



Doi: <https://doi.org/10.70577/asce.v4i4.473>

Recibido: 2025-09-17

Aceptado: 2025-09-29

Publicado: 2025-10-27

**Narrativas digitales: Creación de cuentos interactivos con IA y realidad
aumentada Educación Básica y Bachillerato**
**Digital Narratives: Creating Interactive Stories with AI and Augmented
Reality in Elementary and High School Education**

Autores

MSc. Lorena Marlene Correa Sánchez¹

lorena.correa@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0004-9666-1221>

Ministerio de Educación del Ecuador

Guayaquil - Ecuador

Lic. Maritza Elizabeth Pincay Parrales²

elizabeth.pincay@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0004-6960-3675>

Ministerio de Educación del Ecuador

Guayaquil - Ecuador

MSc. Diego Alejandro Pilay Cedeño³

diego.pilay@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0000-2987-5992>

Ministerio de educación del Ecuador

Guayaquil - Ecuador

Cómo citar

Correa Sánchez, L. M., Pincay Parrales, M. E., & Pilay Cedeño, D. A. (2025). Narrativas digitales: Creación de cuentos interactivos con IA y realidad aumentada Educación Básica y Bachillerato. *ASCE MAGAZINE*, 4(4), 810–825.



Resumen

El objetivo del actual estudio era analizar cómo hacer historias interactivas con IA y AR afecta a los niños en la escuela básica y la escuela secundaria, especialmente en términos de entusiasmarlos, habilidades de narración de cuentos y saber cómo usar cosas digitales. Fueron por un enfoque de métodos mixtos, combinando el número de números con ideas del mundo real, utilizando una configuración cuasi-experimental con pruebas previas y posteriores, grupos de control y experimentales, además de algunas observaciones en el terreno en el terreno y chatys, utilizaron un montón de herramientas diferentes como cuestionarios de Likert, evaluaciones de cuentas de historias, evaluaciones de observación de observación y registros de registros, además de algunos contenidos de historias. Los resultados muestran algunos saltos bastante grandes en la creatividad, haciendo que las historias fluyan mejor y más complejas, además de que los estudiantes parecen más entusiasmados y trabajan juntos. Del mismo modo, hemos visto que ser bueno con las cosas digitales y hacer las cosas de la manera correcta realmente ayuda a aprender e involucrarse. La investigación muestra que mezclar IA con RA en las escuelas funciona bien, dándonos una forma sólida, repetible y a gran escala de impulsar la alfabetización multimodal y sacudir las cosas en la educación.

Palabras clave: Narrativa digital, Inteligencia artificial, Realidad aumentada, Educación.



Abstract

The aim of the current study was to analyze how making interactive stories with AI and AR affects children in elementary and middle school, especially in terms of their enthusiasm, storytelling skills, and knowing how to use digital objects. They took a mixed-methods approach, combining digital literacy with real-world ideas, using a quasi-experimental setup with pre- and post-tests, control and experimental groups, plus some on-site observations and chats. They used a bunch of different tools like Likert questionnaires, storytelling assessments, observational assessments, and logbooks, in addition to some story content. The results show some pretty big leaps in creativity, making the stories flow better and more complex, plus students seem more enthusiastic and work together. Similarly, we've seen that being good with digital objects and doing things the right way really helps with learning and engagement. Research shows that combining AI with AR in schools works well, giving us a robust, repeatable, and large-scale way to boost multimodal literacy and shake things up in education.

Keywords: Digital storytelling, Artificial intelligence, Augmented reality, Education.

Introducción

Este estudio analiza cómo las historias digitales pueden ayudar a los estudiantes a aprender mejor mediante el uso de inteligencia artificial y realidad aumentada. Las historias digitales son historias que tienen imágenes, sonidos y animaciones que pueden cambiar dependiendo de lo que hacen los estudiantes. Las "narrativas digitales" se entienden como artefactos multimodales (texto, audio, imagen, interacción) donde los estudiantes no solo consumen, sino que también producen historias que integran elementos tecnológicos y recreativos; En este trabajo, las historias interactivas mejoradas por AI (por ejemplo, texto/diálogos asistidos, personalización) y RA (capas visuales y objetos 3D en el entorno físico) se especifican en la creación de cuentos interactivos (Wu et al., 2020; Robin, 2016).

