

## La realidad aumentada como herramienta educativa



**Editorial:** Paraninfo

**Autor:** JULIO CABERO ALMENARA, IBÁN DE LA HORRA VILLACÉ, JAVIER SÁNCHEZ BOLADO

**Clasificación:** Universidad > Educación

**Tamaño:** 17 x 24 cm.

**Páginas:** 212

**ISBN 13:** 9788428340700

**ISBN 10:** 8428340706

**Precio sin IVA:** \$ 470.00 Mxn

**Precio con IVA:** \$ 470.00 Mxn

**Fecha publicación:** 06/06/2018

### Sinopsis

En lo que va de siglo un gran número de tecnologías está acercándose a las instituciones educativas. Entre las emergentes nos encontramos con la realidad aumentada (RA) o tecnología que permite agregar un objeto irreal a un contexto real.

Este libro está dirigido a la aplicación de la RA en Educación Infantil, Primaria, Secundaria y en Bachillerato y aporta pistas, sugerencias y experiencias para su utilización.

Está estructurado en tres partes que combinan entre sí los fundamentos teóricos, la base de la realización de herramientas RA, y la práctica educativa real en el aula. Así, la primera parte aborda la presentación conceptual de la RA y sus implicaciones e incluye un capítulo dedicado a los lanzadores tradicionales de los objetos en RA: los códigos QR. La segunda, "Producción de objetos de RA aplicados a la enseñanza", presenta programas que pueden ser utilizados por los docentes, y en algunos casos por los alumnos de los niveles superiores. Finalmente, la tercera parte se centra en la aplicación, uso y explotación educativa de la RA en Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato. Se ofrecen tanto experiencias educativas en diferentes áreas de conocimientos y disciplinas como programas específicos de utilización.

**Julio Cabero-Almenara** es catedrático de Didáctica y Organización Escolar de la Universidad de Sevilla y director del Secretariado de Recursos Audiovisuales y NN.TT. de esta misma universidad.

**Ibán de la Horra Villacé** es profesor de Secundaria en el ámbito científicotecnológico. Formador de docentes en TIC. Embajador en España de la Red Educativa Mundial REDEM.

**Javier Sánchez Bolado** es profesor de español en Esade Language Center (Universitat Ramon Llull). Su campo de investigación se centra en la realidad aumentada y sus posibilidades educativas aplicadas a la enseñanza del español (LE).

## Índice

### **PARTE I. CONCEPTO DE REALIDAD AUMENTADA**

#### **Capítulo 1: La realidad aumentada, una tecnología emergente en la educación**

- 1.1. La realidad aumentada en la galaxia mediática
- 1.2. ¿Qué es y qué significa la realidad aumentada?
- 1.3. Tipos de realidad aumentada
- 1.4. La realidad aumentada y sus posibilidades educativas
- 1.5. Dificultades para su incorporación en la enseñanza

#### **Referencias bibliográficas**

#### **Capítulo 2: La realidad aumentada como nuevo ecosistema de aprendizaje**

- 2.1. Introducción
- 2.2. Un nuevo ecosistema de aprendizaje
- 2.3. A manera de conclusión

#### **Referencias bibliográficas**

#### **Capítulo 3: Códigos QR en educación**

- 3.1. Introducción
- 3.2. Características formales, definición y tipologías de los códigos QR
- 3.3. Casos prácticos, investigaciones y estudios sobre los códigos QR
- 3.4. Modelos de tareas significativas con códigos QR
- 3.5. Resumen final

#### **Referencias bibliográficas**

### **PARTE II. PRODUCCIÓN DE OBJETOS DE REALIDAD AUMENTADA APLICADOS A LA ENSEÑANZA**

#### **Capítulo 4: Creación de materiales con realidad aumentada**

- 4.1. Proceso de producción de objetos de realidad aumentada en niveles no universitarios
- 4.2. Aplicaciones educativas en Secundaria y Bachillerato
- 4.3. Algunos softwares basados en realidad aumentada

#### **Referencias bibliográficas**

### **PARTE III. PRÁCTICA EDUCATIVA CON REALIDAD AUMENTADA**

#### **Capítulo 5: La realidad aumentada para el desarrollo curricular de Educación Infantil y Primaria**

- 5.1. Introducción
- 5.2. La realidad aumentada y el currículo de Educación Infantil
- 5.3. La realidad aumentada y el currículo de Educación Primaria
- 5.4. Reflexiones finales

#### **Referencias bibliográficas**

#### **Capítulo 6: Aplicaciones educativas en Infantil y Primaria**

- 6.1. Introducción
- 6.2. Uso adecuado
- 6.3. Aplicaciones y opciones
- 6.4. Los códigos QR

6.5. Aplicaciones para trabajar la realidad aumentada en educación

6.6. Gafas de realidad virtual

6.7. Experiencias educativas

### **Referencias bibliográficas**

## **Capítulo 7: Proyectos educativos con realidad aumentada en Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y Bachillerato**

7.1. Referencias iniciales

7.2. Diferentes tipos de actividades

7.3. A modo de conclusión

### **Referencias bibliográficas**

## **Capítulo 8: Realidad aumentada para el estudio de la geometría: proyecto AR-MAT**

8.1. Introducción

8.2. Desarrollo del proyecto

8.3. Plataforma virtual

8.4. Resultados

### **Referencias bibliográficas**

## **Comercial**

ZONA CENTRO

Norma Amezola

Tf: 52 1 56 2575 0552

E-MAIL: [norma.amezola@paraninfo.mx](mailto:norma.amezola@paraninfo.mx)

ZONA NORTE Y SUR

Nancy Ochoa

TF: 52 1 81 8362 1055

[nancy.ochoa@paraninfo.mx](mailto:nancy.ochoa@paraninfo.mx)

ADMINISTRACIÓN

ADMINISTRACIÓN

Guadalupe Gallegos

[ventas@paraninfo.mx](mailto:ventas@paraninfo.mx)

52 5 52 4992 649