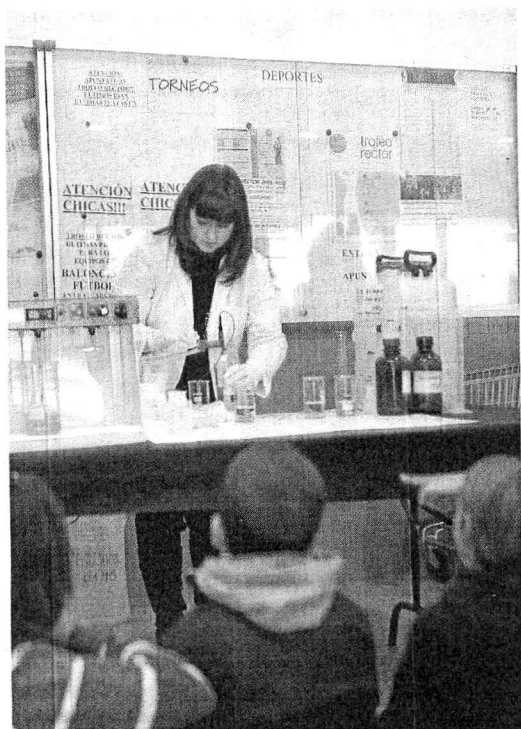


TALLERES



UNA DE LAS VOLUNTARIAS realizando el experimento químico.



DOS JÓVENES probando una de las actividades.



LA PARTICIPACIÓN en los talleres fue masiva.

De la teoría a la práctica

A lo largo de estos días, se llevan a cabo toda una serie de talleres dirigidos a diversas franjas de edad en la que los asistentes, normalmente jóvenes de secundaria y bachillerato, pueden participar activamente en desarrollo tecnológicos punteros como por ejemplo el taller de robótica,

de seguridad informática, blogs, internet y plásticos. «Enseñamos a los jóvenes cómo un residuo, después de pasar por diversos procesos, se puede verter a un río sin ningún agente contaminante. También es una manera de cambiar la visión, en este caso de la química, para que se obser-

ve como algo beneficioso», comenta el subdirector del CPS. En este sentido, también destaca un taller de electricidad en el que a través de la energía procedente del pedaleo en una bicicleta y de una bobina conectada a la misma puede generarse luz.

La tecnología al alcance de la mano

El campus río Ebro acoge la II Semana de la Ingeniería, que incluye numerosas actividades entre las que destaca la conferencia del premio Príncipe de Asturias Amable Liñán



SANDRA BUZÓN

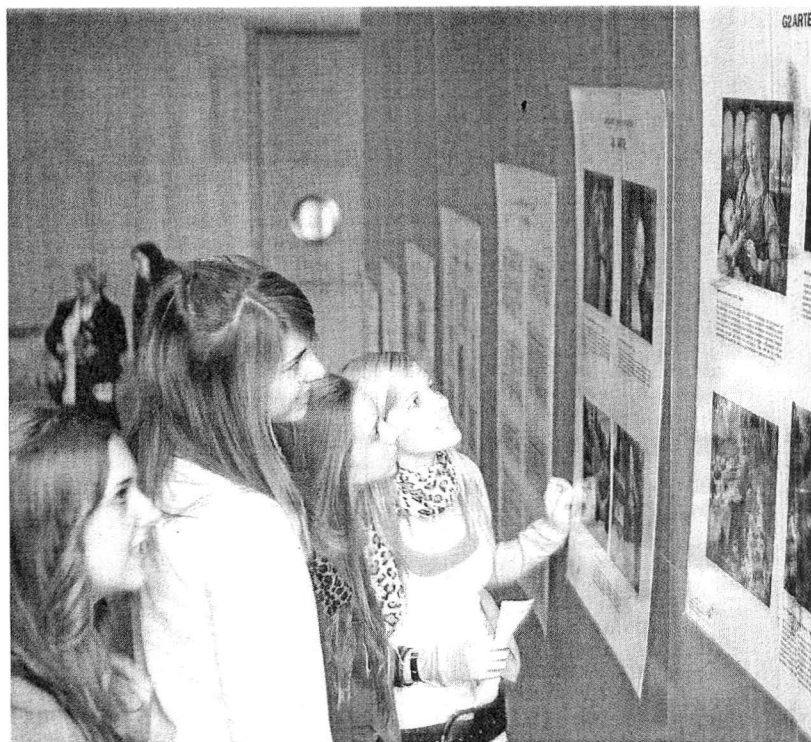
sbuzon@aragon.es | periodico.com

La Semana de la Ingeniería abre sus puertas en su segunda edición para seguir acercando esta materia a la sociedad aragonesa.

