

Gente y Culturas



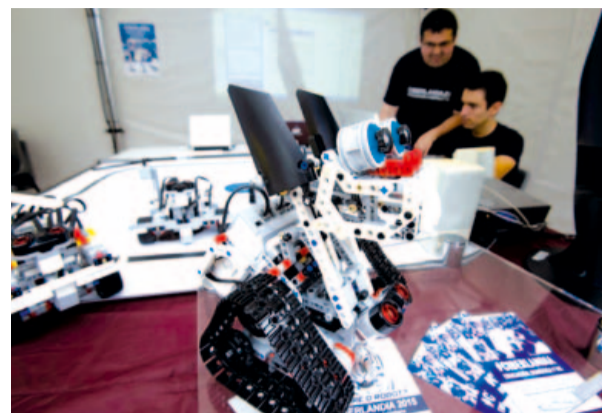
QUIQUE CURBELO

Drones bomberos. Los drones y su uso para el seguimiento de los incendios, fueron uno de los protagonistas del stand del Idetic. En la foto, Cristina y Raquel con el investigador Himar Alonso.



QUIQUE CURBELO

Impresión en 3D. El taller sobre inscripciones romanas en 3D atrajo el interés del público adulto y joven, pero sobre todo el de los pequeños interesados por la magia de la impresora en 3D.



QUIQUE CURBELO

Robots con personalidad. Grandes y pequeños disfrutaron con la exhibición de los perros o insectos robot del Instituto de Ciencias y Tecnologías Cibernéticas de la ULPGC.

Informáticos, arqueólogos, diseñadores de videojuegos... Cientos de niños y jóvenes se sumergieron ayer en el mundo de la ciencia de la mano de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, con la celebración de la quinta edición de la 'Noche Europea de L@s Investigador@s'. La cita, celebrada

en el Campus del Obelisco de la capital grancanaria, se convirtió en un escaparate de la robótica, la arqueología, y de la tecnología más innovadora que se desarrolla en el seno de la ULPGC. Las caras de entusiasmo, asombro y sorpresa de muchos hacen presagiar que la ciencia tiene futuro.

Locos por los robots y los drones

La ULPGC acerca a los niños al mundo científico en la 'Noche europea de los investigadores'

■ La cita en el Campus del Obelisco despierta vocaciones de arqueólogos e informáticos

María Jesús Hernández

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Raquel, con sólo dos añitos y su hermana Cristina de siete, han sido capaces de entender que existen unos "pájaros robot" capaces de volar encima de un incendio sin quemarse y "decirnos hacia donde va el fuego". Y lo mejor, "que estas máquinas la hacen en nuestra Universidad".

La Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC) y la Fundación Canaria Parque Científico Tecnológico celebraron ayer la quinta edición de la *Noche Europea de L@s Investigador@s* en el Campus del Obelisco de la capital grancanaria, una cita que se lleva a cabo de forma simultánea en 350 ciudades europeas con el objetivo de despertar vocaciones científicas, dar a conocer la importancia de la figura de los investigadores y acercar la ciencia de una forma lúdica a todos los públicos.

Cientos de menores y jóvenes participan en talleres celebrados en Humanidades

Un objetivo que se consiguió ayer a juzgar por las caras de sorpresa, interés, entusiasmo... y, sobre todo de diversión que se repitieron en los niños, pero también en los jóvenes y adultos que visitaron los distintos stand científicos situados en el patio del edificio de Humanidades de la ULPGC y participaron en los diferentes talleres programados que abarcaron desde el campo de la robótica y las telecomunicaciones hasta la arqueología, biodiversidad o eficiencia energética, entre otros.

"Esta iniciativa tiene el claro objetivo de difundir la investigación y a través del contacto con los más pequeños y los más jóvenes, despertar vocaciones científicas", indi-



Una niña muestra su primera hallazgo en el taller de Arqueología del Museo y Parque Cueva Pintada. | QUIQUE CURBELO



Participantes en los talleres celebrados en el Campus del obelisco. | QUIQUE CURBELO

có ayer Gregorio Rodríguez, director de Innovación de la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (Otri) de la ULPGC, uno de los organizadores del even-

to. "Para que el conocimiento avance también es necesario que haya personas que quieran seguir investigando y eso se consigue desde pequeños, igual que un niño quiere ju-

gar al fútbol porque ve a los futbolistas día tras día en la tele, con acciones como esta entran en contacto con la ciencia y descubren cosas que no habían pensado que podían hacer, y con ello conseguimos despertar su interés por la ciencia desde edades tempranas".

Entre los múltiples talleres que se celebraron en el campus del obelisco, uno de los que despertó mayor interés fue el de robótica a través del equipo de Ciberlandia, del Instituto Universitario de Ciencias y Tecnologías Cibernéticas (Iuctc) de la ULPGC, que presentaron algunas de las novedades de la iniciativa Ciberlandia 2015 - Bioinspiración robótica, que aproxima la robótica y la tecnología a todos los públicos mediante la realización de diversas actividades formativas en las escuelas.

En este marco, ayer realizaron una exhibición de robots perros, insectos... capaces de actuar de forma autónoma. "Lo mejor de ciberlan-

dia es ver el entusiasmo de los niños cuando ven que el robot es capaz de reaccionar de manera automática conforme ellos lo han programado para que hagan una determinada acción sin que esté completamente teledirigido", afirmó Alexis Quesada, coordinador de la iniciativa y director del Iuctc. Los centros escolares interesados en sumarse a este proyecto pueden consultarlo en la web www.ciberlandia.es.

El coordinador del Grupo de Cooperación Internacional de la ULPGC, Mariano Chirivella y el director gerente de Ingeniería de Mantenimiento Industrial TBN, Luis García, a través de demostraciones y ensayos acercaron a jóvenes y adultos al mundo de la eficiencia energética a través de las buenas prácticas, porque "la manera más rápida, eficaz y rentable de hacer frente a los problemas derivados de un uso insostenible del recurso energía, es aumentar la eficiencia en su uso", apuntó Chirivella.

A través de ensayos y demostraciones acercaron al público a la eficiencia energética

La Escuela de Ingenieros exhibió una impresora en 3D fabricada por ellos

El taller de Arqueología, desarrollado por el Museo y Parque Arqueológico Cueva Pintada fue otro de los puntos fuertes de la jornada, sobre todo para los más pequeños que se entusiasmaron "excavando" para buscar "tesoros".

El Instituto de Desarrollo Tecnológico y la Innovación en Comunicaciones, realizó demostraciones sobre la transmisión de audio y datos mediante luz visible y realizaron comunicaciones reales vía radio utilizando modulaciones tradicionales tipo telegrafía (morse), voz y chat digital, pero quizás lo que más interés despertó fue conocer el uso de drones para el seguimiento de incendios en tiempo real.

La Escuela de Ingenieros de Telecomunicación y Electrónica atrajo la atención de los visitantes a la feria científica con la exhibición de una impresora 3D íntegramente fabricada en la escuela, el funcionamiento de un sistema de voz sobre tecnologías de internet y el taller la "Fábrica de videojuegos".