



JUGADORES CONTROLAN A ESPECIES COMO EL PUDÚ Y EL CHUNGUNGO, LOS QUE TIENEN QUE SUPERAR OBSTÁCULOS COMO DEFORESTACIÓN, CAZA, ATROPELLOS, PERROS ASILVISTRADOS O LA CONTAMINACIÓN.

Universitarias idean videojuego sobre amenazas de la fauna nativa chilota

Proyecto está ahora en fase de creación de narrativa y se espera tener la primera versión en unos meses.

Carla Vargas y Valentina Calderón, estudiantes de la primera generación de la carrera Ingeniería Civil en Informática de la Sede Chiloé de la Universidad de Los Lagos, trabajo nada menos que un proyecto que combina tecnología con el amor por la fauna nativa insular.

Se trata del videojuego Guña Jump, videojuego de tipo 2D en que aparecen pequeñas pantallas informativas, minijuegos y diálogos



CARLA VARGAS Y VALENTINA CALDERÓN CURSAN INGENIERÍA CIVIL EN INFORMÁTICA EN LA SEDE CHILOÉ DE LA ULAGOS.

que explican por qué los animales silvestres autóctonos son cruciales y cómo se ven afectados por las actividades humanas.

Carla Vargas, estudiante de segundo año de la sede ubicada en el sector castre-

ño de Gamboa, indica que "este 2025 vamos a crear un videojuego desde cero. Este incluye tres animales de Chiloé que actualmente se encuentran en amenaza y, en ese sentido, busca transmitir a los más pequeños/as

todo el cuidado y lo importante que son estos animales para Chiloé y el ecosistema".

La iniciativa contempla escenarios inspirados en los paisajes de Chiloé como bosques nativos, zonas costeras y áreas de transición, donde los jugadores controlan a la güiña, el pudú y el chungungo, quienes tienen que superar obstáculos como la deforestación, caza furtiva, atropellos, perros asilvistrados o la contaminación.

Es así como, a través del aprendizaje activo, los gamers pasarán tres niveles que recrean escenarios y peligros reales de "Guña Jump", cuyo eslogan es "Protegiendo la fauna de Chiloé a través de un videojuego".

El proyecto cuenta con la colaboración y asesoría de distintas organizaciones co-

mo Con Garra, Ceja Negra Biodiversidad, profesionales de Conaf (Corporación Nacional Forestal) y guardaparques del Parque Tantauco, quienes brindan a las estudiantes información sobre hábitats y amenazas reales.

DIRECTOR DOCENTE

Al respecto, director docente de la carrera de Ingeniería Civil en Informática, Víctor Saldivia, aseveró que "este juego invita a recorrer estos niveles donde se reflejan problemáticas reales como la deforestación, la caza furtiva y la contaminación. Este proyecto no solo destaca por su labor pedagógica y medioambiental, sino por el trabajo colaborativo con organizaciones ambientales del territorio".

Según se indicó, el objetivo es poder dar a conocer las

amenazas que enfrentan estas especies de manera didáctica, entretenida y accesible. Valentina Calderón, la otra estudiante involucrada, dijo que "para mí esta iniciativa ha sido como una forma de aplicar lo que he aprendido como estudiante de la carrera, pero con un propósito más allá del código, es decir, crear conciencia sobre una problemática real como lo es la amenaza a la fauna nativa de Chiloé".

Actualmente el proyecto se encuentra en la creación de la narrativa y en los próximos meses pasará a la fase de animación y prototipo para tener una primera versión. Además, se planea incorporar guías didácticas para profesores, quienes podrán usar el juego como recurso pedagógico en sus salas de clases. ☺