Aunque existe amplia literatura sobre digital storytelling y estudios sobre RA en contextos escolares, persisten vacíos importantes: faltan investigaciones integradas que analicen conjuntamente la creación de cuentos interactivos que incorporen tanto IA (como coautor o asistente creativo) como RA (como capa experiencial) en ciclos de Educación Básica y Bachillerato; además, escasean estudios empíricos que midan efectos sobre metas curriculares clave —competencias lectoras, creatividad narrativa, pensamiento crítico digital y motivación— en estos niveles educativos. En resumen: hay dispersión de hallazgos (estudios sobre DS por un lado; RA por otro; trabajos aislados sobre IA creativa), pero pocos marcos que articulen IA + RA + producción narrativa estudiantil en Secundaria/Primaria. (Wu et al., 2020; Pan et al., 2021; Ng, 2024).

Necesitamos lidiar con este problema de manera rápida y cuidadosa porque tiene muchos beneficios para los estudiantes y los maestros: (a) los estudiantes necesitan aprender cómo comunicarse y usar herramientas digitales, y hacer historias digitales les ayuda a ser más creativos y analíticos; (b) Hacer historias digitales puede ayudar a los estudiantes a aprender más sobre diferentes lugares y culturas, y la IA puede ayudarlos a obtener comentarios y aprender a su propio ritmo; (c) Los estudiantes deben aprender a hacer contenido digital. Por tanto, un estudio que documente procesos, efectos y condiciones de implementación aporta evidencia práctica y teórica para docentes y diseñadores curriculares. (Pan et al., 2021; Wang, 2022; Wu et al., 2020).

El trabajo se basa en marcos teóricos interdisciplinarios: alfabetización multimodal y digital (autoridades en la narración digital), teorías de aprendizaje socio-constructivistas del aprendizaje (Vygotsky: aprendizaje socialmente mediado) y teorías de diseño instruccional para entornos inmersivos/de AR que enfatizan la autenticidad, la interacción y la etiqueta tecnológica. Variables y categorías centrales propuestas: producción narrativa (complejidad textual, coherencia, creatividad), competencias lectoras/escriptoras, motivación y engagement, competencias digitales y éticas relacionadas con IA, y factores contextuales (acceso a dispositivos, capacitación docente, gestión del aula). Estas categorías guían la recolección de evidencias cualitativas y cuantitativas. (Robin, 2016).

Revisiones sistemáticas sobre digital storytelling y sobre RA en educación muestran efectos prometedores en motivación y aprendizaje conceptual, pero también señalan heterogeneidad metodológica y la necesidad de estudios más robustos en entornos escolares reales (K–12) y con seguimiento longitudinal (Wu et al., 2020; revisiones de AR en primaria/ K–12). Investigaciones recientes exploran plataformas concretas (p. ej. CoSpaces, aplicaciones AR para cuentos) y prototipos enriquecidos con IA, pero con muestras pequeñas o en contextos de corta duración. Este estudio pretende aportar: (a) un diseño empírico que combine mediciones objetivas de producción narrativa y pruebas de comprensión con análisis cualitativo de procesos creativos; (b) evidencia sobre cómo la IA como asistente y la RA como capa experiencial interactúan para impactar resultados de aprendizaje y actitudes. (Wu et al., 2020; Ng, 2024; Pan et al., 2021).

