



Hachetetepe. Revista científica de educación y comunicación

ISSN: 2172-7910

ISSN: 2172-7929

revista.http@uca.es

Universidad de Cádiz

España

Llorente-Cejudo, Carmen; Valencia Ortiz, Rubicelia; Fernández Scagliusi, Victoria
PRESENTACIÓN AL MONOGRÁFICO
Hachetetepe. Revista científica de educación y comunicación, núm. 30, 2025, pp. 1-2
Universidad de Cádiz
España

DOI: <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2025.i30.1001>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=683781702011>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia



PRESENTACIÓN AL MONOGRÁFICO

PRESENTATION TO THE MONOGRAPH

APRESENTAÇÃO À MONOGRAFIA



Carmen Llorente-Cejudo

Autora de correspondencia

Universidad de Sevilla, España

<https://orcid.org/0000-0002-4281-928X>.

karen@us.es

Rubicelia Valencia Ortiz

Macmillan Education, México

<https://orcid.org/0000-0003-4656-5456>

rubivalencia@gmail.com

Victoria Fernández Scagliusi.

Universidad de Sevilla, España

<https://orcid.org/0000-0002-2054-6874>.

marfersca3@gmail.com

Cómo citar este artículo: Llorente-Cejudo, C., Valencia Ortiz, R., y Fernández Scagliusi, V. (2025). Presentación al monográfico *Hachetetepe. Revista científica en Educación y Comunicación*, (30), 1-2. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2025.i30.1001>

La incorporación de tecnologías inmersivas en la educación superior, como la Realidad Extendida (RE), la Realidad Virtual (RV) y la Realidad Aumentada (RA), ha dejado de ser una posibilidad futura para convertirse en una realidad del presente. Este monográfico reúne investigaciones que analizan, desde múltiples perspectivas, el potencial, los desafíos y la aceptación tecnológica de estas herramientas en el ámbito educativo.

El primer artículo, "Evaluación de objetos de Realidad Virtual en la educación: análisis de la usabilidad y aspectos técnicos y estéticos por estudiantes", destaca la importancia de priorizar el uso y los aspectos técnicos y estéticos al desarrollar herramientas de RV, centrado en el usuario. La investigación, basada en la percepción de estudiantes universitarios, evidencia cómo la integración efectiva de elementos multimedia favorece la percepción positiva y el rendimiento del aprendizaje. Para que una RV educativa sea exitosa debe ser tecnológicamente avanzada, intuitiva y visualmente estimulante.

A continuación, el estudio "Análisis bibliométrico del uso de la realidad extendida en la Educación Superior: tendencias y retos en la enseñanza 2000-2024", presenta un análisis detallado de la RE en la educación superior en los últimos 24 años. En él se muestra el creciente interés en campos como la Ingeniería, la Medicina y las Ciencias de la Computación, así como su aplicación en modalidades presenciales, mixtas y a distancia. Si bien los dispositivos como móviles, simuladores y entornos virtuales

inmersivos son importantes, y el uso presencial y mixto prevalece, el interés por la modalidad a distancia está en aumento. Este análisis nos invita a seguir explorando y desarrollando su potencial para mejorar la calidad y la equidad educativa.

En línea con lo anterior, el artículo "Realidad aumentada, una tecnología estratégica para impulsar el aprendizaje en las aulas universitarias" evidencia cómo la RA puede impactar positivamente en la práctica docente y en la motivación de los estudiantes. La experiencia de la Universidad Autónoma de Baja California demuestra que la RA es percibida como intuitiva y aplicable por los docentes, quienes la integran en sus estrategias didácticas para potenciar la motivación y comprensión del alumnado. No obstante, también se destaca que la capacitación docente y el acceso a la infraestructura tecnológica tienen que ser adecuadas para superar los desafíos técnicos y maximizar los beneficios de la RA en el aula.

Adicionalmente, "Narrativa gamificada como realidad extendida con Inteligencia artificial en los entornos sNOOC. Un proyecto desde la UNED para Utmach." nos muestra cómo la educación puede ir más allá, combinando gamificación e inteligencia artificial para crear experiencias educativas altamente personalizadas y accesibles. El estudio enfatiza la necesidad de una adecuada transparencia ética en el uso de estas tecnologías para asegurar una implementación responsable y comprensible para todos los usuarios. La IA, cuando se integra cuidadosamente, ofrece experiencias educativas más dinámicas y relevantes.

Finalmente, el estudio "Percepción de estudiantes realidad como prosumidores de objetos en formato de extendida: un estudio exploratorio" aporta una reflexión importante sobre el empoderamiento estudiantil como creadores de contenido en RE. A pesar de que hay un conocimiento inicial limitado sobre estas herramientas, los estudiantes expresan alta motivación y receptividad hacia su uso educativo.

En definitiva, los artículos de este monográfico ayudan a entender mejor cómo se está usando la RE en la educación y cuáles son los retos por delante. Esperamos que estas investigaciones animen a educadores, investigadores y desarrolladores a seguir conociendo estas tecnologías y a pensar nuevas formas de usarlas en el aula, con el objetivo de construir un futuro educativo más inmersivo, interactivo y accesible para todos.