

Coords. M^a Esther del Moral Pérez
y Nerea López Bouzas

**Universos narrativos en
entornos digitales**



AULAMAGNA
PROYECTO CLAVE

ISBN: 9791387666163

Recibido: 11 noviembre 2025
Aceptado: 11 noviembre 2025

* Dirección autor:

Departamento de Ciencias de la
Educación. Facultad de Formación
del Profesorado y Educación.
Campus de Llamaquique
Universidad de Oviedo. C/ Aniceto
Sela, 1, 33005 Oviedo (España)

E-mail / ORCID:

castanedajonathan@uniovi.es

 <https://orcid.org/0000-0003-4934-2979>

RESEÑA / RESENHA / REVIEW

Del Moral, M.E. y López-Bouzas, N. (coords.). (2025). *Universos narrativos en entornos digitales*. Aula Magna-McGraw Hill.

Jonathan Castañeda Fernández *

En una sociedad en la que la tecnología genera promesas y temores a partes iguales, estos intensos debates con ideas enfrentadas también se trasladan a la comunidad educativa. Así pues, en este contexto, el libro *Universos narrativos en entornos digitales* se presenta como una respuesta a los retos que subyacen en la integración de las tecnologías emergentes en la Educación Infantil y Primaria. Esta publicación deja constancia de la evolución de recursos educativos clásicos apoyados en las narraciones, historias, cuentos, etc. con la irrupción de la tecnología. Concretamente, las aplicaciones digitales, la realidad aumentada, la transmedia, los serious games y, más recientemente, la Inteligencia Artificial están dotando de un alto potencial pedagógico a las narrativas convencionales, favoreciendo la adquisición de competencias de diversa índole.

La obra se estructura en torno a siete capítulos precedidos de un prólogo y una presentación que sitúan al lector en la evolución histórica y conceptual de las narrativas, desde los relatos tradicionales hasta las fórmulas narrativas inmersivas e interactivas actuales. Esta introducción no es meramente anecdótica, ya que gracias a ella se consigue entender cómo las tecnologías digitales no sustituyen la esencia del relato, sino que la amplían, ofreciendo nuevas posibilidades para la implicación emocional y cognitiva de los aprendices.

Los cinco primeros capítulos se centran en la literatura infantil digital y en la incorporación de herramientas tecnológicas en entornos educativos. En el capítulo inicial se analizan aplicaciones literarias para primeras edades, describiendo sus características y aportando criterios para su selección y uso en el aula. Este bloque de contenidos resulta especialmente útil para docentes que busquen integrar ficción digital sin perder de vista la calidad narrativa y la coherencia pedagógica, ya que en todo momento se subraya la importancia de la multimodalidad, la interactividad y la mediación, ofreciendo pautas concretas para conseguir que la tecnología se convierta en un medio útil para el aprendizaje y así evitar que los recursos digitales se conviertan en un fin en sí mismos.

Por su parte, el segundo capítulo profundiza en las funciones de la realidad aumentada en los libros infantiles de ficción y propone una taxonomía original que clasifica sus aportaciones en tres dimensiones: perceptiva, participativa y documental. Esta categorización no solo tiene valor teórico, sino que constituye una herramienta práctica para evaluar materiales y diseñar experiencias que enriquezcan la lectura, evitando el riesgo de distracción que a veces acompaña a los recursos tecnológicos.

El tercer capítulo introduce el concepto de alfabetización transmedia y muestra cómo la hibridación de medios y lenguajes puede aplicarse al diseño de juegos digitales educativos. A través del modelo «TucAR games», se ofrecen pautas para transformar relatos audiovisuales en microjuegos con realidad aumentada en los que se integran mecánicas lúdicas y que permiten la consecución de objetivos curriculares. Esta propuesta abre un camino innovador para la formación docente y para proyectos que buscan unir narrativa, juego y aprendizaje.

En el cuarto capítulo se analizan cómo los recursos digitales basados en el juego pueden favorecer la participación y el desarrollo lingüístico en aulas con alumnado heterogéneo. Así, y por medio del estudio de casos con docentes, se constata la utilidad de estas herramientas para crear entornos más inclusivos,

participativos, colaborativos, equitativos y motivadores, alineados con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje y en los que el proceso de enseñanza se adapta al ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

El quinto capítulo presenta una experiencia derivada de la interacción de escolares de Educación Infantil con una narrativa gamificada apoyada en realidad aumentada. El análisis de sus respuestas verbales y no verbales revela el alto potencial de estas propuestas para generar implicación emocional (*engagement*) con la historia, estimular la competencia comunicativa y promover la comprensión narrativa. Este capítulo puede servir de modelo a docentes que busquen diseñar actividades que combinen ficción, juego y tecnología.

Los dos últimos capítulos abordan la relación entre la Inteligencia Artificial y las narrativas digitales. En particular, el sexto capítulo parte de la definición de los conceptos de *digital storytelling* y de las narrativas inmersivas para, posteriormente, analizar los retos éticos y pedagógicos que implica el uso de la Inteligencia Artificial en educación. En todo caso, y lejos de una visión idealizada de la tecnología, el texto ofrece criterios concretos que permiten integrar estas herramientas de forma responsable, destacando especialmente su capacidad para personalizar experiencias y enriquecer la enseñanza. El séptimo capítulo reúne un amplio repertorio de herramientas basadas en Inteligencia Artificial organizadas en función de su finalidad (creación de personajes, escenarios, voces, vídeos e historias interactivas) y describiendo cómo deben ser los flujos de trabajo que faciliten el diseño de narrativas educativas adaptadas a distintos niveles y objetivos.

Por todo ello, Universos narrativos en entornos digitales se convierte en una referencia obligada para quienes busquen integrar tecnologías emergentes en la enseñanza desde una perspectiva crítica y creativa, ya que no solo aporta información actualizada sobre tendencias en el uso de la realidad aumentada, la transmedia o la Inteligencia Artificial, sino que incluye una guía clara y fundamentada, junto a orientaciones concretas para comprenderlas, diseñar proyectos, aplicarlos en el aula y evaluar su efecto. De esta forma, su lectura resulta especialmente recomendable para maestros de Infantil y Primaria, responsables de Centros de Formación del Profesorado y/o grupos de investigación universitarios interesados en innovación educativa. En definitiva, se trata de un libro que no se limita a describir herramientas, sino que enseña a utilizarlas con sentido, ofreciendo claves para optimizar la experiencia de aprendizaje mediante narrativas que inspiran, emocionan y educan.