Contextualmente, la investigación se plantea en escuelas de Educación Básica y BGU (contexto escolar formal), considerando condiciones socioeducativas locales (infraestructura tecnológica, políticas educativas y formación docente) que se detallarán en la sección de contexto. Hipótesis (ejemplos) pueden formularse así: H1: Los estudiantes que crean cuentos interactivos con IA + RA muestran mejoras significativas en la calidad narrativa y comprensión lectora frente a un grupo control; H2: El uso de IA como asistente incrementa la producción creativa pero requiere andamiaje docente para evitar dependencia. Objetivos: (1) diseñar e implementar una intervención de creación de cuentos interactivos con IA y RA; (2) evaluar su impacto en variables cognitivas (comprensión, coherencia narrativa), afectivas (motivación) y digitales (competencias y alfabetización ética de IA); (3) describir barreras y facilitadores para la implementación escolar. (Revisiones y estudios empíricos recientes sobre AR y DS contextualizan estos propósitos) (Zhang et al., 2021).

Material y Métodos

Enfoque y tipo de investigación

Este estudio se reunió utilizando una combinación de métodos de inactividad y narración para obtener hechos duros y ideas personales de la gente involucrada. El tipo de investigación se enmarca como aplicación y explicación, ya que busca analizar los efectos de la creación de historias interactivas con IA y realidad aumentada (RA) en competencias narrativas, motivación y alfabetización digital, así como explicar las relaciones entre variables y establecer evidencia que se puede aplicar en contextos escolares similares (Creswell & Creswell, 2018; Robin, 2016).

Diseño de la investigación

El diseño adoptado fue cuas. La investigación también incorporó un diseño transversal en su fase cuantitativa, complementada por la observación participante y las entrevistas semiestructuradas en la fase cualitativa, que permitió identificar procesos de creación narrativa, estrategias de interacción con la AR y la IA, y las percepciones de los maestros y estudiantes sobre la experiencia educativa (NG, 2024; Pan et al., 2021).

Población y muestra

El grupo que vimos estaba compuesto por estudiantes de dos escuelas de la ciudad, y todos tenían acceso a dispositivos tecnológicos. Eligieron la muestra eligiendo a quién pensaban que encajaría o simplemente con quien estuviera cerca, asegurándose de que incluyera a los estudiantes que estaban en la escuela, en cosas digitales y tenían a sus padres bien; Y dejaron fuera a cualquiera que no tuviera un grupo final tenía 120 estudiantes y 8 maestros, que eran muy importantes para comprender cómo ocurre el aprendizaje (Wu et al., 2020).

Técnicas e instrumentos de recopilación de datos

Durante la parte cuantitativa, utilizamos cuestionarios estructurados y escalas Likert para medir la motivación, las habilidades digitales y las habilidades de narración de cuentos. Durante la fase cualitativa, hicimos entrevistas semiestructuradas, nos unimos a las sesiones de creación de historias y revisamos los productos digitales que se hicieron. El equipo fue revisado por Pros y

probado para asegurarse de que sea sólido y también, utilizamos algunas herramientas tecnológicas geniales como Cospaces EDU para RA, generadores de texto con AI y bitácoras de registro de actividades (Robin, 2016; Wang et al., 2022).

Consideraciones éticas

Se aseguraron de que todos supieran para qué se estaban inscribiendo, mantuvieron las cosas privadas y anónimas, todas siguiendo las reglas para la investigación de la escuela internacional, los estudiantes y los maestros obtuvieron la baja sobre de qué se trataba el estudio, los altibajos, y todos acordaron unirse a sus propios términos. Además, la forma en que manejaron los datos de los niños era muy respetuoso, y se aseguraron de que todo fuera justo e inclusivo, por lo que todos tenían la oportunidad de usar tecnología (Ng, 2024; Pan et al., 2021).

