pasatiempos y juegos como herramientas didácticas. La llamada "gamificación" ha demostrado ser eficaz para aumentar la motivación del alumnado, mejorar la retención de conocimientos y convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia más significativa y participativa. Un estudiante que juega, aprende casi sin darse cuenta, porque se divierte mientras lo hace.

Además, tanto los pasatiempos como los juegos cumplen una función importante en el plano emocional: ayudan a desconectar, reducen el estrés y generan satisfacción. En un mundo marcado por la inmediatez y el ritmo acelerado, detenerse para resolver un acertijo o jugar una partida se convierte en una forma saludable de reconectar con uno mismo y con los demás.



Los pasatiempos clásicos y los digitales tienen la misma función, es cuestión de preferencias el utilizar uno u otro tipo. Cada uno tiene sus ventajas e inconvenientes.

Hoy, gracias a las nuevas tecnologías y a la inteligencia artificial, estas actividades han evolucionado hacia formatos interactivos, accesibles y personalizados. Las aplicaciones móviles, las plataformas digitales y los entornos virtuales ofrecen infinitas posibilidades para disfrutar y aprender al mismo tiempo, adaptándose a los intereses, edades y niveles de cada persona.

En definitiva, pasatiempos y juegos no son un lujo ni una pérdida de tiempo: son herramientas valiosas para el desarrollo integral del ser humano. Incorporarlos en nuestra rutina diaria —ya sea en el aula, en el hogar o en el trabajo— es una apuesta segura por el bienestar, el aprendizaje y la convivencia.



Pasatiempos y Juegos

En este artículo encontrarás una selección de juegos y pasatiempos de diversa índole, creados con el apoyo de distintas inteligencias artificiales generativas. Todos están plenamente operativos, así que... ¡ánimate a probarlos y a disfrutar de la experiencia!



