

Bibliografía

- De Pedro, J. (2011). *Realidad Aumentada: un nuevo paradigma en la educación superior* (p. 300-307). Chile: Universidad La Serena. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4538943>
- Educación tres punto cero (2016). *Realidad aumentada en el aula... ¿una realidad diferente!* Recuperado de <http://www.educaciontrespuntocero.com/novedades2/software2/realidad-aumentada-en-el-aula-una-realidad-diferente/21046.html>
- Facultat d'Informàtica de Barcelona (2008). Realidad virtual. Recuperado de <http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/avui/realitatvirtual.html>
- Galar, P. (2014). Análisis de la calidad de aplicaciones educativas para dispositivos móviles. (p.11-19). Recuperado en https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000729.pdf
- Gómez, R. (20 junio, 2008). Tipos de realidad virtual. [Web blog post]. Recuperado de <http://rvrealidadvirtual.blogspot.com.es/2008/06/tipos-de-realidad-virtual.html>
- Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, *de Ordenación General del Sistema Educativo* (BOE 238, de 4 de octubre).
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, *de Educación* (BOE 106, de 4 mayo)
- Ley Orgánica 8/2103, de 9 de diciembre, *para la mejora de la calidad educativa* (BOE 295, de 10 de diciembre).
- Lens-Fitzgerald, M. (2009). Sprxmobile, *Augmented Reality Hype Cycle..* Recuperado en <http://www.sprxmobile.com/the-augmented-reality-hype-cycle>
- Pedro, M. J. (2012). *Ventajas e inconvenientes del aprendizaje a través de las TIC en Educación Primaria*. (p. 10) Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/2703/1/TFG-G%20134.pdf>
- Prendes, C. (2015). *Realidad aumentada y educación: análisis de experiencias prácticas. Revista de medios y Educación*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/368/36832959008.pdf>
- Peña, R. (2011). *Nuevas tecnologías en el aula* (p. 19) Tarragona: Altaria. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=458152>
- Simbala, M. (2013). *Definición y características de los nativos y migrantes digitales*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/marciamarlin/definicion-y-caracteristicas-de-los-nativos-y-migrantes-digitales-16557187>
- Tapia, J. (2008). *Juego de Realidad Aumentada de tanques*. (p. 5) Universidad Politécnica de Cataluña. Recuperado de <https://upcommons.upc.edu/pfc/handle/2099.1/7056>
- Vegue, C. et al (2017). *Bricolaje digital, Innovando en el aula*. Recuperado de <https://metodologia20.wixsite.com/bricolajedigital1/brico-apps>