

2 de diciembre de 2015

Índice

Introduction	2
1. Background	3
2. El Proceso de la Revisin Sistemtica	3
2.1. Planeacin de la Revisin Sistemtica	4
2.1.1. Identificacin de la Necesidad de la Revisin Sistemtica . . .	5
2.1.2. Especificacin de las Preguntas de Investigacin	5
2.1.3. Desarrollo del Protocolo de Revisin	5
2.1.4. Evaluacin del Protocolo de Revisin	5
2.2. Ejecucin de la Revisin	5
2.2.1. Seleccin de las Fuentes / Identificacin de la Investigacin .	7
2.2.2. Procedimiento de Seleccin de los Estudios Primarios . . .	7
2.2.3. Evaluacin de la Calidad de los Estudios	11
2.2.4. Extraccin y Monitoreo de la Informacin	11
2.2.5. Sntesis de la Informacin	11
2.3. Reporte de Resultados	11
2.3.1. Revisiones Literarias	11
2.3.2. Mtodos Existentes	11
2.3.3. Evaluacin del Reporte	11
3. Conclusiones	11
Acknowledgments	11

Introduction

CREAR INTRODUCCIN DEL TRABAJO
ALENTAR A LA LECTURA
:D

1. Background

En la actualidad existen plataformas de educacin online, conocidas como E-Learning, que promueven el aprendizaje por medio de cursos y asesora virtual, apoyados por las caractersticas que ofrece la tecnologa de hoy en da, sin embargo algunas plataformas no hacen uso de tcnicas de Gamificacin para incentivar a sus usuarios. **Significando lo cual** solo existe el contenido de manera similar a la forma tradicional de aprendizaje, es decir, aula - alumno - profesor. Por lo tanto el desarrollo de este trabajo permitir analizar cuales son las tcnicas o mtodos aplicados en el rea de la educacin para generar un grupo de tcnicas que sean factible de aplicar en plataformas e-learning.

AGREGAR TRMINOS Y CONCEPTOS BSICOS ENTRE LAS PALABRAS CLAVES OBTENIDOS CON LAS REFERENCIAS DE LOS ESTUDIOS PRIMARIOS.

El Objetivo General de estudio es:

1. Definir el estado del actual del uso de tcnicas de Gamificacin en la educacin tradicional (aula - alumno - profesor), para descubrir la factibilidad de implementar de tcnicas de Gamificacin en plataformas E-Learning.

Los objetivos Especificos del estudio son:

1. Definir el estado del arte de la Gamificacin en E-Learning.
2. Revisar el uso de estrategias o tcnicas de Gamificacin en el rea de la educacin.
3. Comparar la aplicacin de gamificacin en educacin.

2. El Proceso de la Revisin Sistemtica

Una revisin sistemtica se basa en el objetivo para recolectar estudios de un tema en especial a investigar, originando la bsqueda de nuevos conocimientos para nuestra formacin acadmica. “Una Revisin sistemtica de la literatura permite identificar, evaluar, interpretar y sintetizar todas las investigaciones existentes y relevantes en un tema de inters en particular” **PONER CITA DEL ARTICULO.**

La estimulacin para crear esta revisin sistemtica es mostrar cuales son los resultados de las tcnicas de gamificacin aplicadas en la educacin.

Algunas de las caractersticas que diferencian una revisin sistemtica de una revisin de la literatura convencional son **PONER CITA DEL ARTICULO:**

1. La revisin sistemtica comienza por definir un protocolo de revisin que especifica la(s) pregunta(s) de investigacin abordados y los mtodos que sern usados para realizar la revisin.

Cuadro 1: Pasos de la Revisin Sistemtica

Etap	Paso
Planificacin de la Revisin	Identificacin de la necesidad para realizar la revisin.
	Especificacin de la(s) pregunta(s) de investigacin.
	Desarrollo del protocolo de revisin.
	Evaluacin del protocolo de revisin.
Ejecucin de la Revisin	Identificacin de la investigacin.
	Seleccin de estudios primarios.
	Evaluacin de la calidad de los estudios.
	Extraccin y monitoreo de datos.
	Sintetizar los datos.
Ejecucin de la Revisin	Especificacin de los mecanismos de difusin.
	Formateo del informe principal.
	Evaluacin del reporte.

2. Las revisiones sistemticas son basadas definiendo una estrategia de bsqueda que tiene como objetivo detectar la mayor cantidad de literatura relevante posible.
3. Las revisiones sistemticas documentan sus estrategias de bsqueda para que los lectores puedan evaluar su rigor y exahustividad y la repetitividad del proceso.
4. Las revisiones sistemticas requieren criterios de inclusin y criterios de exclusin explcitos para evaluar cada estudio primario potencial.
5. Las revisiones sistemticas especifican la informacin para obtener cada uno de los estudios primarios incluyendo los criterios de calidad para evaluar cada estudio primario.