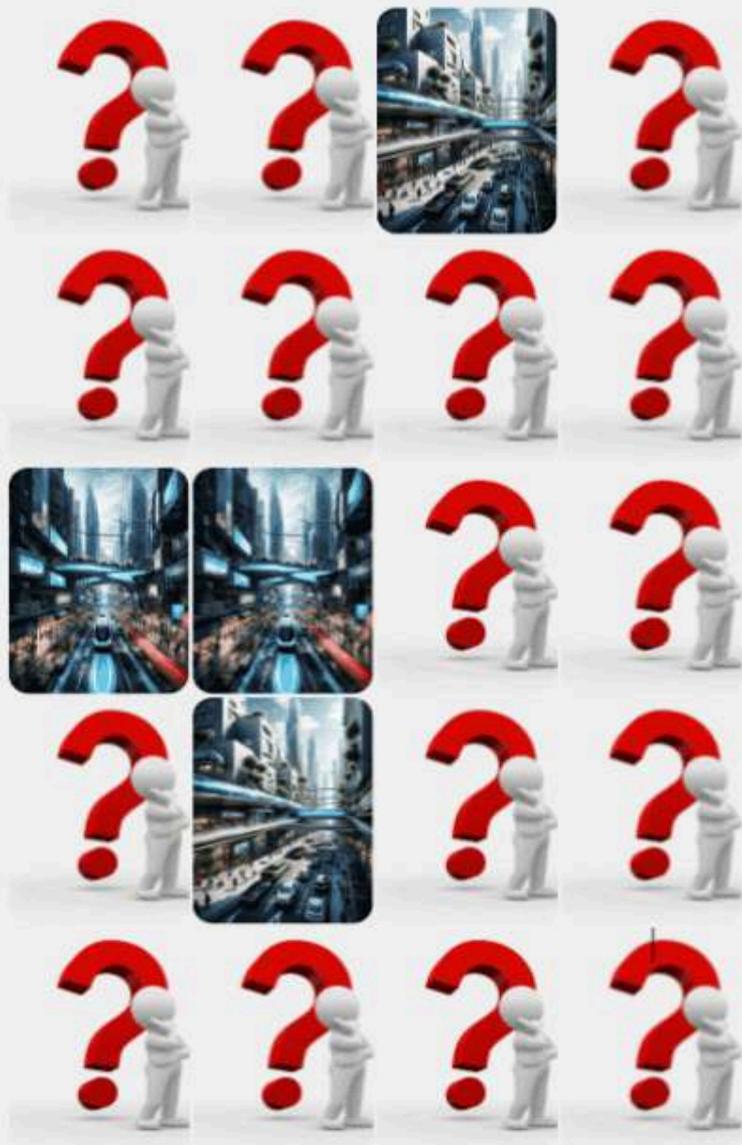
EL AHORCADO

Ciudades de Suramérica

LETRAS ELEGIDAS = 2

FALLOS = 2







Candy Points

 2 points

 4 points

 6 points

 8 points

 10 points

 12 points

 14 points

 16 points

 18 points

 20 points

 22 points

Candy Blitz

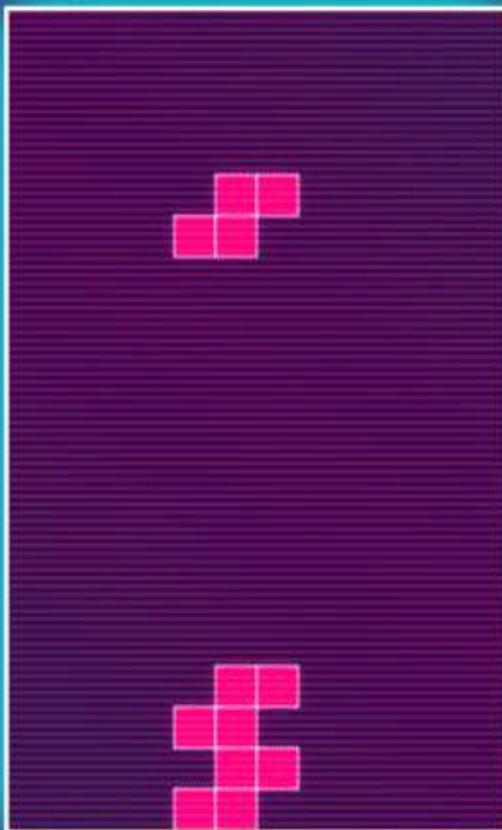
Score: 0

Next:





NEON TETRIS



Score: 0

← → : Move | ↑ : Rotate | ↓ : Soft Drop
SPACE : Hard Drop



¿Quién quiere ser millonario?

¿Cuál es la capital de Francia?

