

La UTPL promueve el uso de tecnologías de vanguardia en la educación

utpl
24/11/2023

Categorías:
Alumnos, Recursos tecnológicos, UTPL

La [Universidad Técnica Particular de Loja \(UTPL\)](#) [1] promueve el uso de tecnologías de vanguardia en el entorno educativo como realidad aumentada, realidad virtual y simuladores. El objetivo es fortalecer los procesos de aprendizaje y dinamizar la enseñanza de diferentes asignaturas.

En este contexto, la universidad cuenta con un [Campus 3D](#) [2] que permite a las personas realizar recorridos virtuales para conocer sus diferentes áreas, exposiciones digitales y desarrollar prácticas interactivas en diferentes áreas como derecho, medicina legal, biología y estadística.

[Jennifer Samaniego Franco](#) [3], analista de innovación educativa de la [UTPL](#) [1], menciona que, además, la universidad cuenta con un [Club de Realidad Virtual](#) [4] y un laboratorio propio, donde estudiantes y profesores universitarios desarrollan prácticas para generar aplicaciones de realidad virtual, realidad aumentada y videojuegos para facilitar el aprendizaje de los estudiantes de la [modalidad a distancia \(MAD\)](#) [5], sobre todo.

XRLab UTPL, un espacio de aprendizaje colaborativo e interactivo con tecnología de vanguardia.

Por otra parte, comenta que la labor de la [UTPL](#) [1] trasciende fronteras y también se desarrollan proyectos que involucran a diferentes comunidades del país. En ese sentido, señala que se encuentran trabajando en un aplicativo móvil cuyo objetivo es revitalizar la cultura de los pueblos y nacionalidades aborígenes del Ecuador, a través de la presentación de personajes en realidad aumentada que reflejen sus costumbres y tradiciones.

[Samaniego](#) [6] destaca que la universidad involucra a los estudiantes de áreas afines al sector tecnológico en este tipo de iniciativas, para reforzar sus habilidades prácticas y conocimientos. Adicionalmente, promueve su participación en programas de certificación y eventos de alto nivel que potencian su perfil profesional.

Virtual Reality Day Latam 2023

Gracias a su participación en la [Red de Aprendizaje Inmersivo \(RAIN\)](#) [7], la **UTPL [1]** estuvo presente en el [Virtual Reality Day](#) [8], que se llevó a cabo en la [Universidad Católica de Cuenca](#) [9] y contó con la asistencia de expertos internacionales de países como Argentina, Brasil, Chile, Bolivia, Panamá, Colombia y Perú.

[Martha Agila Palacios](#) [10], directora de Tecnologías para la Educación, formó parte del foro: “Realidad virtual, desarrollo en la educación y sus retos de implementación en el Ecuador”. Además, [Juan Carlos Maldonado](#) [11], docente de la carrera de [Comunicación](#) [12] de la **UTPL** [1], dictó la conferencia: “Revolucionando la experiencia audiovisual: innovaciones y estrategias utilizando tecnologías emergentes”, junto a catedráticos locales e internacionales.



[13]

Estudiantes de Computación recibieron reconocimiento del 2do lugar por su videojuego denominado **“Clean scape”**

Asimismo, **un grupo de tres estudiantes de la carrera de [Computación](#) [14] de [modalidad presencial](#) [15] y una estudiante de la carrera de [Tecnologías de la Información](#) [16] de [modalidad a distancia](#) [5] participaron del “[Game Jam Latam](#)” [17]** y accedieron a mentorías y capacitaciones con expertos de toda la región, enfocadas en aspectos como realidad extendida, diseño de juegos, prototipado rápido de aplicaciones y plataformas de desarrollo de videojuegos. Durante varios días, **el equipo de la [UTPL](#) [1] trabajó en el desarrollo de un videojuego enfocado en los [Objetivos de Desarrollo Sostenible](#) [18], donde recibieron un reconocimiento del segundo lugar a nivel nacional, con ello estarán participando en una siguiente fase a nivel latinoamericano.**

En el mismo evento, [Jennifer Samaniego](#) [6] recibió un reconocimiento por su labor realizada en la [Red de Aprendizaje Inmersivo](#) [19], desde donde promueve el uso de tecnologías inmersivas en la educación a nivel nacional e internacional.

Con este tipo de propuestas, la [UTPL](#) [20] ratifica su compromiso con la formación de profesionales competitivos y que dominen el uso de tecnologías emergentes para favorecer su ingreso en el mercado laboral y su posicionamiento en las diferentes empresas y compañías del sector tecnológico.

Source URL: <https://noticias.utpl.edu.ec/la-utpl-promueve-el-uso-de-tecnologias-de-vanguardia-en-la-educacion>

Links

- [1] <http://utpl.edu.ec>
- [2] <https://www.utpl.edu.ec/campus3d>
- [3] <https://womenawards.globant.com/es/2023/InspiringLeader/JenniferSamaniego>
- [4] <https://www.facebook.com/ClubRvUTPL/>
- [5] <http://utpl.edu.ec/distancia>
- [6] <http://womenawards.globant.com/es/2023/InspiringLeader/JenniferSamaniego>
- [7] <https://www.rainedu.org/>
- [8] <https://virtualrealityday.utpl.edu.ec/>
- [9] <https://www.ucacue.edu.ec/>
- [10] <https://investigacion.utpl.edu.ec/mvagila>
- [11] https://investigacion.utpl.edu.ec/jcmaldonado2?qt-proyectos_tipos=2
- [12] <https://www.utpl.edu.ec/carreras/comunicacion>
- [13] <https://www.flickr.com/photos/utpl/albums/72177720312892634>
- [14] <https://www.utpl.edu.ec/carreras/computacion>
- [15] <http://utpl.edu.ec/presencial>
- [16] <https://www.utpl.edu.ec/carreras/ingenierati>
- [17] <https://itch.io/jam/vrday-game-jam-latam2023>
- [18] <https://www.undp.org/es/sustainable-development-goals>
- [19] <http://www.rainedu.org/>
- [20] <https://utpl.edu.ec>