



LA EXPOSICIÓN DIO CUENTA DE INNOVACIÓN EN AGRICULTURA Y VIDEOJUEGOS DE EDUCACIÓN FINANCIERA PARA ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN MEDIA EN ARICA

Estudiantes de Ingeniería en Informática presentaron sus proyectos de tesis

Alumnos del IP Santo Tomás dieron a conocer sus iniciativas en una atractiva muestra en el NAC.

Redacción
 La Estrella

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son clave para el desarrollo sostenible y equitativo de las regiones.

Atendiendo a esta realidad, estudiantes de Ingeniería en Informática del Instituto Profesional (IP) de Santo Tomás, presentaron sus proyectos de tesis a estudiantes del North American College (NAC) en el marco de la Feria de Ciencia y Tecnología que organizó el establecimiento educativo el pasado viernes 11 de octubre.

“Son diferentes tipos de proyectos basados en tecnologías actuales que podemos mostrar a la comunidad y se le puede enseñar a los estudiantes que sí

es posible desarrollar, innovar y emprender” resaltó la directora de carrera de Ingeniería en Informática de IP Santo Tomás en Arica, Paola Cifuentes.

TECNOLOGÍA EN LA AGRICULTURA

Como una forma para dar solución a la agricultura regional y del país, Bastián Fuentes, estudiante de 4to año de Ingeniería Informática del IP Santo Tomás de Arica, creó un prototipo de trampa inteligente para detectar la mosca de la fruta.

“El objetivo de la trampa es poder detectar lo más antes posible la presencia de esta plaga”, señala Fuentes. Al detectar uno de estos insectos se pierde “el cien por ciento de 200 metros, pero esta plaga puede avanzar 50 metros



HUBO DEMOSTRACIONES PRÁCTICAS.

al día, por lo que el resto del área se puede salvar. Eso es significativo sobre todo para los agricultores medianos y pequeños de la región”, acotó.

La tecnología que se empleó para construir esta trampa fue lo que llamó la atención del joven Deivid Gajardo del octavo básico del NAC, “no es algo que uno ve todos los días”. Su compañero de curso, Benjamín Díaz destacó la importancia de que estas

“**Son diferentes tipos de proyectos basados en tecnologías actuales que podemos mostrar a la comunidad”.**

Paola Cifuentes
 Directora de carrera



LOS ESCOLARES SIGUIERON CON ATENCIÓN LA MUESTRA.

tecnologías se desarrollen en las regiones “así los jóvenes no tienen que irse a otro lugar del país para estudiar”, expresó.

“Aventura financiera” Por otro lado, Dylan Cancino, estudiante de 4to año de Ingeniería en Informática de IP Santo Tomás de Arica, presentó el videojuego “Aventura Financiera”. Cancino se inspiró en el atractivo que tiene entre niños y jóvenes la plataforma de Roblox, y la necesi-

dad de enseñar sobre educación financiera desde temprana edad.

De esta forma, a través de la metodología de la Gamificación, la cual busca aplicar las técnicas de los juegos a los procesos de aprendizaje, Dylan Cancino busca enseñar de una manera entretenida “los conceptos financieros como el ahorro, intereses, sistema bancario, inflación y planificación financiera”, explicó. 🎮