A Londres

B Berlín

C París

D Madrid

50:50

Llamar

Público

Puntuación: €0

€1,000,000

€500,000

€250,000

€125,000

€64,000

€32,000

€16,000

€8,000

€4,000

€2,000

€1,000

€500

€300

€200

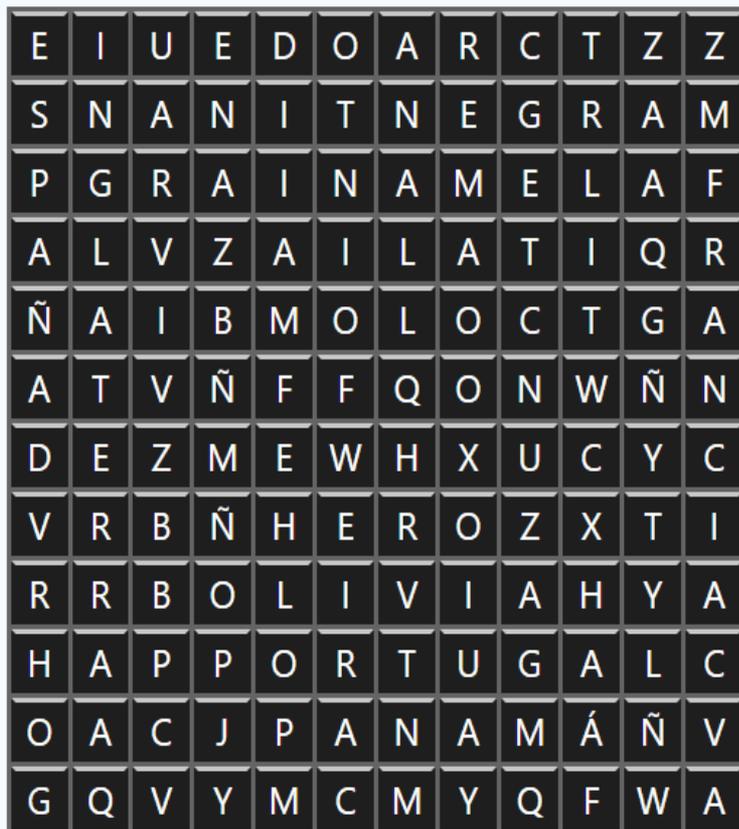
€100

€0



Sopa de Letras

Palabras encontradas: 0 de 10



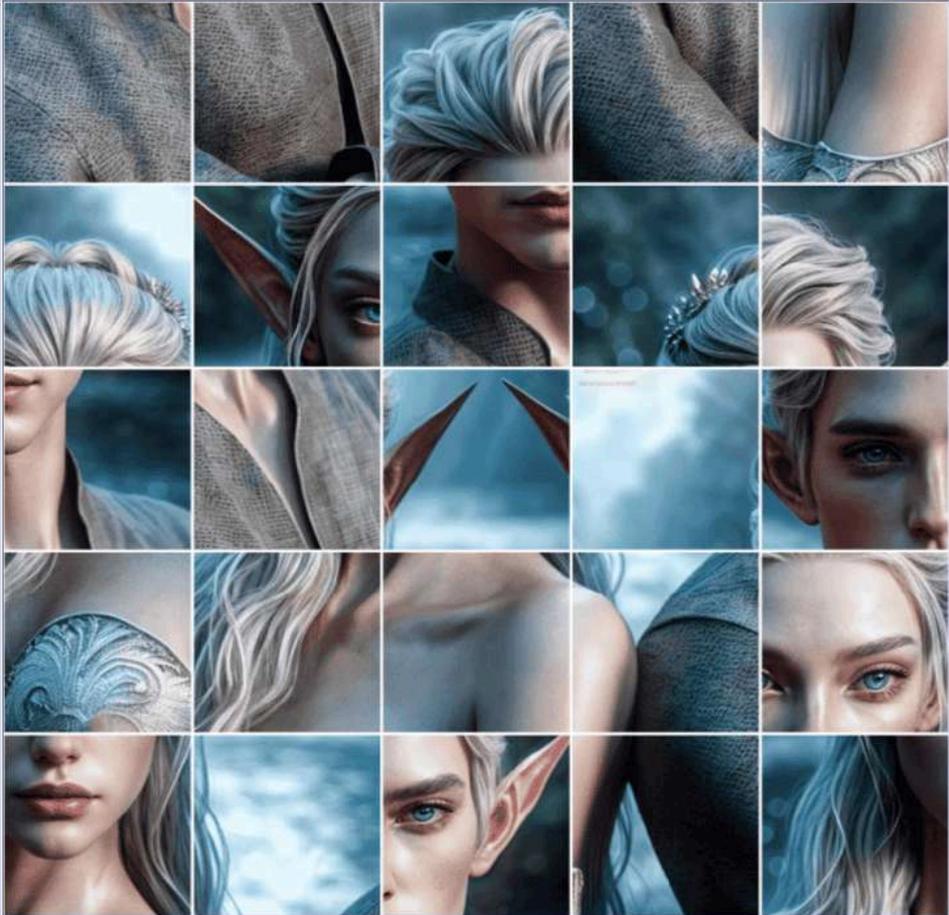
ARGENTINA
BOLIVIA
COLOMBIA
PANAMÁ
ITALIA
ESPAÑA
FRANCIA
ALEMANIA
INGLATERRA
PORTUGAL

Reiniciar

Solución



Puzles: *Habitantes del Mundo Mágico*



i



1

El nuevo Equipo Directivo

Jesús M. Muñoz Calle

Desde julio de 2025 el IES Joaquín Turina cuenta con un nuevo Equipo Directivo.

El Equipo de Dirección de un centro educativo es una pieza clave en su engranaje. No solo por sus responsabilidades de organización y gestión, sino también por su papel dinamizador: es quien impulsa nuevas iniciativas, favorece la innovación pedagógica y contribuye decisivamente a crear un ambiente escolar positivo, participativo y motivador.