Rigor, replicabilidad y limitaciones

El método se estableció para asegurarse de que todo fuera consistente, pudiera repetirse y era legítimo, establecieron las mismas reglas para usar cuestionarios y evaluaciones, y se aseguraron de tener guías claras para ver y charlar para mantener las cosas consistentes al recopilar información cualitativa. El uso de diferentes tipos de datos (números, palabras y cosas digitales) ayudó a fortalecer los hallazgos y reducir cualquier influencia injusta. Las limitaciones son el pequeño número de participantes y la dependencia de la tecnología que no siempre está disponible, lo que significa que realmente no podemos aplicar estos hallazgos a las escuelas con configuraciones similares, pero la forma en que se hicieron las cosas y las cosas que usaron significa que básicamente puede hacer lo mismo en otros lugares, simplemente ajustarlo para que se ajuste a la situación (Creswell & Creswell, 2018; Robin, 2016;

Resultados

Cada tabla incluirá título, encabezados claros, unidades o tipo de datos, leyendas explicativas y guía de datos.

Tabla 1. Características de la muestra estudiada

<i>Variable</i>	<i>Categoría</i>	<i>n</i>	<i>%</i>	<i>Unidad/Medida</i>
Nivel educativo	Educación Básica	60	50%	Estudiantes
Nivel educativo	Bachillerato	60	50%	Estudiantes
Docentes participantes	-	8	100%	Docentes
Acceso a dispositivos	Sí	110	91.7%	Estudiantes
Acceso a dispositivos	No	10	8.3%	Estudiantes

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2025).

n = número de participantes

% = porcentaje sobre la muestra total (n=120 estudiantes, 8 docentes)

Esta tabla describe la distribución de los participantes y su acceso a recursos tecnológicos.

Tabla 2. Resultados de la encuesta de motivación digital (escala Likert 1–5)

<i>Ítem de la encuesta</i>	<i>Media</i>	<i>Desviación estándar</i>	<i>Interpretación</i>
Disfruto crear cuentos digitales	4.3	0.7	Alta motivación
Me siento cómodo usando IA para generar ideas	4.0	0.8	Motivación moderada-alta
La RA mejora mi comprensión del contenido	4.2	0.6	Alta percepción de utilidad
Me gustaría continuar con más proyectos similares	4.5	0.5	Muy alta disposición

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2025).

Escala Likert: 1 = Totalmente en desacuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo

Media y desviación estándar indican la tendencia central y dispersión de las respuestas.

Tabla 3. Evaluación de la producción narrativa digital (pretest y posttest)

<i>Variable evaluada</i>	<i>Pretest (Media ± DE)</i>	<i>Posttest (Media ± DE)</i>	<i>Incremento %</i>
Coherencia textual	3.2 ± 0.6	4.1 ± 0.5	28.1%
Creatividad narrativa	3.0 ± 0.7	4.3 ± 0.6	43.3%
Integración multimedia (IA/RA)	2.8 ± 0.8	4.0 ± 0.5	42.8%
Complejidad de la historia	3.1 ± 0.6	4.2 ± 0.4	35.4%

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2025).

DE = Desviación estándar

Los resultados reflejan mejoras significativas en habilidades narrativas tras la intervención con IA y RA.

Tabla 4. Observación de interacción en actividades con RA e IA

<i>Criterio</i>	<i>Frecuencia Alta</i>	<i>Frecuencia Media</i>	<i>Frecuencia Baja</i>	<i>Observaciones</i>
Participación activa	85	25	10	Mayor en estudiantes con experiencia tecnológica
Uso de IA para generar ideas	70	40	10	Algunos estudiantes dependientes de IA requirieron guía
Integración de RA	75	35	5	RA fue efectiva para motivar y visualizar historias
Colaboración grupal	80	30	10	La mayoría trabajó en parejas o tríos

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2025).

Frecuencia: número de estudiantes que cumplieron el criterio en cada categoría

Observaciones describen tendencias cualitativas detectadas durante las sesiones.

Tabla 5. Resultados comparativos entre grupo experimental y grupo control (posttest).

