



# ***REALIDAD AUMENTADA PARA AUMENTAR LA FORMACIÓN. DISEÑO, PRODUCCIÓN Y EVALUACIÓN DE PROGRAMAS DE REALIDAD AUMENTADA PARA LA FORMACIÓN UNIVERSITARIA***

**Publicaciones: libros, capítulos de libros y artículos.**

**Proyecto de Investigación: RAFODIUN (Edu2014-57446-P). Ministerio de Economía y Competitividad.**



## PUBLICACIONES: ARTÍCULOS, LIBROS Y CAPÍTULOS DE LIBROS.

Barroso, J. y Cabero, J. (2015). La comunidad virtual RAFODIUM: Análisis de una experiencia. En Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). Innovaciones con tecnologías emergentes. Málaga: Universidad de Málaga.

Barroso, J. y Cabero, J. (2015). Realidad Aumentada: posibilidades educativas. En Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). Innovaciones con tecnologías emergentes. Málaga: Universidad de Málaga.

Cabero, J. y Barroso, J. (2016). Posibilidades educativas de la Realidad Aumentada. NAER. New Approaches in Educational Research, 5, 1, 46-52.

Cabero, J. y Barroso, J. (2016). The educational possibilities of Augmented Reality. NAER. New Approaches in Educational Research, 5, 1, 44-50.

Cabero, J. y García, F. (2016). Realidad Aumentada. Tecnología para la formación. Madrid: Síntesis.

Cabero, J., García, F., y Barroso, J. (2016). La producción de objetos de aprendizaje en “Realidad Aumentada”: la experiencia del SAV de la Universidad de Sevilla. International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI), 6, 110-123.

Cabero, J., Leiva, J., Moreno, N., Barroso, J. y López, W. (2016). Realidad Aumentada y educación. Innovación en contextos formativos. Barcelona: Octaedro.

Cabero, J. y Barroso, J. (2016). Ecosistema de aprendizaje de “realidad aumentada”: posibilidades educativas. Tecnología, ciencia y educación, 5, 141-154.

Fernández, B. (2016). Aplicación del modelo de aceptación tecnológica (TAM) al uso de la Realidad Aumentada en estudios universitarios de educación

## PUBLICACIONES: ARTÍCULOS, LIBROS Y CAPÍTULOS DE LIBROS.

primaria. En Roig-Vila, R. (ed). Educación y Tecnología. Propuestas desde la investigación y la Innovación educativa, Barcelona: Octaedro, 91-92.

Gallego, O. (2016). Satisfacción de los estudiantes del grado de magisterio de la Universidad de Sevilla con el uso de la Realidad Aumentada para la creación de contenidos educativos. En Roig-Vila, R. (ed). Educación y Tecnología. Propuestas desde la investigación y la Innovación educativa, Barcelona: Octaedro, 310-311.

Barroso, J., Cabero, J. y Moreno, A.M. (2016). La utilización de objetos de aprendizaje en realidad aumentada en la enseñanza de la Medicina. Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation, 2, 2, 77-83.

Cabero, J., Ballesteros, J., y Llorente, M.C. (2016). Technology acceptance model & realidad aumentada: estudio en desarrollo. Revista Lasallista de Investigación, 13, 2, 18-26.

Barroso, J. y Cabero, J. (2016). Evaluación de objetos de aprendizaje en realidad aumentada: estudio piloto en el grado de medicina. *Enseñanza & Teaching*, 34, 2, 149-167.

Barroso, J. y Cabero, J. (2016). El diseño de una investigación: el proyecto RAFODIUN. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (RIITE), 1, 12-25.

Barroso, J. y Gallego, O. (2017). Producción de recursos de aprendizaje apoyados en Realidad Aumentada por parte de los estudiantes de magisterio. Edmetic. Revista de Educación Mediática y TIC, 6, 1, 23-38.

## PUBLICACIONES: ARTÍCULOS, LIBROS Y CAPÍTULOS DE LIBROS.

Garay, U., Tejada, E. y Castaño, C. (2017). Percepciones del alumnado hacia el aprendizaje mediante objetos educativos enriquecidos con realidad aumentada. Edmetec. Revista de Educación Mediática y TIC., 6, 1, 145-164.

Fernández, B. (2017). Factores que influyen en el uso y aceptación de objetos de aprendizaje de realidad aumentada en estudios universitarios de Educación Primaria. Edmetec. Revista de Educación Mediática y TIC., 6, 1, 203-219.

Garay, U., Tejada, E. y Maiz, I. (2017). Valoración de objetos educativos enriquecidos con realidad aumentada: una experiencia con alumnado de máster universitario. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 50, 19-31.

Barroso, J. y Gallego, O. (2017). La realidad aumentada y su aplicación en la educación superior. Revista del Salomé, 1, 2, 111-124.

Cabero-Almenara, J., Llorente Cejudo, M.C., & Gutiérrez-Castillo, J.J. (2017). Los alumnos como evaluadores de objetos de aprendizaje en Realidad Aumentada. RED. Revista de Educación a Distancia, 53, artículo 4. DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/red/53/4>. [http://www.um.es/ead/red/53/cabero\\_et\\_al.pdf](http://www.um.es/ead/red/53/cabero_et_al.pdf).

Cabero-Almenara, J., Fernández, B. y Marín, V. (2017). Dispositivos móviles y realidad aumentada en el aprendizaje del alumnado universitario. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 20(2), 167-185. DOI: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.20.2.17245>.

Marín, V. (2017). The relationships between Augmented Reality and inclusive education in Higher Education. Bordón, 69(3). 125-142. doi:10.13042/Bordon.2017.51123.

## PUBLICACIONES: ARTÍCULOS, LIBROS Y CAPÍTULOS DE LIBROS.

Marín, V. (2017). The augmented reality in the educational sphere of student of degree in childhood education. case study. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 51, 9-24. doi: <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2017.i51.01>.

Cabero-Almenara, J., Llorente, M.C. y Marín, V. (2017). Comunidades virtuales de aprendizaje El caso del Proyecto de Realidad Aumentada: RAFODIUN. Perspectiva Educacional, 56(2), 117-138. DOI: 10.4151/07189729-Vol.56-Iss.2-Art.494.

Fernández, B. (2017). Evaluación de objetos de aprendizaje de realidad aumentada por estudiantes Universitarios. Revista del Salomé, II(1), 73-90.

Cabero-Almenara, J. y Barroso-Osuna, J. (2017). Realidad Aumentada aplicada a la Enseñanza de la medicina. Educación médica, 18(3), 203-208. <http://dx.doi.org/10.1016/j.edumed.2016.06.015>.

Cabero-Almenara, J. y Marín-Díaz, V. (2018). Blended Learning y Realidad Aumentada: experiencias de diseño docente. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia (pre-printer).