Estudiantes de Educación Infantil de la Universidad de Oviedo convierten películas en juegos digitales apoyados en realidad aumentada e inteligencia artificial

**La investigación, liderada por profesores del Departamento de Ciencias de la Educación, ofrece a los futuros maestros la posibilidad de desarrollar sus competencias didácticas, creativas y digitales**

**Los estudiantes elaboraron 24 juegos a partir de películas de animación como ‘Toy Story’, ‘Monstruos S.A.’, ‘Inside Out’, ‘Ice Age’, ‘Encanto’ o ‘El rey León’**

**Los resultados del proyecto acaban de ser publicados en la revista ‘Journal of New Approaches in Educational Research’, de máximo impacto en su área del conocimiento**

**Oviedo/Uviéu, 30 de septiembre de 2024.** Estudiantes del Grado de Educación Infantil de la Universidad de Oviedo han participado en un proyecto de investigación para convertir películas de animación en juegos digitales apoyados en realidad aumentada e inteligencia artificial. El estudio, liderado por docentes del Departamento de Ciencias de la Educación de la institución académica asturiana, ha ofrecido la oportunidad a los futuros maestros de desarrollar especialmente sus competencias didácticas, creativas y digitales. Los resultados de esta investigación acaban de publicarse en la revista *Journal of New Approaches in Educational Research*, de máximo impacto en su área del conocimiento.

M. Esther del Moral, catedrática de Tecnología Educativa del Departamento de Ciencias de la Educación, destaca que esta investigación se deriva de un proyecto de Innovación --financiado por la Universidad de Oviedo-- implementado en la asignatura de Comunicación, Desarrollo Infantil y Educación de 4º curso del Grado de Maestro en Educación Infantil. “Aprovechamos la familiarización de los universitarios con el lenguaje del cine, las técnicas de gamificación, el uso de aplicaciones de realidad aumentada e inteligencia artificial para convertir películas de animación infantil en juegos educativos, tales como *Toy Story, Monstruos S.A., Inside Out, Ice Age, Encanto* o *El rey León*”, explica.

Los universitarios decidieron su propio proceso creativo para transformar las narrativas fílmicas en un formato lúdico e interactivo. Algunos apostaron por extender el relato original y otros por profundizar en él, cambiando o creando nuevos elementos ficcionales como personajes, escenarios o tramas. Además, incorporaron retos relacionados con contenidos curriculares propios de la etapa de Educación Infantil a la que se dirigen.

Los estudiantes elaboraron 24 juegos, 15 en formato digital y 9 que combinaron recursos físicos y digitales. Los juegos digitales se implementaron en la plataforma Genially, incorporando botones interactivos, barras de progreso, mapas de navegación interna para facilitar su manejo y usabilidad. Además, los participantes en esta práctica de innovación educativa tenían que primar la jugabilidad, por lo que los retos integrados debían tener una dificultad progresiva y elementos motivadores.

“Los juegos en soporte físico combinan materiales manipulativos que han construido utilizando aplicaciones de inteligencia artificial para recrear escenarios y personajes”, comenta la también investigadora de la Universidad de Oviedo Nerea López Bouzas. “También incorporan retos o misiones lúdicas con carácter educativo para favorecer la inmersión de la audiencia infantil al interactuar con recursos de realidad aumentada. Concretamente, construyeron maquetas, juegos de mesa y cubos aumentados”, añade.

Ambos tipos de juegos integran audios para explicar el objetivo y las reglas del juego e indicaciones para avanzar y superar las misiones. Asimismo, podían integrar vídeos de las películas originales, de YouTube o de elaboración propia para cohesionar el relato. Los estudiantes también elaboraron recursos físicos para realizar actividades manipulativas. Se les acercó al uso de herramientas como Canva, Genially o Video Maker y de apps de inteligencia artificial como eBing, Remove, Scribbel Diffusion, Canva IA o Animated Drawingspara crear personajes, escenarios y elementos ficcionales; y Voice Forge, CapCut o Animaker Voice para generar locuciones y vídeos.

Jonathan Catañeda, profesor de la Facultad de Formación del Profesorado y Educación, también implicado en el estudio, pone de manifiesto que esta práctica ha ofrecido la oportunidad a los futuros docentes para desarrollar especialmente sus competencias formativas. “Los resultados de esta investigación, que acaban de publicarse en una revista de alto impacto internacional, permiten analizan las estrategias adoptadas por los universitarios en este proceso de cocreación, dirigida a estimular su habilidad transmedia, es decir, sus estrategias para cambiar de medio una narrativa original, en este caso, de medio audiovisual a juego interactivo”, concluye este investigador.

**Referencia**

Del Moral, M.E., López-Bouzas, N. & Castañeda, J. (2024). Transmedia skill derived from the process of converting films into educational games with augmented reality and artificial intelligence. Journal of New Approaches in Educational Research, 13(15). <https://doi.org/10.1007/s44322-024-00015-8>

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Más información:** | | [www.uniovi.es](file:///C:\Users\Usuario\AppData\Local\Microsoft\Windows\C:\Users\Luis\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Outlook\7M53EHZX\www.uniovi.es) | | | | |
| [UniversidadOviedo](https://www.facebook.com/UniversidadOviedo) |  | | [uniovi\_info](https://twitter.com/uniovi_info) |  | [Universidad de Oviedo](https://es.linkedin.com/school/uniovi/) |  |
| [universidad\_de\_oviedo](https://www.instagram.com/universidad_de_oviedo) |  | | [uniovi](https://www.tiktok.com/@uniovi) |  | [uniovi](https://www.youtube.com/c/UniversidadOviedo/) |  |