De esta manera, durante toda esta semana el campus Río Ebro de la Universidad de Zaragoza acoge toda una serie de actividades orientadas a todos los públicos, desde niños de tres años pasando por jóvenes de secundaria y bachillerato hasta personas mayores. «Pretendemos que este evento se asiente en la agenda de los centros educativos con objeto de estimular el interés por la tecnología entre los más jóvenes, así como ampliar la oferta

de actividades para ciudadanos en general que deseen conocer qué hay detrás de numerosas cuestiones de su vida cotidiana», explica José Ángel Castellanos, subdirector del Centro Politécnico Superior (CPS) y responsable de la Semana de la Ingeniería.

Una de las novedades de esta edición es la extensión de las actividades más allá del campus. En este sentido, en el Centro Joaquín Roncal se encuentra la exposición *Spectrum: del pincel al pixel* que presenta las mejores portadas de la industria del videojuego en España a través del trabajo del ilustrador Alfonso Azpiri. Además, también se han mejorado pequeños detalles con respecto al año pasado, «sobre todo en el sentido de la ubicación. Hemos



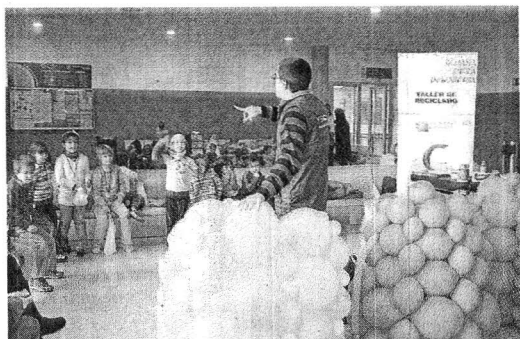
VARIOS JÓVENES contemplando los paneles de una exposición.

querido aprovechar el hall del edificio Betancourt», argumenta Castellanos.

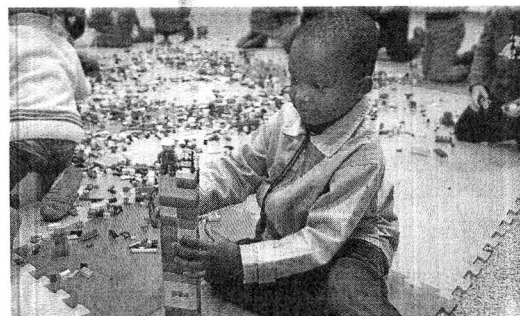
La actividad central de estas jornadas se sitúa en el Ateneo, que recibió ayer al Premio Príncipe de Asturias en Investigación Científica y Técnica en 1993, Amable Liñán. «Es un gran esfuerzo por parte del I3A y de la cátedra Samca intentar mantener el Ateneo por lo que dentro de esta se-

mana siempre le damos una cierta relevancia y la conferencia de Amable Liñán, uno de los mejores en el mundo de la ingeniería aeronáutica es muestra de ello», afirma el subdirector del CPS. «Con esta semana también pretendemos hacer ruido para llamar la atención de la clase política, la cual debe dar más importancia a la ingeniería como motor de la so-

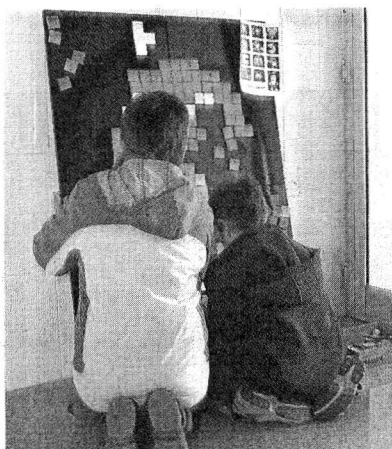
EXPOSICIONES



UN GRUPO DE PEQUEÑOS atentos a las explicaciones.