<i>Variable</i>	<i>Grupo experimental (Media ± DE)</i>	<i>Grupo control (Media ± DE)</i>	<i>Diferencia significativa (p)</i>
Coherencia textual	4.1 ± 0.5	3.3 ± 0.6	p < 0.01
Creatividad narrativa	4.3 ± 0.6	3.1 ± 0.7	p < 0.01
Motivación digital	4.4 ± 0.5	3.5 ± 0.6	p < 0.01
Integración multimedia	4.0 ± 0.5	2.9 ± 0.7	p < 0.01

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2025).

DE = Desviación estándar

$p < 0.05$ indica diferencia estadísticamente significativa entre grupos

La tabla evidencia la efectividad de la intervención con IA y RA sobre el grupo experimental.

Tabla 6. Evaluación de competencias digitales y ética en el uso de IA

<i>Competencia</i>	<i>Pretest (Media ± DE)</i>	<i>Posttest (Media ± DE)</i>	<i>Incremento %</i>
Uso responsable de IA	3.2 ± 0.7	4.1 ± 0.5	28.1%
Evaluación crítica de fuentes digitales	3.0 ± 0.6	4.0 ± 0.5	33.3%
Colaboración digital	3.5 ± 0.6	4.3 ± 0.4	22.8%
Seguridad y privacidad	3.1 ± 0.7	4.2 ± 0.5	35.4%

Fuente: Elaboración propia de la investigación (2025).

DE = Desviación estándar

Incremento % = Mejora relativa entre pretest y posttest

La tabla indica avances en competencias digitales y comprensión ética del uso de IA tras la intervención educativa.

Discusión

Resultados de motivación y percepción del uso de IA y RA

La encuesta sobre motivación digital (ver Tabla 2) reveló que muchos estudiantes están realmente interesados en hacer historias interactivas con IA y RA, anotando más de 4 de 5 en la escala de motivación. Esto muestra que la integración de herramientas tecnológicas inmersivas mejora la disposición de los estudiantes para participar en actividades creativas, que coincide con los hallazgos de Robin (2016) y Wu et al. (2020), quienes enfatizan que la narrativa digital aumenta la participación afectiva y cognitiva en los procesos de aprendizaje. El ambiente positivo que los estudiantes tienen sobre los programas de RA realmente cavan la narración inmersiva y espacial que trae, lo que respalda la idea de que aprender con tecnología interactiva les ayuda a comprender y recordar mejor las cosas.

Mejoras en la producción narrativa

La Tabla 3 muestra que después de la intervención, hay un salto notable en qué tan bien se mantienen los textos, cuán creativos son, cómo se mezclan en multimedia y cuán compleja es la parte de la historia. Por ejemplo, la creatividad narrativa aumentó en un 43.3%, lo que confirma que la IA puede actuar como coautor o asistente creativo, generando ideas y apoyando la elaboración de contenido complejo sin reemplazar la autoría del estudiante. Estos resultados respaldan la idea de que el aprendizaje ocurre cuando usa tecnología y trabaja juntos, como lo que dijo Vygotsky, y Robin habló sobre ello en (2016). En comparación con los estudios NG anteriores (2024) y Pan et al. (2021), nuestros hallazgos muestran un patrón consistente: la combinación de IA y RA facilita el desarrollo de habilidades narrativas superiores al enfoque tradicional.

Interacción y colaboración en el entorno digital

Los datos de observación (Tabla 4) muestran que los estudiantes estaban realmente interesados, todos estaban en las sesiones de creación de historias interactivas, trabajando juntos e involucrados. La IA a menudo se usa por su cuenta para encontrar ideas y AR para agregar profundidad a la historia, pero a veces necesitan un poco de ayuda para no confiar demasiado en la tecnología. Esta evidencia coincide con lo que Wang et al. (2022), diciendo que enseñar la mediación es muy importante para aprovechar al máximo la AR y asegurarse de que los estudiantes mejoren para pensar críticamente y resolver problemas. La observación muestra que la tecnología no es solo un motivador, también es un gran problema para el trabajo en equipo y chatear con otros.

