

Un universo alternativo de educación, en los clubes de la Espol

Tiempo de lectura: 5' 14" | No. de palabras: 835

Elena Paucar. Redactora

MARTES 20/05/14

Lograr que el rector se sienta Obi-Wan Kenobi, ilisto! Y que la vicerrectora luzca como la princesa Leia Organa..., ilisto!.

El **club Emprendedores de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (Espol)**, de **Guayaquil**, cumplió su misión. Por un día, **30 estudiantes politécnicos, de distintas facultades, transformaron su universidad en un universo 'Star Wars'**.

El legendario filme de ciencia ficción fue el tema escogido para demostrar a 1 200 nuevos estudiantes que en la Espol no solo hallarán libros pesados de álgebra, física y lentes tipo 'hispter'. 22 clubes estudiantiles forman parte de un universo paralelo de aprendizaje del que también pueden ser parte.

"Con esta bienvenida quisimos decir que en la **Espol** no solo hay '**nerds**', que sus autoridades pueden ser un poco '**geeks**' y disfrazarse a lo Star Wars...", dice Olga Larrea, alumna y directora del club.

Marcos Villavicencio, Luis Gonzaga, Lady Guerrero y Fabián Valarezo cuentan que eran poco expresivos, tímidos, inhibidos, el perfil típico que se espera en un politécnico. Pero rompieron los esquemas y, por ejemplo, se aventuraron a negociar con grandes empresas locales para lograr que 19 auspicien la novatada al estilo 'Guerra de las Galaxias'. "Los clubes forman líderes", dice Gonzaga.

De la ficción a la realidad

No hay Star Wars sin R2D2. Podrían faltar los sables luminosos pero no el popular '**Arturito**'. Así que el **Club Robota** diseñó el suyo, con luces y movimiento.

La creatividad de estos chicos encuentra su hábitat en un taller repleto con cables, circuitos, motores y tarros con lubricantes. Son alrededor de 20 estudiantes de las carreras de **Telemática, Electrónica, Mecánica y Automatización**.

Se reúnen después de sus horarios de clase para diseñar robots de combate, de fútbol y educativos. "Empezamos de cero. Con la práctica nos adelantamos incluso a las materias que veremos en futuros semestres", cuenta Byron Narváez, uno de los líderes del club.

En la mesa central, el pequeño LabaSor, uno de sus inventos, hace piruetas descontroladas con sus llantas tipo oruga. Narváez lo dirige desde un teléfono celular. "Sigue órdenes por comandos de voz, por Bluetooth".

En las repisas, otras creaciones acompañan al R2D2 de Robota: hay una réplica de '**Wall-E**' - robot de otra película- y en un rincón están las máquinas más feroces: Potencia y Destructor. "Este último es el robot con el arma más potente del Ecuador", cuenta orgulloso uno de sus creadores, Édgar Vela.

Destructor pesa 50 kg, fue diseñado en el 2008 y su elaboración bordeó los USD 3 000. Ha ganado varios CER (Campeonato Ecuatoriano de Robótica) y la clave de su éxito es una sierra con tres cuchillas, que desbarata a sus contendores como si fueran una lata de atún.

Ahora, Narváez, Vela, José Reinoso, George Pizarro, Pedro Pibaque y Caril Martínez se alistan para viajar a México. Por sus medallas y trofeos, Destructor fue escogido para participar en un torneo en septiembre.

La catapulta del éxito

El concepto de los clubes de la Espol se ajusta al de universidades del exterior como Harvard y MIT. Esa es la consigna de Kokoa (Comunidad de Código Abierto), especializados en el desarrollo de 'software' libre.

Los alumnos de esta comunidad consiguen empleos antes de obtener sus diplomas. "Los clubes son una catapulta laboral. No hay ningún Kokoa al que no le haya ido bien", dice convencido **Gonzalo Fienco**.

Muchos de ellos ya han desarrollado programas para empresas y, en promedio, pueden ganar hasta USD 5 000 por proyecto, indica Sergio Suárez. Un proyecto reciente lo realizaron **Ramón Carrillo y Sanny Guzmán**. Ganaron un concurso de una compañía telefónica y ahora desarrollan un sistema tipo 'call center' para atender a los clientes por medio de WhatsApp.

TAWS es otro de los grupos que se reúne en la Facultad de Ingeniería en Electricidad y Computación (FIEC). Gustavo Salazar, uno de sus integrantes, explica que en los ratos libres hurgan en el mundo de las nuevas tecnologías web para desarrollar proyectos.

GeoEspol es uno de los trabajos que está tomando forma. En su portátil, **Danny Schuldt** hace un paseo virtual por las 690 hectáreas del campus Gustavo Galindo. " Es una visita guiada por el campus, ligada a **GoogleEarth**. La idea es llevar a la Espol a que sea la primera universidad del Ecuador en 3D".

El proyecto está en fase **Beta** (desarrollo) y calculan que en seis meses lo colgarán en el portal web de la Espol.

Para Marco Calderón, ser parte de los clubes estudiantiles significa un plus a la hora de conseguir empleo o una beca de estudio en el exterior.

En contexto

La **Escuela Superior Politécnica del Litoral (Espol)** se inició con 51 alumnos y 15 profesores. Actualmente este centro universitario agrupa a más de 9 000 estudiantes y supera los 300 docentes. Tiene siete facultades que ofertan 32 carreras distintas.



Derechos reservados © 2011 GRUPO EL COMERCIO C.A.
Prohibida la reproducción total o parcial de este
contenido sin autorización de GRUPO EL COMERCIO C.A