

Fecha: 05-05-2025
 Medio: El Llanquihue
 Supl. : El Llanquihue
 Tipo: Noticia general
 Título: GUIÑA JUMP: EL VIDEOJUEGO QUE ENSEÑA A , PROTEGER LA FAUNA AMENAZADA DE CHILOÉ

Pág. : 19
 Cm2: 436,6

Tiraje: 6.200
 Lectoría: 18.600
 Favorabilidad: No Definida

GUIÑA JUMP: EL VIDEOJUEGO QUE ENSEÑA A PROTEGER LA FAUNA AMENAZADA DE CHILOÉ

TECNOLOGÍA. Estudiantes de Ingeniería Informática de la Universidad de Los Lagos crean una herramienta educativa para concienciar sobre los peligros que enfrentan la guíña, el pudú y el chungungo.

Redacción

“Protegiendo la fauna de Chiloé a través de un videojuego” es el eslogan del proyecto “Guíña Jump”. Esta iniciativa nació de la motivación de Carla Vargas y Valentina Calderón, estudiantes de la primera generación de Ingeniería Civil en Informática de la sede Chiloé, quienes decidieron llevar su idea más allá de un simple proyecto académico.

Carla Vargas, estudiante de segundo año de la carrera, explica que “durante 2025 vamos a crear un videojuego desde cero. Este incluye tres animales de Chiloé que actualmente se encuentran amenazados y busca concienciar a los niños y niñas sobre la importancia de estos animales para Chiloé, su ecosistema y la necesidad de cuidarlos”.

PAISAJES CHILOTES

El juego contará con escenarios inspirados en los paisajes característicos de Chiloé, como bosques nativos, zonas costeras y áreas de transición.

Quienes jueguen controlarán a la guíña, el pudú y el chungungo, especies que deberán superar obstáculos representativos de amenazas reales como la deforestación, la caza furtiva, los atropellos, los perros asilvestrados y la contaminación.

A través del aprendizaje activo, los participantes avanzarán por tres niveles que recrean estos entornos y



LOS ESTUDIANTES CHILOTES INVOLUCRADOS EN LA REALIZACIÓN DEL VIDEOJUEGO GUIÑA JUMP.

MARCELO ÁGUILA

peligros reales.

COLABORADORES

El proyecto cuenta con la colaboración y asesoría de diversas organizaciones, como “Con Garra” y “Ceja Negra Biodiversidad”, además de profesionales de CONAF y guardaparques del Parque Tantauco. Ellos brindan al estudiantado información valiosa sobre los hábitos y las amenazas que enfrentan estas especies.

Así lo detalla el director docente de Ingeniería Civil en Informática, Víctor Saldivia: “Este juego invita a recorrer nive-

les 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 también por el trabajo colaborativo con organizaciones ambientales del territorio”.

El objetivo es difundir las amenazas que enfrentan estas especies de manera didáctica, entretenida y accesible. Valentina Calderón, también estudiante de Ingeniería Civil en Informática, señala: “Para mí, esta iniciativa ha sido una forma de aplicar lo que he aprendido

como estudiante, pero con un propósito que va más allá del código: crear conciencia sobre una problemática real como la amenaza a la fauna nativa de Chiloé”.

Actualmente, el proyecto se encuentra en la fase de desarrollo narrativo.

En los próximos meses, pasará a la etapa de animación y prototipado para tener lista una primera versión. Además, se planea incorporar guías didácticas para profesores, quienes podrán usar el videojuego como recurso pedagógico en sus aulas.



TRES ANIMALES SON LOS PROTAGONISTAS DEL VIDEOJUEGO.

CEDIDA