Ciudad de Mar transforma San Cristóbal en un laboratorio al aire libre con una yincana tecnológica

By CDM

Tue Sep 11 10:38:01 WEST 2018

Noticias

El barrio marinero de San Cristóbal se convertirá este sábado, 15 de septiembre, en un gran laboratorio al aire libre. El Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria, a través de la concejalía de Ciudad de Mar propone una yincana tecnológica destinada para que los niños y las niñas puedan desarrollar su creatividad en el tiempo de ocio acompañados de sus familias.

La actividad se celebrará entre las 11.00 y las 14.00 horas. Todas aquellas familias que quieran participar este sábado día 15 de septiembre, en este juego infantil y familiar desde los 4 años, podrán inscribirse en la explanada de la calle Timonel, una hora antes de cada pase. Además deberán portar un teléfono móvil con WhatsApp, batería y datos. Se realizarán tres sesiones de una hora de duración cada una con grupos de 15 personas como máximo. Habrá una prueba final en la que participarán los ganadores de cada sesión.

Se trata de acercar contenidos científicos con elementos innovadores y tecnológicos introduciendo el tema de la piratería y los corsarios tan presente en la historia de la capital. La iniciativa en la que participa Trib-Arte Asociación Cultural y Social y dirigida por Javier Romera, retará a los participantes a resolver enigmas relacionados con el ataque del corsario holandés Van der Does a la ciudad de Las Palmas de Gran Canaria en 1599.

El concejal de Ciudad de Mar, José Eduardo Ramírez, ha explicado que con esta propuesta de ocio alternativo el Consistorio busca de un lado “dar a conocer la importancia de este barrio capitalino en la historia de la ciudad, y de otro, despertar de forma lúdica la curiosidad y el trabajo en equipo de toda la familia”.

La propuesta de esta yincana parte de la base de que un grupo de científicos malignos ha creado en la actualidad un **escalofriante virus informático**. El objetivo, explica Javier Romera es controlar los datos de todos los dispositivos conectados a Internet, móviles, tablets, ordenadores, televisiones y desconectarlo en un plazo de 2 horas para generar el caos en el mundo.

Las pruebas constarán de entre cinco y ocho retos diferentes que conllevan valentía, creatividad, destreza y orientación a lo largo del kilómetro y medio que comprende el radio de trabajo. Todas ellas encaminadas a descubrir el único antídoto para poder evitar la epidemia y que no es otro que es un código escondido dentro de los acontecimientos históricos acontecidos en el ataque de Van der Does en 1599. Los niños y las niñas tendrán como misión descubrir el código para desactivar el virus informático llamado *La peste negra* de manera muy divertida como si formaran parte de un equipo de investigación secreto.

Sabor a Mar y concurso de diseño gráfico

Esta iniciativa se engloba en una programación específica que Ciudad de Mar desarrolla en el barrio marinero a lo largo de todo el año más allá del período vacacional, “con la intención de continuar haciendo del barrio marinero un enclave de vital importancia desde el punto de vista cultural, etnográfico, deportivo y gastronómico, a la vez que un espacio divertido para todas las edades”, explicó Ramírez.

Entre estas acciones ya se han desarrollado en el mes de junio el paseo histórico por el barrio para detallar la importancia de la pesca y el origen de la Vela Latina, que acogió a casi un centenar de personas, la Travesía a Nado en julio, y el taller de educación culinaria, nutricional, y divulgación de los productos de pesca local en agosto. Todas ellas con un alto índice de participación.

En anteriores ediciones en que se celebró esta de yincana, indica Romera, algunos grupos trataron de eliminar pruebas para dificultar el juego a los grupos restantes, “lo que fue considerado como trampa, pero fueron detectados y condenados a realizar pruebas paralelas”, Sin embargo, al final se consiguió resolver el conflicto “gracias a la colaboración de todos los participantes”.

Además la Concejalía Delegada de Ciudad de Mar del Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria ha convocado el I Concurso de Diseño Gráfico con el fin de desarrollar la nueva representación gráfica de las actividades que se desarrollen en el barrio marinero. El personaje puede ser histórico o de ficción, persona, animal u objeto. La imagen deberá ir acompañada con una breve descripción y justificación del vínculo existente entre el personaje creado, con el barrio marinero de San Cristóbal y su identidad. Las obras del concurso, que estará abierto hasta el próximo mes de septiembre, podrán ser enviadas a través del correo electrónico sancristobal.saboramar@gmail.com (mailto:sancristobal.saboramar@gmail.com). Indicando en el asunto del correo *Concurso de diseño gráfico Ciudad de Mar*.