

MAS el videojuego ecuatoriano que conecta cultura y tecnología en las aulas

utpl
21/01/2025

Categorías:
Alumnos, Futuros alumnos, UTPL

La tecnología y la educación se fusionan en MAS, un videojuego innovador desarrollado por la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL) en colaboración con el Museo Amantes de Sumpa. Este proyecto, impulsado por la carrera de Artes Visuales, UTPL Alumni de Computación y el equipo XRLab, no solo es una herramienta interactiva para estudiantes de quinto año de educación básica, sino también una apuesta por la preservación del patrimonio cultural ecuatoriano.



Rei, la simpática salamaneja nativa de la costa ecuatoriana y personaje principal del juego

[Claudia Cartuche Flores](#) [1], docente de la carrera de Artes Visuales de la UTPL, destaca que el videojuego MAS surge gracias a la iniciativa del Museo Amantes de Sumpa, con el objetivo de crear una herramienta lúdica para los visitantes, especialmente niños. Este recurso busca enseñarles, de manera interactiva, sobre las culturas prehispánicas de la costa ecuatoriana.

"La experiencia que ya venía desarrollando el Club de Realidad Virtual al integrar tecnologías como la realidad inmersiva, junto con el conocimiento artístico en la creación de entornos creativos, permitió la creación del videojuego MAS, el cual está dirigido a estudiantes de quinto y sexto grado de escuelas fiscales, con el propósito de que aprendan sobre la cultura Las Vegas a través del videojuego", expresa Cartuche.

Por su parte, [Jennifer Samaniego Franco](#) [2], analista de Innovación Educativa de la UTPL, resalta que este proyecto reafirma el papel de la UTPL como promotora de herramientas innovadoras para el aprendizaje. A su vez, destaca la capacidad de la institución para integrar tecnología de vanguardia en proyectos con impacto social. Los interesados pueden explorar más sobre el videojuego a través del siguiente enlace: campus3d.utpl.edu.ec/app/sumpa [3]

MÁS transporta a los jugadores a la época de la cultura Las Vegas, una de las más antiguas de Ecuador, a través de misiones y desafíos diseñados para estimular el aprendizaje, la identidad cultural y el pensamiento crítico. En este mundo virtual, los estudiantes siguen las aventuras de Rei, una simpática salamanqueja nativa de la región, quien junto a su amigo Felipe, enfrenta los obstáculos presentados por el villano Pedro.



El entorno envolvente del videojuego MAS te transporta a una aventura única

Gracias a gráficos inmersivos creados con Unity y Blender, el videojuego ofrece una experiencia visual envolvente que transforma la historia en una herramienta de aprendizaje dinámica y entretenida. Los jugadores no solo descubren la riqueza cultural de la civilización prehispánica,

sino que también desarrollan habilidades cognitivas y de resolución de problemas.

El impacto de MAS ha trascendido fronteras. **En 2024, el videojuego obtuvo una Mención Honorífica en el Premio Internacional Espiral, en la categoría Impulso a través de la Tecnología, consolidando a la UTPL como un referente en innovación educativa y tecnológica.**

MAS es una muestra de cómo la UTPL sigue fusionando la tradición con la tecnología, al conectar el pasado con el futuro y proporcionar herramientas educativas innovadoras que benefician tanto a los estudiantes como al sistema educativo.

**En la UTPL estamos comprometidos con la investigación y el conocimiento.
¡Sé parte de la comunidad de estudiantes más grande del Ecuador!**

Inscríbete en la UTPL

[4]

Source URL: <https://noticias.utpl.edu.ec/mas-el-videojuego-ecuatoriano-que-conecta-cultura-y-tecnologia-en-las-aulas>

Links

- [1] <https://investigacion.utpl.edu.ec/cpcartuche>
- [2] https://es.wikipedia.org/wiki/Jennifer_Samaniego
- [3] <https://campus3d.utpl.edu.ec/app/sumpa/#/>
- [4] <http://utpl.edu.ec>