

Gente y Culturas



Alumnos de Primaria y Secundaria en la final de Ciberlandia 2015 celebrada en la Escuela de Informática, ante el gran hormiguero para robots. | JOSÉ CARLOS GUERRA

La Escuela de Ingeniería Informática de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria se convirtió ayer en el escenario de un gran hormiguero tecnológico nutrido por hormigas virtuales y robóticas, diseñadas y ejecutadas por estudiantes de primaria y secundaria de seis centros educativos de Gran Cana-

ria. Esta iniciativa se enmarca dentro de la final de la tercera edición de Ciberlandia, un proyecto educativo dedicado a la promoción de la robótica entre los estudiantes, impulsado por el Instituto de Ciencias y Tecnologías Cibernéticas (Iuctc) y la Escuela de Ingeniería Informática de la ULPGC. s

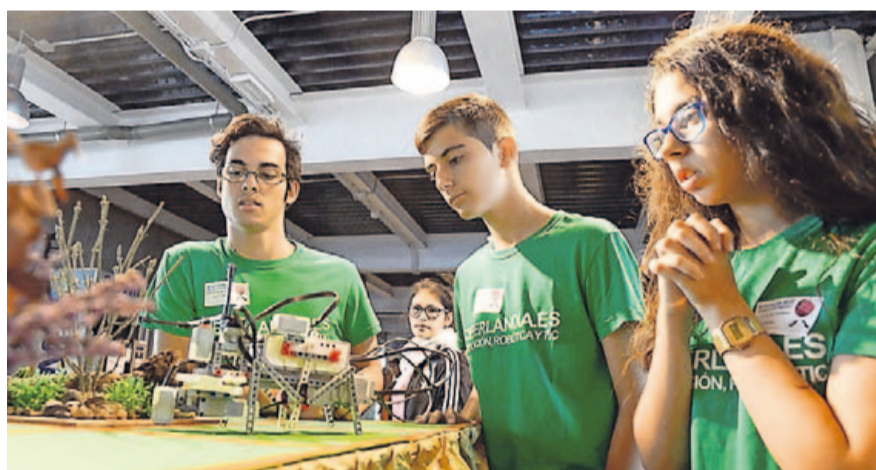
Las ciberhormigas toman las aulas

Alumnos de primaria y secundaria cierran la tercera edición del proyecto Ciberlandia de la ULPGC con un gran hormiguero tecnológico nutrido de animales virtuales y robóticos

María Jesús Hernández
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

“Trabajan como hormiguitas”, un dicho popular que viene a definir el trabajo organizado y en equipo, en referencia a las colonias de hormigas reales que exhiben una complejidad social admirable, caracterizada por su fuerte división del trabajo donde cada miembro cumple un rol determinado. Esta es la esencia del reto al que se han enfrentado alumnos de primaria y secundaria de seis colegios e institutos de la Isla en la gran final de la tercera edición de Ciberlandia, un proyecto que permite aproximar la robótica y la tecnología a los estudiantes no universitarios, impulsado por el Instituto de Ciencias y Tecnologías Cibernéticas (Iuctc) y la Escuela de Ingeniería Informática de la Universidad de Las Palmas.

En Ciberlandia 2015, que ha girado en torno al tema de Bioinspiración robótica (soluciones tecnoló-



Afortunados. Los alumnos de Cruce de Arinaga David Yáñez, José de la Nuez y Esther Ramírez -en la foto- se declararon “muy afortunados” por Ciberlandia. “Pensábamos que la robótica era ciencia ficción, del futuro, pero ahora lo vemos a nuestro alcance, lo entendemos y lo estamos practicando. Estamos más que satisfechos”.

JOSÉ CARLOS GUERRA

gicas inspirada en la naturaleza), participaron más de 500 alumnos de 21 centros de primaria y secundaria de Gran Canaria y, este año por primera vez, de Fuerteventura.

En la gran final de Gran Canaria, que se celebró ayer en la Facultad de Ingeniería Informática de la ULPGC, en el campus de Tafira,

participaron los alumnos de los centros CEIP Adela Santana (Tafira), CEIP Illera de la Mora (Santa Brígida), Atlantic School Guaydil (Tafira), IES Vega de San Mateo, Colegio María Auxiliadora (Telde) e IES Cruce de Arinaga (Agüimes).

“Hay que insistir que Ciberlandia no es una competición, es un pro-

yecto educativo, que culmina con una exhibición, con los logros que pueden conseguir los niños. Nos gustaría tener aquí a todos los grupos que han participado, pero no puede ser por cuestiones de espacio, pero todos se lo merecen, han trabajado muy bien”, afirmó Alexis Quesada, director del Iuctc.

El gran desafío con el que culminó ayer el proyecto ha sido un gran hormiguero para robots, que reproduce el hábitat natural de las hormigas, con sus miembros recolectores y distribuidores de alimentos. En el caso de los alumnos de secundaria, el reto tenía una doble complejidad ya que se trabajaba con un doble escenario, virtual y real. “Se creó un videojuego con hormigas virtuales, que debían solventando obstáculos para encontrar alimentos y transportarlos al hormiguero, con la particularidad, de que van dejando un rastro de feromonas por el camino, que se va debilitando con el tiempo”.

Una vez las hormigas del videojuego depositan en el hormiguero el alimento, se despiertan las robots reales y empiezan a buscar ese rastro de feromonas que dejaron las virtuales para guiarse.

Más de 500 escolares de 21 centros participan este año en la “escuela” de robótica

“Como ese rastro se va debilitando, los alumnos que se encargan de gobernar a las hormigas virtuales tienen que seguir recogiendo alimentos para reforzar ese rastro en el camino para que nos se pierdan las hormigas reales. De forma que cuando consiguen llegar a los alimentos cada una de las hormigas robots de los tres equipos, los alumnos tienen que gobernarlas mediante teleoperación para entrar en la colonia y depositar el alimento”.

Ahí empieza el reto de los alumnos de primaria, que con sus hormigas robots tienen que distribuir ese alimento y llevarlo a la hormiga reina y a las larvas. Cada robot debe sincronizarse con el otro e ir en fila india, como las hormigas naturales. “Ha sido un reto colaborativo donde todos tienen que cooperar con todos. Lo más complejo ha sido preparar la parte del videojuego y enlazarla con el mundo real, eso significa que hay intercambio de mensajes entre las hormigas virtuales y las robóticas reales”, indicó Quesada.

La final se complementó con una serie de talleres tecnológicos titulados *Crea tu propio videojuego*, *Photoshop* y *creación de entorno naturales virtuales*, *Modelando objetos en 3D* y *Aprende a programar en un entorno divertido*, en el que participaron los 190 escolares que ayer se dieron cita en el Campus de Tafira. Todos, grandes y chicos, se declararon “hinchas” de la robótica.

MUCHO QUE VER, MUCHO QUE LEER, MUCHO QUE DISFRUTAR CON LA PROVINCIA. PORQUE YA ES SÁBADO!

YES! sábado

Crónica social, eventos, fiestas, reportajes fotográficos...

Toda la actualidad del mundo de los famosos. Moda, decoración, estilo

Mañana, con tu periódico



Fuckin Four Factory

El verbo de Félix F. Casanova en 'Música de Ozono'