

Julio Cabero Almenara, J., Leiva Olivencia, J.J., Moreno Martínez, N.M., Barroso Osuna, J. y López Meneses, E. (2016). *Realidad aumentada y educación*. Barcelona: Ediciones OCTAEDRO, S.L.

Sebastián Rubio García



Realidad aumentada y educación es un libro de 2016, en el que los autores hacen una amplia y exhaustiva revisión de la bibliografía existente sobre el uso de tecnologías aplicadas a la educación. Se reflexiona e insiste a lo largo de todo el texto en la idea central de que el conocimiento y el aprendizaje deben ser el eje sobre el que giren las actividades educativas, en lugar de la tecnología en sí misma. Argumentan los autores que la mera introducción de tecnologías emergentes en las aulas no garantiza una mejoría en el aprendizaje del alumnado, siendo necesario un diseño previo de actividades orientadas a los discentes y a que desarrollem su conocimiento, facilitado por el uso de tecnologías. Tecnologías cada vez más accesibles, pues

queda de manifiesto en el libro que cada vez se utilizan más los propios dispositivos móviles del alumnado para realizar actividades de aprendizaje con realidad aumentada.

Además de la importante reflexión documentada que nos dan los autores, en el libro se realiza una útil revisión de aplicaciones móviles y herramientas para trabajar con realidad aumentada en contextos educativos. Sin duda este libro se hará imprescindible para los educadores que quieran introducirse en el uso de tecnologías emergentes en el aula, pues detalla las ventajas e inconvenientes de más de veinte aplicaciones de realidad aumentada, así como los pasos básicos para iniciarse en la mayoría de ellas.

Asimismo, no solo encontramos teorías en el libro, que puedan resultar futuristas. Los autores ponen énfasis en describir proyectos reales de uso de tecnologías en aulas de todos los niveles educativos, desde la etapa Infantil hasta la Educación Superior. Estas experiencias descritas parecen exitosas y se pone el acento en que la clave es centrar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el discente, que debe asumir el uso de las herramientas y con ellas construir nuevo conocimiento, de forma autónoma o guiada. La tecnología en estos proyectos no se presenta como lo importante o lo innovador, siendo solo un medio para realizar las actividades. Hay que decir que toda la comunidad educativa implicada en los proyectos descritos debe estar previamente formada y adiestrada en el uso de dichas tecnologías, para que no resulten un lastre en el proceso.

El libro termina describiendo un proyecto nacional de los autores (RAFODIUN) que parece prometedor para profundizar en toda la línea argumental descrita, analizando aplicaciones, probándolas y midiendo resultados obtenidos en términos de aprendizaje. Otra de las fases importantes del proyecto, pero queda claro que es responsabilidad de todo docente que quiera utilizar estas tecnologías, es el diseño de propios materiales. Los diseños de realidad

*Recensiones*

---

aumentada tienen diferentes fuentes, pero su utilidad solo está limitada por la imaginación de discentes y educadores.