Contar con un buen Equipo Directivo marca la diferencia entre un centro que simplemente funciona y otro que realmente avanza. Un equipo cohesionado, con visión y compromiso, es capaz de generar un clima de confianza, motivar al profesorado, escuchar al alumnado y establecer puentes con las familias. Su labor muchas veces pasa desapercibida, pero está presente en cada detalle: en la organización del calendario, en la resolución de conflictos, en la creación de proyectos, en la forma de comunicar y en la capacidad de adaptación a los cambios. Un centro con un liderazgo adecuado y cercano no solo mejora en resultados, sino que también crece como comunidad.

Por todo lo anterior, considero importante presentar al nuevo equipo directivo, para que la comunidad educativa pueda conocerlo mejor y brindarle un voto de confianza en esta nueva etapa.

Se da la circunstancia de que el autor de este artículo ocupa actualmente el cargo de director del centro y de coordinador TDE. Por ello, seré breve en lo personal y me centraré en lo colectivo: uno de los motivos decisivos para aceptar esta responsabilidad fue, sin duda, la posibilidad de trabajar con un equipo excelente, comprometido y preparado. Confío en que mi experiencia en el centro, mi implicación y mi deseo sincero de hacer las cosas lo mejor posible puedan ser una aportación valiosa tanto para el equipo como para toda la comunidad educativa.



Comenzamos con el puesto de **vicedirectora** y jefa de los departamentos de DFEIE y DACE, que ocupa D^a María del Carmen Rueda Magallanes, quien cuenta con más de cuatro años de experiencia en esta responsabilidad. Se distingue por su excelente capacidad de liderazgo, iniciativa, negociación y análisis. Ha demostrado una notable versatilidad para desempeñar funciones de muy diversa índole con eficacia, compromiso y habilidad.

Destaca especialmente por sus competencias en gestión, organización, dirección de equipos y relaciones institucionales. Es ampliamente reconocida por su buen talante, su cercanía y su habilidad para fomentar un ambiente de trabajo positivo y colaborativo, siempre orientado a encontrar soluciones eficaces a los retos del día a día. Además, sobresale en la organización y coordinación de eventos, así como en la planificación y gestión de actividades complementarias y extraescolares, en las que deja patente su capacidad de iniciativa y atención al detalle.

Continuamos con el cargo de **jefa de estudios**, responsabilidad que asume D^a Esther Márquez Rodríguez. Con más de dos años de experiencia en esta función, ha desarrollado su labor de manera ejemplar durante los dos últimos cursos académicos.

Posee una habilidad excepcional para establecer una comunicación cercana y eficaz con el profesorado, el alumnado y las familias. Su capacidad para la mediación, la resolución de conflictos y la gestión de equipos humanos la convierten en una figura clave en el buen funcionamiento del centro.

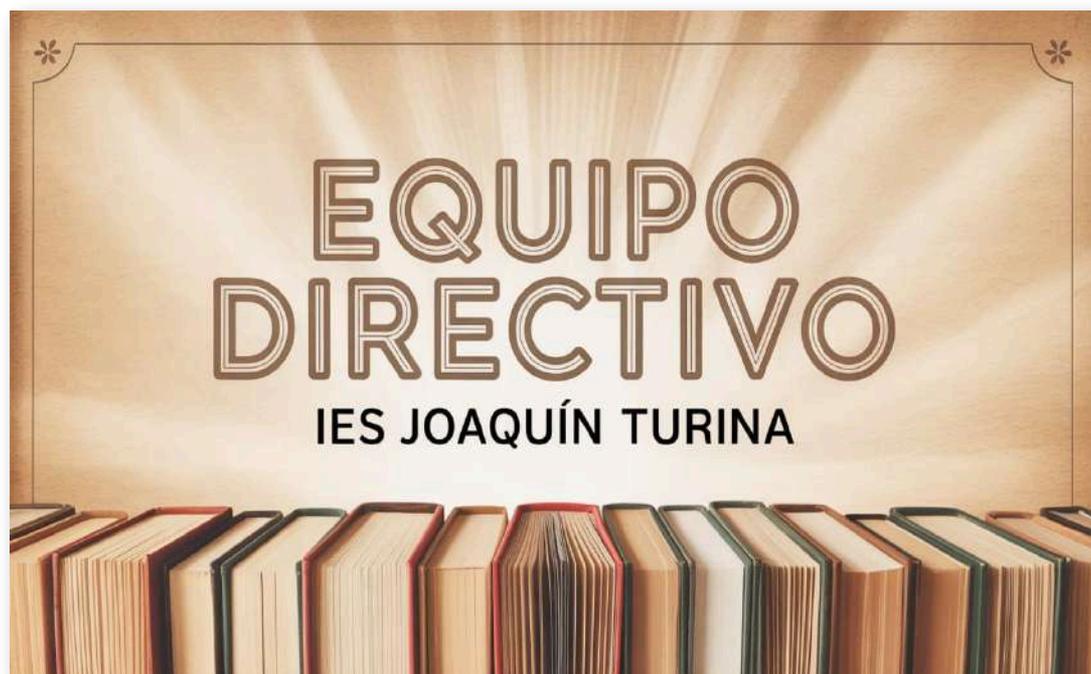
Dispone una notable inteligencia práctica, un agudo sentido del análisis y una gran destreza en la gestión documental. Se distingue no solo por su empeño en hacer las cosas bien, sino por su firme compromiso con la equidad y la justicia en cada decisión. Demuestra iniciativa, implicación y liderazgo en todas sus responsabilidades, enfrentando con determinación y criterio los desafíos que conlleva su cargo.

