

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: \$ 80937.00 COP

Precio con IVA: \$ 80937.00 COP

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

Paraninfo Colombia Calle José Abascal, 56 (Utopicus). Oficina 217. 28003 Madrid (España)

Tel. (+34) 914 463 350 Fax

clientes@paraninfo.co www.paraninfo.mx