**Título en español**

**Título en inglés**

Nombre y Apellidos del 1er autor

Universidad. Ciudad, País

correo@institucion.xx

Nombre y Apellidos del 2do autor

Universidad. Ciudad, País

correo@institucion.xx

…

**Resumen**

El resumen debe tener 200 palabras como máximo, al menos en inglés y en inglés. Fuente, tamaños máximos: Arial 11 o Times New Roman 12, o equivalentes, para el texto, dos puntos como máximo para cada nivel de títulos, o escalado hasta 3. El decir el título del trabajo no puede exceder de 17 para Arial o 18 para Times New Roman, y de 15-16 y 13-14 respectivamente para los títulos de los epígrafes de primer y segundo nivel. Las páginas llevan un pie de página, excepto la primera, con el título del artículo, el nombre del autor, el número de página y el total de páginas de que consta y una cabecera con el nombre de la revista, el número y la URL. El pie de la primera será igual que la cabecera del resto. En caso de no conocer algunos datos puede dejarlos sin agregar, en el proceso de editorial se completarán. Las imágenes y los gráficos serán en formato JPEG o GIF.

**Palabras clave:** Entre 3 y 6 palabras clave.

**Abstract**

Idem.

**Key words:** Idem.

**1. Introducción**

Texto de ejemplo

**3. Método**

Texto de ejemplo

**3. Resultados**

Texto de ejemplo

Ejemplo de tabla:

*Tabla 2.*

*Resultados de 3 métodos de selección de atributos*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Atributo** | **CfsSubsetEval/**  **GreedyStepwise** | **WrapperSubsetEval/ J48/**  **BestFirst** | **WrapperSubsetEval/ NaiveBayes/**  **GreedyStepwise** |
|  |
| **Carrera \*** | 0% | 70% | 80% |
| Sexo | 0% | 10% | 50% |
| **ICNE \*** | 30% | 0% | 40% |
| **DIAG \*** | 100% | 60% | 0% |
| **Exani \*** | 100% | 70% | 80% |
| A\_ing | 0% | 20% | 50% |
| N\_insc | 0% | 0% | 20% |
| **Edad \*** | 0% | 50% | 40% |
| **Mun \*** | 80% | 0% | 10% |
| Edo | 0% | 20% | 10% |
| Esc\_Proc | 20% | 0% | 10% |
| **Prepa \*** | 0% | 30% | 40% |
| **E\_Civil \*** | 10% | 40% | 50% |
| N\_Hijos | 0% | 10% | 10% |
| S\_Medico | 0% | 30% | 10% |
| **Resp \*** | 0% | 30% | 60% |
| Beca | 0% | 10% | 0% |

Fuente: Elaboración propia.

Ejemplo de figura:

Diagrama

Descripción generada automáticamente

*Figura 7. Propuesta de modelo predictivo de riesgo académico.*

**4. Discusión**

Texto de ejemplo

**5. Conclusiones**

Opcional.

Texto de ejemplo

**Agradecimientos**

Opcional.

Texto de ejemplo

Presentación del artículo: 9 de noviembre de 2020

Fecha de aprobación: 21 de febrero de 2021

Fecha de publicación: 30 de abril de 2021

Del Moral, M.E. y López-Bouzas, N. (2021). Realidad aumentada y estimulación de la competencia socio-comunicativa en personas con TEA: revisión de investigaciones. *RED. Revista de educación a distancia, 21*(66). http://dx.doi.org/10.6018/red.454751

**Financiación**

Ejemplos de Financiación:

Este trabajo se ha realizado dentro del periodo de la Beca de Colaboración -concedida por el Ministerio de Educación y Formación Profesional (2000€)-, según la Resolución del Director General de Planificación y Gestión de 6 de noviembre 2020, para desarrollarse en el Departamento de Ciencias de la Educación de la Universidad de Oviedo durante el curso académico 2020/2021.

ó

Este trabajo no ha recibido ninguna subvención específica de los organismos de financiación en los sectores públicos, comerciales o sin fines de lucro.

**Referencias**

APA 7ma edición

Ejemplos:

Adnan, N.H., Ahmad, D. & Abdullasim, N. (2018). Systematic Review on Augmented Reality Application for Autism Children. *Journal of Advanced Research in Dynamical & Control Systems, 10*(11), 26-32. <https://bit.ly/37cr21x>

Alharbi, M., & Huang, S. An Augmentative System with Facial and Emotion Recognition for Improving Social Skills of Children with Autism Spectrum Disorders. In *2020 IEEE International Systems Conference (SysCon)* (pp. 1-6). IEEE. <http://doi.org/10.1109/SysCon47679.2020.9275659>

Allen, M., Hartley, C. & Cain, K. (2016). iPads and the use of “apps” by children with autism spectrum disorder: do they promote learning? *Frontiers in Psychology, 7*(1305), 1-7.<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01305>

American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*. Washington, DC: American Psychiatric Association.