Por último, pero no por ello menos importante, presentamos a la **secretaria** del centro, D^a María Isabel Blanco Pérez, quien se incorpora al cargo tras haber desempeñado con gran éxito la jefatura del Departamento de Administración del IES Joaquín Turina.

Siempre ha demostrado una notable capacidad de trabajo, un alto grado de compromiso y sentido de la responsabilidad y una gran eficacia en la gestión de tareas de naturaleza muy diversa. Destaca por su excelente disposición al diálogo, su actitud positiva ante los desafíos y su habilidad para resolver situaciones con equilibrio y buen juicio.

Reúne con creces todas las cualidades necesarias para el desempeño de su nuevo cargo, y no cabe duda de que su aportación será muy significativa tanto para el equipo directivo como para el conjunto del centro.

En resumen, podemos decir que todas ellas tienen en común cualidades tan valiosas como su deseo de hacer las cosas lo mejor posible, implicación, capacidad de trabajo, responsabilidad y espíritu de equipo.



Otro aspecto fundamental a destacar es el funcionamiento del equipo como tal. Se trata de un grupo cohesionado, en el que prima una excelente relación tanto personal como profesional entre sus miembros. El trabajo se desarrolla en un clima de confianza, de coordinación constante, respeto mutuo y colaboración constante. Cada miembro aporta sus fortalezas, se complementan, se apoyan y se ayudan en el día a día, generando una dinámica de trabajo eficaz y equilibrada.

Las diferencias de criterio no solo se respetan, sino que enriquecen el debate y permiten tomar decisiones de forma colegiada, buscando siempre el consenso y el beneficio común. Este enfoque colaborativo y dialogante refuerza la solidez del equipo y garantiza una gestión coherente y transparente.

Se trata, en definitiva, de un equipo comprometido, profesional y orientado al bien común, que vela por el interés del centro y de toda la comunidad educativa, al tiempo que garantiza el cumplimiento de las normas y el desarrollo armónico de la vida escolar, intentado fomentar el mejor ambiente de trabajo posible. Además, pretende ser un equipo con iniciativa que ponga sobre la mesa nuevas propuestas y proyectos que permitan al IES Joaquín Turina avanzar y dar el mejor servicio a su comunidad educativa.

Poniendo un toque de humor y haciendo una analogía con la mítica serie de televisión "Los ángeles de Charlie" –posteriormente llevada al cine en varias ocasiones–, el IES Joaquín Turina ya cuenta con sus tres "ángeles", que sin duda contribuirán a llevar al centro a buen puerto, tal y como hacían las famosas chicas de la serie que eran capaces de resolver todos los casos y situaciones que se les presentaban a base de ingenio, trabajo, elegancia, destreza y colaboración.

LOS ÁNGELES DEL TURINA



Chistes multimedia

Jesús M. Muñoz Calle

Vamos a terminar con humor este número de lanzamiento de nuestra revista, ya que el sentido del humor nunca debe perderse. Para ello vamos a presentar una relación de chistes (cuya calidad queda a criterio del lector) en diferentes formatos multimedia.

