

BIBLIOGRAFÍA

Tesis y Libros

- ❖ Adarve Producciones SL, Banco Audio Visual, Videoteca Valencia.(s.f.) *La realidad Aumentada: un nuevo prisma para ver el mundo.*
- ❖ Cascales Martinez, A. (2015). *Realidad Aumentada y Educación Infantil: Implementación y Evaluación.* Universidad de Murcia.
- ❖ Esteban Avendaño, O.E. (2014) *Tutor Interactivo Para El Aprendizaje De La Zoología en Niños de 8 A 10 Años Utilizando Realidad Aumentada.* Universidad Mayor de San Andrés.
- ❖ Lucero Laura, M.E. (2016). *Aplicación Móvil De Realidad Aumentada Para Mejorar La Experiencia De Los Visitantes Caso: Museo De Arte ‘Antonio Paredes Candia.* Universidad Mayor de San Andrés.
- ❖ Rodriguez , J.P. (2011). *Realidad Aumentada para el Aprendizaje de Ciencias en Niños de Educación General Básica.* Santiago de Chile.
- ❖ Cano, F. J. y Franco, B. M. (2013). *Realidad Aumentada aplicada a objetos de aprendizaje para asignaturas de ingeniería informática.* Medellín, Politécnico colombiano Jaime Isaza Cadavid.
- ❖ Lorenzo, I. R. (2013). *Plataforma Educativa basada en Realidad Aumentada y dispositivos móviles.* Universidad de Oviedo.
- ❖ Chuquimia Hernani, H.R. (2014). *Aplicación de Realidad aumentada como herramienta lúdica y pedagógica, orientada la proceso de enseñanza – aprendizaje.* Universidad Mayor de San Andrés.
- ❖ Lasheras Diaz, C. (2018). *La realidad Aumentada como Recurso Educativo en la Enseñanza de Español como Lengua Extranjera.* Universidad Internacional de la Rioja.

- ❖ Gomez Vargas, I. (2016). *Diseño y Desarrollo de una Aplicación para dispositivos móviles de realidad Aumentada*. Instituto Politécnico Nacional de México.
- ❖ Arcos, O. C. (2015). *Implementación de un Software Educativo utilizando técnicas de inteligencia artificial, realidad virtual y realidad aumentada para el cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa Saint Dominic*. Sangolqui.
- ❖ Avendaño, O. E. (2014). *Tutor Interactivo Para El Aprendizaje De La Zoología En Niños De 8 A 10 Años Utilizando Realidad Aumentada*. La Paz.
- ❖ Soliz, R.D., Morales, F. A. (2014). *Oohdm (Método De Diseñohipermedia Objeto Orientado)& Normativa ISO 9126*. Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales.
- ❖ Coaquira L.,L. L. (2014) *Realidad Aumentada En La Virtualización De Atractivos Turísticos*. Universidad Mayor De San Andrés.

Artículos

- ❖ Maquilon, J.J.,Sanchez, M.,Cuesta S.,J.D. (2016). Enseñar y aprender en las aulas de Educación Primaria. *Revista electrónica de investigación educativa*, 18, 2. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412016000200011.
- ❖ IBM. (2012). El desarrollo de aplicaciones móviles nativas, Web o híbridas. Obtenido de <https://docplayer.es/1566672-El-desarrollo-de-aplicaciones-moviles-nativas-web-o-hibridas.html>.
- ❖ Crescenzi-Lanna, L. y Grane-Oro, M. (2016). Análisis del diseño interactivo de las mejores apps educativas para niños de cero a ocho años. *Comunicar*, 24, 46. <https://www.redalyc.org/journal/158/15847441008/html/>.

- ❖ Altozano, C. (2015). *Desarrollo Psicomotor*. Universidad Camilo José Cela.
- ❖ Matinez G., E.(2016). Desarrollo emocional de 6 a 12 años. *Salud Canales Mapfre*. <https://www.salud.mapfre.es/salud-familiar/ninos/crecimiento-y-desarrollo-nino/desarrollo-emocional-de-6-a-12-anos/>.
- ❖ Martinez G. E. (2020). Desarrollo físico e intelectual de 6 a 12 años. *Salud Canales Mapfre*. <https://www.salud.mapfre.es/salud-familiar/ninos/crecimiento-y-desarrollo-nino/desarrollo-fisico-de-6-a-12-anos/>.
- ❖ Redondo, D.A. (2010). *Realidad Aumentada*. Universidad Carlos III de Madrid Leganés.
- ❖ Tera K.,K. (2012). *Realidad Aumentada y Sus Desafíos y Aplicaciones para el E- Learning Web*. Universidad Politécnica Territorial de los Altos Mirandinos "Cecilio Acosta".
- ❖ Aceituno, M. (2010) Seminario de producción multimedia. - 1a ed. - Bernal : Universidad Virtual de Quilmes.

Webgrafía

- ❖ Sabogal, H. F. (2012). *Tecnologías Emergentes En La Educación*. Extraído de <https://tecnologiasemergentesrafa.wordpress.com/>.
- ❖ Jimenez, E. L. (2017). *Las TIC en la escuela boliviana*. Extraído de <https://www.paginasiete.bo/ideas/2017/12/3/escuela-boliviana-161471.html>.
- ❖ Aula Fácil. *Desarrollo socio afectivo en la edad de 6 a 12 años*. <https://www.aulafacil.com/cursos/psicologia/desarrollo-evolutivo-en-la-infancia-ii/desarrollo-socioafectivo-en-la-edad-de-6-a-12-anos-17098>.

- ❖ Rodriguez R., C. (2020) Desarrollo afectivo y social. <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/desarrollo-afectivo.html>.
- ❖ AnIncubator. (2020). Tecnología Móvil. <https://anincubator.com/que-es-una-aplicacion-movil/>.
- ❖ Innovae. Realidad Aumentada. <https://www.innovae.eu/la-realidad-aumentada/>.
- ❖ ARDEV. Realidad Aumentada. <https://ardev.es/realidad-aumentada/>.
- ❖ IAT. Realidad Aumentada. ¿Qué Es? Características Y Tipos . <https://iat.es/tecnologias/realidad-aumentada/>.
- ❖ UNITY. (2021). Acerca de Unity. <https://unity3d.com/es/unity>.
- ❖ VUFORIA. (2021). Acerca de Vuforia. <https://developer.vuforia.com>.
- ❖ BLENDER. (2021). El Software. <https://www.blender.org>.
- ❖ LearnMMD. Miku Miku Dance. <https://learnmmd.com/downloads/>.
- ❖ Jimenez R., J.(2018). C#. Qué es y para qué se utiliza. <https://negociosyestrategia.com/blog/que-es-csharp/>.