UN NIÑO jugando con las piezas de Lego.



UN MURAL para dibujar con píxeles.



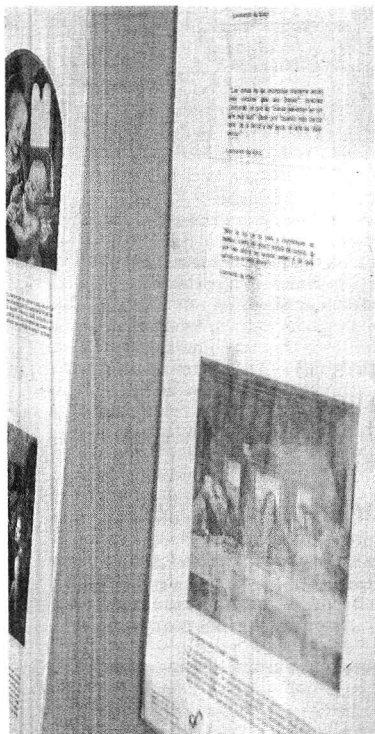
LOS VIDEOJUEGOS gustaron a los profesores.

Concienciar a los más pequeños

Los niños también cobran protagonismo durante la Semana de la Ingeniería con diversas actividades enfocadas hacia ellos. Desde un taller de reciclaje en el que aprender estas saludables prácticas hasta una zona con la que diseñar y construir piezas con Lego, pasando por la sala de

videojuegos con la que podrán conocer aquellos que hacían las delicias de sus padres. «Tenemos una zona exclusiva para los más pequeños que hemos decorado con figuras hechas con globos de colores. En una de ellas se han recreado tres contenedores -papel, vidrio y plástico- con los

que les enseñamos la mejor forma de reciclar. Se trata de una práctica que ellos ya tienen interiorizada, sin embargo creemos que es necesario profundizar y que conozcan el motivo del reciclaje», comenta el responsable de estas jornadas.



VARIOS INVENTOS de Leonardo Da Vinci.



LA MUESTRA de videojuegos.

Una mirada hacia el pasado

ciudad. Estamos en una época en la que se deben regenerar las vocaciones y orientarnos hacia una cultura del esfuerzo que consiga convertirnos en una sociedad competitiva». Además, Castellanos augura un gran éxito de asistencia, con la presencia de unas 2.000 personas. «Tenemos limitada la asistencia, preferimos menos gente y atenderles como merecen». ■

Además de la exposición de las videoconsolas portátiles, así como de la historia de la informática, que muestran la rápida evolución de la tecnología, en esta segunda edición se ha llevado a cabo dos nuevas muestras. En primer lugar la retrospectiva sobre la evolución de la línea de ferrocarril Madrid-Zaragoza-Barcelona, en la que se pretende dar a conocer por un lado los avances tecnológicos conseguidos con este ingenio mecánico, desde sus comienzos a principios del siglo XIX has-

ta bien entrado el siglo XX, y por otro, de una manera muy didáctica y gráfica -mediante paneles explicativos-, los cien años de historia ferroviaria de la línea.

En segundo lugar el salón de actos del edificio Betancourt acoge una exposición de las reproducciones de aparatos y máquinas de Leonardo Da Vinci. Esta muestra presenta un recorrido por la vida y obra de este inconfundible artista a través de carteles temáticos que muestran aspectos de su contribución en diver-

sas materias del conocimiento. Se pretende destacar su dimensión de ingeniero por encima de todas las demás. Por este motivo, la retrospectiva se completa con maquetas dotadas de funcionamiento físico real de mecanismos seleccionados entre los cientos de dibujos de máquinas que diseñó. Para ello, el Departamento de Ingeniería de Diseño y Fabricación de la Universidad de Zaragoza ha construido quince mecanismos de conversión de movimientos.