En la tabla 1 se muestran las etapas principales con sus respectivos pasos, que confirman una revisin sistemtica. En las siguientes partes del documento se muestra el desarrollo para cada una de las etapas realizadas en est revisin sistemtica.

2.1. Planeacin de la Revisin Sistemtica

Al realizar nuestra revisin sistemtica es importante la etapa de la planeacin, para establecer las actividades a ejecutar, de esta forma definimos nuestro marco de trabajo durante la ejecucin de la revisin sistemtica, es importante realizar la planeacin de forma correcta, as como la identificacin de la necesidad de la

revisin para evitar caer en problemas durante su ejecucin.

En esta primera etapa, la actividad ms importante a tener en cuenta es la definicin de la(s) pregunta(s) de investigacin, puesto que son el punto clave para el desarrollo de nuestra investigacin.

2.1.1. Identificacin de la Necesidad de la Revisin Sistemtica

PRIMERA IDEA:

El trmino Gamificacin actualmente est tomando fuerza, teniendo en cuenta la aplicacin ms all de los juegos que comnmente conocemos.

HABLAR MS DEL PORQUE DE LA NECESIDAD DEL TRABAJO PARA ESTA REVISIN SISTEMTICA.

MS IDEAS

2.1.2. Especificacin de las Preguntas de Investigacin

La revisin sistemtica es desarrollada para identificar y conocer el estado del arte referente a la gamificacin en el rea de la educacin. Sin embargo tambin se desea conocer como ha sido aplicada la Gamificacin en diferentes reas para promover el aprendizaje, con el objetivo de identificar cul ha sido su efectividad en la implementacin de tcnicas de Gamificacin. En la Tabla 2 se muestran las preguntas de investigacin formuladas para esta investigacin, las cuales sern contestadas al realizar esta revisin sistemtica.

2.1.3. Desarrollo del Protocolo de Revisin

EXPLICAR LA MANERA PARA REALIZAR LA REVISIN SISTEMTICA

DEFINIR EL TEMA

LAS BIBLIOTECAS

CADENAS DE BSQUEDA

2.1.4. Evaluacin del Protocolo de Revisin

EXPLICAR QUE SE REALIZ CON LOS CORREOS ENVIADOS AL ASESOR.

2.2. Ejecucin de la Revisin

INTRODUCCIN A LA REVISIN SISTEMTICA

PRIMERA IDEA: Ahora que hemos establecido cuales son nuestras preguntas de investigacin y el protocolo de investigacin, comenzamos la etapa de ejecucin.

Cuadro 2: Preguntas de Investigacin

RQ#	Pregunta	Objetivo
RQ1	Qu elementos de gamificacin son usados en la educacin?	Identificar los elementos de Gamificacin existentes, en particular en la educacin.
RQ2	Qu tipo de estudios de investigacin aplican gamificacin en la educacin?	Descubrir los trabajos que han sido desarrollados para aplicar la gamificacin en la educacin.
RQ3	Qu tcnicas de gamificacin han sido ms efectivas?	De las tcnicas existentes cuales han tenido resultados positivos en la educacin y porque.
RQ4	La gamificacin en e-learning promueve el aprendizaje?	De de las tcnicas de gamificacin cuales se han aplicado para el rea de la educacin.
RQ5	En qu contextos ha sido investigada la gamificacin?	Que experiencias se han tenido en el uso de gamificacin.

Cuadro 3: Cadenas de Bsqueda

Nm	Cadena de Bsqueda
ss1	(“Gamification” AND (“Education” OR “E-Learning”))
ss2	(“Serious Games” AND “Gamification” AND (“Education” OR “E-Learning”))
ss3	(“Gamify” AND (“Education” OR “E-Learning”))

Durante la ejecucin de la revisin sistematica debemos respetar el procedimiento establecido en el protocolo.

2.2.1. Seleccin de las Fuentes / Identificacin de la Investigacin

La bsqueda para encontrar los estudios ms relevantes se realiz en bibliotecas digitales haciendo uso de las cadenas de bsqueda con las siguientes palabras clave:

1. Gamification
2. Gamify
3. Serious Games
4. Education
5. E-Learning

En la Tabla 3 se muestran las cadenas de bsqueda aplicadas a las bibliotecas digitales, como se puede notar las cadenas de bsqueda estn formadas por las palabras claves de nuestra investigaciones y se combinaron mediante el uso de los conectores lgicos “OR” y “AND”.

Mencionar el inicio de bibliotecas digitales a tener en cuenta para aplicar las cadenas de bsqueda.