Arief, M. & Efendi, M. (2018). The book of pop up augmented reality to increase focus and object recognition capabilities for children with autism. *Journal of International Conference on Special Education in Southeast Asia Region (ICSAR), 2*(1), 9-14. <http://dx.doi.org/10.17977/um005v2i12018p009>

Bai, Z., Blackwell, A.F. & Coulouris, G. (2015). Using Augmented Reality to Elicit Pretend Play for Children with Autism. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, 21*(5), 598-610.<http://doi.org/10.1109/TVCG.2014.2385092>

Basogain, X., Olabe, M., Espinosa, K., Rouèche, C. & Olabe, J.C. (2007). *Realidad Aumentada en la Educación: Una tecnología emergente.* *Actas Online Educa Madrid: 7ª Conferencia Internacional de la Educación y la Formación basada en las Tecnologías*, (pp. 24-29). <https://bit.ly/3iah43E>

Bhatt, S.K., De Leon, N.I & Al-Jumaily, A. (2014). Augmented Reality Game Therapy for Children with Autism Spectrum Disorder. *International Journal on Smart Sensing & Intelligent Systems, 7*(2), 519-536. <https://doi.org/10.21307/ijssis-2017-668>

Chen, C.H., Lee, I.J., & Lin, L.Y. (2016). Augmented reality-based video-modeling storybook of nonverbal facial cues for children with autism spectrum disorder to improve their perceptions and judgments of facial expressions and emotions. *Computers in Human Behavior*, *55*, 477-485.<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.033>

Chung, C.H., & Chen, C.H. (2017). Augmented reality based social stories training system for promoting the social skills of children with autism. *Advances in Ergonomics Modeling, Usability & Special Populations*, *486*, 495-505.<https://doi.org/10.1007/978-3-319-41685-4_44>

Cihak, D.F., Moore, E.J, Wright, R.E., Mcmahon, D.D., Gibbons, M.M. & Smith, C. (2016). Evaluating augmented reality to complete a chain task for elementary students with autism. *Journal Special Education Technology, 31*(2), 99-108.<https://doi.org/10.1177/0162643416651724>

Da Silva, C.A., Fernandes, A.R. & Grohmann, A.P. (2014). Assisting speech therapy for autism spectrum disorders with an augmented reality application. InS. Hammoudi, L. Maciaszek and J. Cordeiro (eds.) *Proceedings of the 16th International Conference on Enterprise Information Systems (ICEIS), vol. 2*, (pp. 38-45). Lisboa: ICEIS.<http://doi.org/10.5220/0004893200380045>

Diego, R. (2014). Realidad aumentada en documentos e imágenes. *Aula de Innovación Educativa, 230*, 65-66. <https://bit.ly/3k39LeA>

Escobedo, L. & Tentori, M. (2014). Mobile augmented reality to support teachers of children with autism. In R. Hervas, S. Lee, C. Nugent, & J. Bravo (eds.), *Ubiquitous computing and ambient intelligence. Personalisation and user adapted services.* UCAmI 2014. Lecture Notes in Computer Science, vol. 8867, (pp. 60-67). Cham: Springer. <http://doi.org/10.1007/978-3-319-13102-3_12>

Escobedo, L., Tentori, M., Quintana, E., Favela, J., & García-Rosas, D. (2014). Using augmented reality to help children with autism stay focused. *IEEE, 13*(1), 38-46.<http://doi.org/10.1109/MPRV.2014.19>

Farr, W., Yuill, N. & Hinske, S. (2012). An augmented toy and social interaction in children with autism. *International Journal of Arts and Technology,* *5*(2-4), 104-125.<https://doi.org/10.1504/IJART.2012.046270>

Geschwind, D.H. & Levitt, P. (2007). Autism spectrum disorders: developmental disconnection syndromes. *Current Opinion in Neurobiology, 17*(1), 103-111. <http://doi.org/10.1016/j.conb.2007.01.009>.

Jiménez, M.D., Serrano, J.L. & Prendes, M.P. (2017). Estudio de caso de la influencia del aprendizaje electrónico móvil en el desarrollo de la comunicación y el lenguaje con un niño con TEA. *Educar, 53*(2), 419-443.<https://doi.org/10.5565/rev/educar.782>

Keshav, N.U., Salisbury, J.P., Vahabzadeh, A. & Sahin, N.T. (2017). Social communication coaching smartglasses: Well tolerated in a diverse sample of children and adults with autism. *Journal of Medical Internet Research (Mhealth Uhealth), 5*(9), 132-140.<http://doi.org/10.2196/mhealth.8534>

Khowaja, K., Banire, B., Al-Thani, D., Tahri, M., Aqle, A. & Shah, A. (2020). Augmented Reality for Learning of Children and Adolescents With Autism Spectrum Disorder (ASD): A Systematic Review. *IEEE*, *8*, 78779-78807.<http://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2986608>

Kolomoiets, T.H. & Kassim, D.A. (2018). Using the augmented reality to teach of global reading of preschoolers with autism spectrum disorders. In A. Kiv & V.Soloviev (eds.), *Proceedings of the 1st International Workshop on Augmented Reality in Education. CEUR-WS,* vol. *2257*, (pp. 237-246).https://bit.ly/30PCRGL

Lee, I.J., Chen, C.H., Wang, C.P., & Chung, C.H. (2018a). Augmented reality plus concept map technique to teach children with ASD to use social cues when meeting and greeting. *The Asia-Pacific Education Researcher*, *27*(3), 227-243.<https://doi.org/10.1007/s40299-018-0382-5>