Chistes en formato de texto

Es uno de los formatos más clásicos y consiste simplemente en presentar los chistes por escrito.

"Entre pitos y flautas me he gastado 10.000 euros". "Y eso?". "Pues ya ves, cuatro mil en pitos y seis mil en flautas"

Jaimito entra en el hospital y el médico le pregunta: "¿Qué te trae por aquí?". "La ambulancia"

Un tonto le dice a su amigo: "El médico me mandó tomarme tres muestras de orina, pero la verdad es que solo me he podido tomar dos. ¡Sabe horrible!"

Chistes en formato de imagen

En muchas ocasiones los chistes se presentan en formato gráfico.



Chistes en formato sonoro

Otras veces nos llega en formato de audio.



Chistes en formato de vídeo

Otra opción es presentar los chistes en formato de vídeo.



Chistes en aplicaciones

Gracias a las inteligencias artificiales generativas podemos construir de forma bastante sencilla una aplicación que genere y presente chistes en diferentes formatos, pudiendo obtener resultados tan atractivos como el que mostramos a continuación.



Generador de Chistes DELUXE

La máquina definitiva de la risa. ¡Totalmente adaptable!

Clásico

Imagen

Diálogo

Toc-Toc

¿Qué le dice un espagueti a otro?

¡El cuerpo me pide salsa!

¡OTRO CHISTE!

"Un día sin reír es un día perdido." - Charles Chaplin

Normas de publicación

Características de los artículos

- Los autores pueden presentar sus artículos en un documento informático de texto con tipografía Arial tamaño 12.
- Las imágenes, figuras, tablas, audios, videos, elementos multimedia y objetos interactivos se deben enviar en un archivo zip aparte.
- Aquellos autores que tengan competencias en el diseño HTML y CSS, pueden usar la plantilla de la revista para presentar sus creaciones.
- El título no deberá superar los 150 caracteres.
- No se establece un límite de extensión de los trabajos más allá de que la misma sea razonable y adecuada a la naturaleza de esta revista.
- Los trabajos podrán ser personales o grupales y se deberá indicar la autoría de los mismos.
- Idioma. Los artículos se presentarán en español, aunque si la naturaleza del artículo lo justificase podrían utilizarse otros idiomas.
- Si se utilizan contenidos sujetos a derechos de autor, deben presentarse sus correspondientes permisos de publicación, incluyendo los que provengan de Internet.
- Se debe mantener siempre el decoro y respeto, así como la utilización de un lenguaje adecuado. Se debe evitar herir la sensibilidad de los lectores.

- Los artículos, preferiblemente, se relacionarán con aspectos educativos y el uso de las tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje. También podrán estar relacionados con la vida del centro, sus actividades, historia, tradiciones, miembros de su comunidad educativa, etc. No obstante, se podrán aceptar colaboraciones de otra naturaleza cuando estas se consideren oportunas y adecuadas.

Envío y evaluación de artículos

Los trabajos propuestos para ser publicados y sus correspondientes anexos deben ser enviados por sus autores en un archivo zip, a través de un enlace (vía hosting o Google Drive, por ejemplo). Si el peso de los artículos es pequeño se podrá enviar por correo electrónico.

Los nuevos artículos deben ser enviados a los profesores editores o colaboradores de la revista, los cuales tras verificar que cumplen con las normas de publicación, realizar su revisión, propuestas de corrección y aceptación, si procede, harán el traslado al Consejo Editorial de la revista, que si lo estima oportuno ordenará su publicación.

El Consejo Editorial enviará a los profesores colaboradores que estime adecuados los artículos que reciba directamente de los autores o aquellos que no hayan sido evaluados, para su revisión, corrección, propuesta de aceptación y recomendaciones de mejora.

En caso de que un artículo necesite ser corregido, será devuelto a su autor o autora con las indicaciones correspondientes para su mejora. Una vez se hayan introducido los cambios requeridos, la autoría deberá volver a enviar el artículo y se realizará de nuevo el mismo protocolo establecido.

IMPACTO SÚBITO

IES JOAQUÍN TURINA

