

RICHARD CASTRO / EXPRESO



Jornada. La batalla de robot insectos fue la primera competencia.

La robótica une a universitarios del país

Una **delegación de Brasil** participa en la competencia de robot

Concentrados y con la mirada fija en su objetivo, un grupo de estudiantes de diferentes partes del país compiten con robots que simulan ser insectos, que pueden moverse con articulaciones, sin el apoyo de ruedas. Estos caminan por una pista con diferentes tipos de obstáculos y retan a otros de su misma clase.

Esta es una de las 30 competencias que forman parte de la primera edición del Robot Games Reto del Pacífico, que se inició ayer en el coliseo de la

Escuela Superior Politécnica del Litoral (Espol) y en los laboratorios de la Facultad de Ingeniería en Electricidad y Computación (FIEC) de este centro de educación superior.

Robots arañas y hormigas de siete y seis patas, elaborados por estudiantes, participan en el evento que tiene como finalidad unir a los universitarios en un escenario lleno de creatividad e innovación.

Stefany Valarezo, estudiante de Electrónica y automatización industrial de la Espol, obtuvo el primer lugar en la batalla de insectos, con su robot Flic, una hormiga que le tomó tres meses elaborar con baterías, servomotores (dispositi-

LA FRASE

Esta competencia es una vitrina para confraternizar y mostrar nuestras creaciones

KEVIN CORNEJO,
del Club de Robótica de la Espol

vos) y placa arduino (microcontrolador).

Lo importante para ella no es haber triunfado, "sino participar e intercambiar conocimientos con estudiantes de otras universidades del país".

Lo mismo piensa María Fernanda Chávez, de la Universi-

dad Tecnológica Equinoccial (UTE), quien obtuvo el tercer lugar en la competencia. "Estos encuentros nos dan la oportunidad de hacer nuevos amigos y desarrollar la creatividad".

Durante el torneo, que concluirá el 7 de octubre con la premiación de los ganadores, se podrá observar robots que pueden correr un trayecto lleno de obstáculos y pruebas, aparatos con locomoción autónoma capaces de moverse en laberintos mediante el uso de algoritmos, androides con posibilidades de recorrer pistas con ángulos rectos y mayores a 90 grados, discontinuidades, pendientes, curvas y túneles.

La entrada es libre.

MTM