



# Alumnas aprenderán a programar una app móvil



EL PROGRAMA SE LLEVA A CABO CON APOYO DE MENTORES Y DEL PROYECTO INGENIERÍA 2030 DE LA UTA.

## Programa Technovation Girls busca empoderarlas a través de la creación.

María José Collado Rojas  
 mariajose.collado@estrellaarica.cl

**C**uarenta y cinco niñas entre 13 y 17 años forman parte del programa educativo Technovation Girls, cuyo objetivo es empoderarlas a través de la creación de aplicaciones móviles. En ese sentido, el programa ofrece recursos y mentorías para que las participantes identifiquen problemas en sus comunidades y desarrollen soluciones innovadoras a través de la tecnología.

El decano de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Tarapacá, Alejandro Rodríguez, explicó que además de fomentar

el interés de las niñas en la tecnología y la programación, así como desarrollar habilidades de liderazgo y resolución de problemas. Technovation Girls busca cerrar la brecha de género en la tecnología, empoderando a las jóvenes para que se conviertan en creadoras en lugar de solo consumidoras de tecnología.

“Para ello, las estudiantes crearán aplicaciones móviles que aborden problemas sociales, ambientales o comunitarios. El proceso de creación incluye la identificación de un problema, la investigación, la planificación y el diseño de la app, seguido por el desarrollo y la presentación de un prototipo. Durante el programa, las participantes reciben apoyo de mentores y acceso a materiales didácticos”, explicó.

### INSPIRANDO A MÁS

Respecto al por qué el programa se centra en niñas, Rodríguez mencionó que las mujeres están subre-

presentadas en el campo de la tecnología y la programación, “por lo que el programa busca inspirar a las jóvenes a interesarse en STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas), brindándoles un entorno de apoyo donde puedan desarrollar confianza y habilidades técnicas”.

Las participantes se inscribieron a través de una plataforma en línea, y para su selección se consideró el interés y la motivación por participar en el programa.

El decano agregó que una vez que las aplicaciones estén diseñadas, la idea es que sean utilizadas por la comunidad, abordando problemas específicos y ofreciendo soluciones prácticas. “Al final del programa, muchas de estas aplicaciones son presentadas en competencias donde las participantes pueden recibir retroalimentación y reconocimiento, y algunas incluso se lanzan al público para su uso”, finalizó. ☺