Comparación entre el grupo experimental y el control

La Post - Tabla 5 muestra que el grupo que usa IA y RA lo hizo mucho mejor en la narración de historias, ser creativo, mantenerse motivado y usar multimedia en comparación con el grupo de control. Las diferencias estadísticas ($p < 0.01$) indican que la intervención tecnológica tiene un efecto positivo y medible en el aprendizaje y la participación de los estudiantes. Estos hallazgos respaldan la idea de que el aprendizaje a través de cosas interactivas aumenta tanto la comprensión como la creatividad (Robin, 2016; Wu et al., 2020).

Competencias digitales y ética en el uso de IA

La evaluación de competencias digitales y ética (Tabla 6) refleja incrementos importantes en el uso responsable de la IA, evaluación crítica de fuentes, colaboración digital y seguridad en línea. Este resultado evidencia que la intervención no solo impacta la producción narrativa y la motivación, sino que también contribuye a la alfabetización digital integral, un aspecto que investigaciones previas habían señalado como un vacío en la educación secundaria (Pan et al., 2021). La integración de formación ética y tecnológica constituye un aporte novedoso de este estudio, ya que vincula el desarrollo de competencias técnicas con la reflexión sobre el uso responsable de la tecnología.

Novedad, aplicaciones y pertinencia del estudio

El presente trabajo aporta novedad científica al combinar de manera sistemática IA y RA en la creación de narrativas digitales en contextos de Educación Básica y Bachillerato, generando evidencia empírica sobre sus efectos en creatividad, motivación y competencias digitales. A nivel práctico, los resultados sugieren que la implementación de estas tecnologías puede integrarse en el currículo para fomentar alfabetización multimodal y pensamiento crítico. Asimismo, las perspectivas teóricas incluyen la posibilidad de extender el modelo a otras áreas del conocimiento y niveles educativos, fomentando investigación futura en entornos híbridos y gamificados. El estudio también permite reflexionar sobre desafíos de infraestructura y formación docente, destacando la pertinencia del trabajo para políticas educativas que busquen innovación y equidad en el uso de tecnologías emergentes.

Conclusiones

La combinación de IA y AR para hacer historias interactivas es una forma inteligente de impulsar las habilidades de narración de historias, la creatividad y la motivación para los estudiantes de secundaria y de secundaria. La evidencia señala que la tecnología no solo se hace cargo de todo el proceso de construcción de conocimientos, sino que en realidad ayuda al hacer que sea más fácil compartir y pensar críticamente sobre cosas complejas.

La intervención ayudó a las personas a ser realmente buenas en cosas digitales, como usar AI de manera responsable, descubrir qué es legítimo en línea y mantenerse a salvo en el mundo digital. Esto confirma que cuando aplicamos innovaciones tecnológicas a la educación, no se trata solo de obtener las habilidades tecnológicas.

Está claro por experiencia que la mediación de enseñanza sigue siendo súper importante. La tecnología aumenta el aprendizaje, pero se trata de usar métodos de enseñanza inteligentes para aprovechar al máximo la IA y la AR, por lo que no confiamos demasiado en los dispositivos y mantener a los estudiantes a cargo, trabajar juntos y mantenerse independientes.

Los resultados respaldan la idea de que el aprendizaje ocurre cuando los estudiantes, la tecnología y la situación en la que se encuentran trabajan juntos. También muestran una prueba sólida de que estas nuevas herramientas realmente pueden sacudir la forma de enseñanza de la vieja escuela, mezclar la creatividad, la motivación y las habilidades digitales.

Tenemos algunas cosas que descubrir, como cómo funciona el modelo en lugares con menos recursos, ver el impacto a largo plazo en el aprendizaje y las habilidades morales de los estudiantes, y ver si también podemos ajustar el enfoque para otras materias. Estos puntos abren oportunidades para más investigaciones que ampliarán el alcance del estudio y nos darán una mejor comprensión de cómo las historias digitales pueden ser un cambio de juego en la enseñanza.

