

Tecnología. Tres equipos de primaria y tres de secundaria llegaron a la disputada final robótica de la ULPGC
» Los estudiantes tenían una semana para montar sus máquinas » Ganaron el colegio Guaydil y el Heidelberg



Competición. Los alumnos en pleno desafío muestran las unidades cibernéticas que han estado montando y programando durante una semana.

Robots que encestan de lleno en la clausura de Ciberlandia

Este viernes se celebró la clausura de la última edición de este proyecto formativo de robótica para jóvenes entre 8 y 17 años. Bajo el lema CiberBasket 2014, los seis centros educativos finalistas afrontaron en la Universidad grancanaria el desafío de demostrar que su máquina era la mejor construida y la mejor programada en su particular «mini Gran Canaria Arena».

E. P. V. / LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

La emoción se palpaba en el ambiente de la Escuela de Ingeniería Informática de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC). Y no es para menos. Después de un año trabajando en el proyecto Ciberlandia, ayer viernes era el día de la verdad. De los 18 centros escolares que han participado en

esta edición, llegaba el turno de que los seis finalistas demostraran lo que habían aprendido en todo este tiempo. La temática de este año era el baloncesto y los participantes recibieron sus desafíos una semana antes de la final, junto con las unidades robóticas que debían montar y programar. El reto propuesto para los alumnos de primaria consistía en montar y programar un robot que recogiese balones y pudiese colocarse en la posición de disparo. El primer puesto fue para el colegio Atlantic School Guaydil, quedando el CEIP La Angostura en segundo lugar y el CEIP Illera de la Mora en tercero.

El reto de los alumnos de secundaria era un poco más complicado, ya que incluía la localización de las canastas por sensores de ultrasonidos y la acción de encestar. El Hei-

ACTIVIDADES

TALLERES

Además de la competición de robots, durante la jornada de clausura de Ciberlandia se impartieron una serie de talleres de temática tecnológica para los jóvenes asistentes. Crear un videojuego con Unity 3D, transformar imágenes con Photoshop o programar con Scratch, son algunos ejemplos.

delberg quedó primero en esta categoría, el colegio Teresiano Las Palmas en segundo puesto y el IES Santa Brígida en tercer lugar.

Para Alexis Quesada, director del Instituto Universitario de Ciencias y Tecnologías Cibernéticas de la ULPGC, «ganaron todos. La participación fue total y los centros han colaborado al máximo». El proyecto *Ciberlandia, un espacio de Robótica y TICs para la enseñanza no universitaria* empezó en 2012 y es una iniciativa financiada por el Cabildo de Gran Canaria a través de la Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria (SPEGC), la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, el Consejo Social de la ULPGC y la Consejería de Educación, Universidades Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias.



Taller. Los alumnos desarrollan sus videojuegos en clase.

Los mayores también se apuntan a crear videojuegos para los nietos

E. P. V.
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Los mayores de 55 años también se apuntan a la tecnología. Prueba de ello es la buena acogida que ha tenido el taller *Una sorpresa para tus nietos* impartido por el Grupo de Tecnología

Social de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC), que dirige la profesora Beatriz Correas.

El taller se celebró de forma paralela a la clausura de Ciberlandia, en la Escuela de Ingeniería Informática de la ULPGC y dirigido a los

alumnos del Programa Formativo Especial Peritia et Doctrina. Los alumnos de Ingeniería Informática han colaborado en este taller actuando de tutores de los mayores que se han sentado delante de los ordenadores para aprender a crear un videojuego.

Enredad@s

Gerente de
Inforcasa
Digital, SL



Esther Pérez Verdú

La edad no importa

Jóvenes y no tanto se lanzan a aprender tecnología sin miedo y con ganas. Así es como deben hacerse las cosas.

Este jueves tuve la oportunidad de participar en un debate sobre nuevas tecnologías en Escoex y una de las cuestiones que salió a la palestra fue la tan traída y llevada brecha digital. Las desigualdades sociales nunca son deseables y menos las que se producen cuando las personas no pueden acceder a determinados recursos por motivos económicos, culturales o de cualquier otra índole. Y eso es lo que está pasando con la tecnología, que la brecha cada vez es más grande y hay sectores de la población que se queda atrás y no se beneficia de todo lo bueno que puede aportar.

Una de las aportaciones al debate fue la inclusión de la tecnología como una asignatura transversal en la educación. Al fin y al cabo, es difícil encontrar casos hoy en día en los que no utilicemos *gadgets* como el móvil o consultamos Internet para cualquier cosa, por ejemplo. Así que enseñar a los niños y jóvenes a un correcto uso de las redes no me parece una idea descabellada, algo así como una «educación para la ciudadanía digital».

No hay más que ver cómo se emocionan los chicos con los robots y me cuenta Alexis, uno de los encargados de Ciberlandia, que la implicación es alucinante. Ya sabemos que nacen con el cable USB colgando del ombligo, pero luego falta el día a día, saber cómo sacar el mejor partido, dirimir qué es peligroso en Internet y qué pueden hacer con la tableta, además de chatear con los amigos. Y ahora mismo, los que pueden enseñarles están todavía averiguando dónde está el botón de encendido o, en el peor de los casos, demonizando el avance tecnológico, que es peor.

Claro que también los hay valientes. O no me diga usted que la cara de alegría de los alumnos de Peritia et Doctrina mientras aprenden a hacer videojuegos no es para emocionarse. Claro que sí, todo es cuestión de ponerse.