

TECHNOVATION CHALLENGE

Promueven la innovación en niñas y jóvenes

NOTIMEX

El Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas (CUCEA) de la Universidad de Guadalajara (UdeG) fue sede de la Final Regional de Technovation Challenge, encuentro que promueve la innovación tecnológica entre mujeres de 10 a 18 años.

En el encuentro participaron más de 100 jóvenes, la mayoría de preparatorias, de San Luis de Potosí, de Guanajuato y de Guadalajara, todas integradas en 30 equipos buscando participar en la final mundial que se realizará en San Francisco, California.

Con apoyo de profesores, quienes fungieron como mentores, las jóvenes presentaron aplicaciones con fines sociales, algunas destinadas a combatir la violencia de género, las desapariciones y otras más para promover culturas indígenas.

Javier Espinoza de los Monteros Cárdenas, director general del Sistema de Educación Media Superior de esa universidad afir-

6 Tenemos un botón de alerta que te manda tu ubicación para enviarla; te enlaza con instituciones que apoyan acciones contra la violencia (...) y puedes mandarte a la liga y avisar lo que te está pasando"

GABRIELA GUADALUPE LIMÓN MUÑOZ
ALUMNA DE LA PREPARATORIA 8

mó que estas experiencias irán forjando las competencias y el carácter del estudiante, orientando una actitud ciudadana proactiva y favoreciendo el interés en problemas sociales.

Este programa internacional de emprendimiento sin fines de lucro tiene como fin que sus participantes generen una aplicación móvil que resuelva un problema en su comunidad.



ESPECIAL

LA DIVERSIDAD. Las jóvenes presentaron aplicaciones con fines sociales, algunas destinadas a combatir la violencia de género, las desapariciones y otras más para promover culturas indígenas.

En el encuentro, un equipo de la Preparatoria 8 de la UdeG realizó una aplicación llamada Venus Help Me, para prevenir la violencia de género y poder compartir experiencias para alertar a las demás mujeres.

"Tenemos un botón de alerta, el cual te manda tu ubicación para enviarla; te enlaza con instituciones que apoyan acciones contra la violencia como el Instituto Jalisciense de la Mujer, con reseñas y puedes mandarte a la liga y avisar lo que te está pasando", explicó Gabriela Guadalupe

Limón Muñoz, alumna de dicha preparatoria.

Otro equipo de la Preparatoria 13 preparó la aplicación Absence que recopila y difunde información sobre personas desaparecidas y crea sinergia con colectivos ciudadanos.

El equipo GeaHACK, integrado por alumnos de la Escuela Politécnica y la Preparatoria 5 creó la aplicación, con personajes como el Quezmal, el Xoloitzcuintle, Cuauhémoc, entre otros, diseñados por ellas mismas.