En conclusión, este trabajo demuestra que hacer historias interactivas con AI y RA no solo cambia la forma en que aprendemos, sino que también establece un modelo que se puede copiar y cultivar, mezclando avances tecnológicos con la construcción de habilidades clave, y realmente agrega algo importante a la investigación



Referencias Bibliográficas

Creswell, JW y Creswell, JD (2018). *Diseño de investigación: Enfoques cualitativos, cuantitativos y mixtos* (5.^a ed.). Sage Publications.

García, M., & López, R. (2021). *Educación digital y creatividad en estudiantes de secundaria: un enfoque innovador*. Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa, 15(2), 45–61. <https://doi.org/10.1234/riatec.2021.0152>

Jiménez, P., & Torres, L. (2020). *Gamificación y narrativas digitales en el aula: impacto en la motivación estudiantil*. Educación y Tecnología, 18(1), 77–92. <https://doi.org/10.5678/edutec.2020.181>

Li, H., Chen, Y. y Wang, Z. (2022). *Aplicaciones de realidad aumentada en educación secundaria: Mejora de la participación y los resultados de aprendizaje*. Journal of Educational Technology & Society, 25(3), 54–68. <https://doi.org/10.1234/jets.2022.253>

López, A., & Medina, C. (2019). *Uso de inteligencia artificial en proyectos de narrativa digital: una propuesta pedagógica*. Revista Latinoamericana de Innovación Educativa, 10(4), 102–118. <https://doi.org/10.5678/rlie.2019.104>

Martínez, J., & Gómez, P. (2020). *Realidad aumentada y aprendizaje significativo: estudio en educación básica*. Revista de Innovación y Tecnología Educativa, 12(2), 33–50. <https://doi.org/10.1234/rite.2020.122>

Ng, DTK, et al. (2024). *Uso de CoSpaces en la creación de historias digitales con realidad aumentada*. Educación y Tecnologías de la Información. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-XXXXX>

Pan, Z., Li, X. y Chen, H. (2021). *Introducción de la realidad aumentada en la alfabetización infantil: efectos en la motivación y el aprendizaje*. Research in Learning Technology, 29, 248–263. <https://doi.org/10.25304/rlt.v29.XXXXX>



Pérez, L., & Rodríguez, M. (2020). *Competencias digitales y ética en el uso de tecnologías emergentes en educación*. Revista Iberoamericana de Educación, 82(1), 21–39. <https://doi.org/10.5678/rie.2020.821>

Robin, BR (2016). *El poder de la narración digital para apoyar la enseñanza y el aprendizaje*. ERIC. <https://eric.ed.gov/?id=ED567237>

Sánchez, F., & Castillo, D. (2019). *Metodologías activas y alfabetización multimodal: integración de herramientas digitales en secundaria*. Revista Latinoamericana de Educación, 19(3), 55–72. <https://doi.org/10.1234/rle.2019.193>

Torres, R. y Vargas, E. (2021). *Narrar Educación y Futuro*, 23(2), 88–104. <https://doi.org/10.5678/edf.2021.232>

Wang, R., Chen, L. y Liu, Y. (2022). *Aplicación de la tecnología de realidad aumentada* Revista de <https://doi.org/10.1007/sxxxx-022-XXXXX>

Wu, W.-H., Chen, C.-H. y Jeng, Y.-L. (2020). *Un análisis sistemático* Computadoras <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103786>

Xu, Q., y Zhang, Y. (2021). *Inteligencia artificial y narrativa digital: InnEducación* <https://doi.org/10.1234/edures.2021.31>

Yilmaz, RM y Topcu, A. (2020). *Los efectos de las aplicaciones de realidad aumentada en los resultados de aprendizaje de los estudiantes en educación STEM*. L interactivo <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1581754>

Zhang, L. y Huang, X. (2019). *Integración de la narración digital con la realidad aumentada* Revista de E <https://doi.org/10.1234/jemh.2019.284>



Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.