



USO DE TECNOLOGÍAS PUNTA PARA EDUCACIÓN EN PATRIMONIO HISTÓRICO Y CULTURAL

Jugar a viajar en el tiempo

La Universitat Jaume I desarrolla un **videojuego con realidad aumentada** para aprender sobre Segorbe mientras se recorre la ciudad ≡ La aplicación es **referente dentro del mercado español**



«La realidad aumentada, permite crear un conjunto de experiencias innovadoras que redefinen la forma en que descubrimos e interactuamos con los territorios a conocer, de esta manera se ofrece una visita más dinámica que permite familiarizarse con el pasado de la ciudad», asevera Sáez.

El desarrollo de este proyecto combina las últimas tendencias de diseño y tecnologías en la creación de videojuegos para generar una valiosa herramienta que permita promocionar una destinación turística. Este hecho supone, según los creadores, una gran innovación en el ámbito de las aplicaciones educativas relacionadas con el patrimonio, ya que apenas existen ejemplos similares en el mercado español. «Hasta la fecha existen pocas aplicaciones educativas de temática patrimonial, y la mayor parte están basadas en texto y son poco interactivas, por lo que llena un vacío en este segmento», comenta Sáez. La aplicación es adecuada para usuarios de todas las edades, con un enfoque beneficioso para alumnos que cursan Primaria y Secundaria.

Gamificación > La aplicación da a conocer la historia de Segorbe en los lugares en los que sucedió a través de sus protagonistas.

M.G.M.
 mgoterrismeseguer@mediterraneo.elperiodico.com
 CASTELLÓN

María de Luna, los duques de Segorbe, el rey Abu Zayd, la catedral, la torre de la cárcel, el parque botánico, la plaza del Ayuntamiento... Son personajes y lugares vinculados a la capital del Alto Palancia en los que se basa el videojuego *Guardianes de Segorbe*. Diseñado por un equipo de profesores y especialistas coordinados por el profesor de la Universitat Jaume I Emilio Sáez, el trabajo muestra una aplicación destinada a acercar la cultura y el patrimonio histórico segorbino a los visitantes y «tiene como objetivo crear una nueva experiencia de turismo cultural utilizando nuevas tecnologías y aplicaciones como la realidad aumentada (RA)», explica.

El trabajo forma parte de los proyectos culturales que fueron subvencionados en el ejercicio 2023 a través

de las ayudas de programa *UJI-Encultura* que se convoca el Vicerrectorado de Cultura, Lenguas y Sociedad a través del Servicio de Actividades Socioculturales de la universidad de Castellón.

La iniciativa supone una experiencia novedosa tanto por la forma de diseñarla como por la tecnología utilizada para su creación, según Sáez, quien

La aplicación combina el uso de realidad aumentada y de la geolocalización para la experiencia inmersiva

señala que «la aplicación tiene también la particularidad de que se desarrolla a través de los servicios que ofrece la geolocalización, por lo que se debe experimentar en los mismos lugares en los que se desarrollan las pruebas», ahonda. «El juego de vídeo simula diversas situaciones y retos que deben solventar los jugadores a través de pruebas relacionadas con los espacios en los que se encuentran, para lo que se han incluido diversos juegos de realidad aumentada que permiten enriquecer la realidad complementando los enclaves históricos que rodean al usuario con elementos digitales interactivos propios», concreta el profesor.

Usos turísticos

El diseño de la nueva herramienta posibilita que los jugadores realicen recorridos turísticos y educativos en los que aparecen los elementos patrimoniales de mayor relevancia del municipio.

Diez juegos

La aplicación se compone de 10 juegos, entre los que se encuentran algunos de escape, de interacción con objetos digitales y también de preguntas y respuestas. La idea de los autores es cederla al Ayuntamiento de Segorbe para que lo incluyan en las páginas web vinculadas a la institución y, de esta forma, que las personas interesadas puedan descargarla a través de un enlace. Hay que destacar que la aplicación se ha creado de forma colaborativa con los técnicos de cultura de la población especializados en patrimonio e historia con el profesorado de la UJI.

Un dato a tener en cuenta es que el proyecto también cumple con la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible (ODS), concretamente con la meta 11.4, que busca proteger y salvaguardar el patrimonio cultural del mundo, al tiempo que puede ser de gran utilidad para promover el turismo en zonas de peligro de desdoblamiento. ≡