2.2.2. Procedimiento de Seleccin de los Estudios Primarios

En esta actividad, se describe la manera en la que fueron seleccionados los estudios, despues de realizar la bsqueda con nuestras cadenas de bsqueda definidas en la tabla 3 aplicadas en las bibliotecas digitales tabla 4. Al ejecutar la bsqueda en cada una de las bibliotecas seleccionadas, debemos aplicar nuestros criterios de inclusin y exclusin para destacar los estudios candidatos a convertirse a estudios primarios.

Los criterios de inclusin y exclusin permiten acortar el nmero de resultados y enfocarnos en estudios de nuestro inters, relevantes para nuestra investigacin

Cuadro 4: Fuentes de Bsqueda

Fuentes Contempla- dasen un Inicio	Fuentes donde se realiz la bsqueda
IEEE Xplore Digital Li- brary	IEEE Xplore Digital Li- brary
ACM Digital Library	ACM Digital Library
Web of Science	Web of Science
JSTOR	x
Scopus	Scopus
Springer Link	Springer Link
Elsevier Science Direct	Elsevier Science Direct
Google Scholar	x

y con un alto impacto de conocimiento. En esta investigacin los criterios de inclusi3n y exclusi3n se muestran en la tabla 5.

Durante la ejecuci3n de las cadenas de bsqueda, si el artculo encontrado en los resultados solo contenia un trmino de bsqueda, se procedi a revisar el ttulo para ver la relaci3n con el tema de nuestra investigaci3n, si existan dudas acerca del ttulo del artculo, se prosigui a la lectura del abstract (resumen) para determinar si el artculo calificaba como estudio relevante.

A partir de los resultados de nuestras cadenas de bsqueda se muestra la distribuci3n de estudios relevantes en la tabla 6. La aplicaci3n de las cadenas de bsqueda se realiz de la siguiente manera: se aplic la cadena ss1, posteriormente la cadena ss2 y por ltimo la cadena ss3; la bsqueda se realiz a las bibliotecas en el orden descrito en 2.2.2.

1. IEEE Xplore Digital Library.
2. ACM Digital Library.
3. Web of Science.
4. Scopus.
5. Springer Link.
6. Elsevier Science Direct.

Para cada una de las bibliotecas digitales se analizaron los resultados con base en los criterios de inclusi3n (tabla 5) para obtener los estudios relevantes del tema, con la finalidad de pulir la bsqueda para la selecci3n de estudios primarios. Los resultados de las cadenas de bsqueda con los criterios de inclusi3n y exclusi3n se pueden observar en la tabla 7.

Durante la selecci3n de estudios relevantes, existi3 la repetic3n de artculos en diferentes bibliotecas digitales, la mayora de artculos repetidos se dio entre:

Cuadro 5: Criterios de inclusi3n y exclusi3n

Criterios de Inclusi3n	Criterios de Exclusi3n
Incluir artculos donde el ttulo contengan dos trminos de nuestras cadenas de bsqueda principalmente “Gamification”	Excluir todos los artculos que correspondan con los criterios de inclusi3n definidos.
Incluir artculos que contengan dentro de sus palabras clave por lo menos dos trminos de nuestras cadenas de bsqueda.	Excluir todos los artculos duplicados para eliminar la redundancia de informaci3n.
Incluir artculos donde el resumen presente una relaci3n con la aplicaci3n de tcnicas de gamificaci3n.	Excluir artculos que se encuentren en idiomas diferentes al espa3ol o ingl3s.
.	Excluir artculos que contengan ms de 10 pginas, debido a la limitaci3n de tiempo para realizar la RS, con excepci3n de los artculos que sean de suma importancia para la investigaci3n.

Cuadro 6: Resultados de Cadenas de Bsqueda

Fuente /Cadena	ss1	ss2	ss3	Total por Biblioteca Digital
ACM Digital Library	123	93	45	261
Elsevier Science Direct	301	93	27	421
IEEE Xplore Digital Library	102	4	77151*	106
Scopus	359	49	11	419
Springer Link	736	284	64	1084
Web of Science	139	18	0	157
Total por Cadena de Bsqueda	1760	541	147	2448

Cuadro 7: Resultados de Cadenas de Bsqueda, Estudios Relevantes

Fuente /Cadena	ss1	ss2	ss3	Total por Biblioteca Digital
ACM Digital Library	13	4	3	20
Elsevier Science Direct	7	1	0	8
IEEE Xplore Digital Library	17	1	77151*	18
Scopus	0	0	2	2
Springer Link	16	2	1	19
Web of Science	9	0	0	9
Total por Cadena de Bsqueda	62	8	6	76

2.2.3. Evaluacin de la Calidad de los Estudios

w

2.2.4. Extraccin y Monitoreo de la Informacin

w

2.2.5. Sntesis de la Informacin

w

2.3. Reporte de Resultados

w

2.3.1. Revisiones Literarias

w

2.3.2. Mtodos Existentes

w

2.3.3. Evaluacin del Reporte

w

3. Conclusiones

w

Acknowledgments