

# Investigación

Aquí se encuentran los documentos seleccionados respecto a las Ovas, modelos pedagógicos y elementos de gamificación para ser partícipes de la investigación, fueron separados de la siguiente manera:

- Los subrayados en color verde son aquellos si se usaron en la creación tanto del documento como del aplicativo.
- Los subrayados en color naranja son aquellos que fueron debatidos para terminar si iban en el documento y en el desarrollo del aplicativo.
- Los subrayados en color rojo son aquellos que fueron descartados y no se usaron para la creación tanto del documento como del aplicativo.

#	Documento	Autor(es)	Año publicación	Idea central	Aportes	Limitantes	Link	Cita
1	Modelo pedagógico para el desarrollo de programas educativos con componente virtual, dirigidos a adultos de zonas rurales centroamericanas						<a href="https://bd.univalle.edu.co/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&amp;db=edstdx&amp;AN=edstdx.10803.112159&amp;lang=es&amp;site=eds-live">https://bd.univalle.edu.co/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&amp;db=edstdx&amp;AN=edstdx.10803.112159&amp;lang=es&amp;site=eds-live</a>	
2	Proposal to use the method of 'teaching through project' as a pedagogical model to put the bases of an 'Educational Modeling Language' in the activity of training the students/adults in field of designing the synchronous generator		2013	Brinda una idea más clara sobre la elaboración de una estrategia didáctica que aplicada en un proceso instruccional, produzca en el estudiante 'el aprendizaje'.			<a href="https://ieeexplore-ieee-org.bd.univalle.edu.co/stamp/stamp.jsp?tp=&amp;arnumber=6634366">https://ieeexplore-ieee-org.bd.univalle.edu.co/stamp/stamp.jsp?tp=&amp;arnumber=6634366</a>	P. G. Dana and P. Ion, "Proposal to use the method of 'teaching through project' as a pedagogical model to put the bases of an 'educational modeling language' in the activity of training the students/adults in field of designing the synchronous generator," 2013 15th European Conference on Power Electronics and Applications (EPE), 2013, pp. 1-9, doi: 10.1109/EPE.2013.6634366.
3	A model to assist Pedagogical Scenario Building Process in cMOOCs		2017				<a href="https://ieeexplore-ieee-org.bd.univalle.edu.co/stamp/stamp.jsp?tp=&amp;arnumber=8001702">https://ieeexplore-ieee-org.bd.univalle.edu.co/stamp/stamp.jsp?tp=&amp;arnumber=8001702</a>	A. Bakki, L. Oubahssi, S. George and C. Cherkaoui, "A Model to Assist Pedagogical Scenario Building Process in cMOOCs," 2017 IEEE 17th International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT), 2017, pp. 5-7, doi: 10.1109/ICALT.2017.67.
4	Modelos pedagógicos: Qué son y cuáles son los fundamentales en educación			Informar sobre modelos pedagógicos, y los mas importantes en la actualidad	Información de los modelos pedagógicos, La estructura en la que se basa un modelo pedagógico, y los mas importantes actualmente.		<a href="https://www.tekmaneducation.com/blog/modelos-pedagogicos-en-educacion/">https://www.tekmaneducation.com/blog/modelos-pedagogicos-en-educacion/</a>	
5	Los 5 modelos pedagógicos fundamentales	Oscar Castillero Mimenza		Entrar mas a detalle en los modelos pedagógicos fundamentales según sus paradigmas psicologicos y filosóficos	confirmación de los modelos mencionados en el articulo anterior e infomación brebe de cada uno		<a href="https://psicologiyamente.com/desarrollo/modelos-pedagogicos">https://psicologiyamente.com/desarrollo/modelos-pedagogicos</a>	
6	<b>La pedagogía tradicional y sus características</b>				No se acomoda a nuestro proyecto.		<a href="https://ilet.mx/toluca/la-pedagogia-tradicional-y-sus-caracteristicas/">https://ilet.mx/toluca/la-pedagogia-tradicional-y-sus-caracteristicas/</a>	
7	Modelo pedagógico tradicional: historia y bases teórico-prácticas	Isabel Rovira Salvador		Historia del modelo tradicional	No se acomoda a nuestro proyecto.		<a href="https://psicologiyamente.com/desarrollo/modelo-pedagogico-tradicional">https://psicologiyamente.com/desarrollo/modelo-pedagogico-tradicional</a>	
8	Modelo pedagogico tradicional	Faver Floréz Jiménez	2015	Características, metodología del modelo tradicional.	No se acomoda a nuestro proyecto.		<a href="https://es.slideshare.net/fabhersito/modelopedagogico-tradicional">https://es.slideshare.net/fabhersito/modelopedagogico-tradicional</a>	
9	<b>Modelo Conductismo</b>	Darío Ojeda Muñoz	2012	Metas y desarrollo del modelo conductista	No se acomoda a nuestro proyecto.		<a href="https://es.slideshare.net/apolo713/modelo-conductismo">https://es.slideshare.net/apolo713/modelo-conductismo</a>	
10	Modelo conductista			Bases del modelo conductista	No se acomoda a nuestro proyecto.		<a href="https://estilosdeaprendizaje.info/modelos/conductista/">https://estilosdeaprendizaje.info/modelos/conductista/</a>	
11	El conductismo	Enfoques educativos		Definición del modelo conductista	No se acomoda a nuestro proyecto.		<a href="http://hadoc.azc.uam.mx/enfoques/conductismo.htm">http://hadoc.azc.uam.mx/enfoques/conductismo.htm</a>	
12	<b>Modelo Pedagógico Romantico</b>	Luis Martínez		Modelo romantico y la educación emocional	No se acomoda a nuestro proyecto.		<a href="https://psicologiyamente.com/desarrollo/modelo-pedagogico-romantico">https://psicologiyamente.com/desarrollo/modelo-pedagogico-romantico</a>	
13	Modelos pedagógicos Tradicional y Romantico	Deika C. Barker	2013	Modelo romantico y la educación emocional	No se acomoda a nuestro proyecto.			
14	Modelo pedagógico romántico: historia, características, ventajas	Alejandro Rodríguez Puerta		Definición, ventajas del modelo romantico	No se acomoda a nuestro proyecto.		<a href="https://www.lifeder.com/modelo-pedagogico-romantico/">https://www.lifeder.com/modelo-pedagogico-romantico/</a>	Rodríguez Puerta, Alejandro. (24 de noviembre de 2020). Modelo pedagógico romántico: historia, características, ventajas. Lifeder. Recuperado de <a href="https://www.lifeder.com/modelo-pedagogico-romantico/">https://www.lifeder.com/modelo-pedagogico-romantico/</a> .
15	<b>Modelo Pedagógico cognoscivista</b>			Explicación del modelo cognostivista	No se acomoda a nuestro proyecto.		<a href="https://sites.google.com/site/pedagogiaydidacticaesjim/Home/capitulo-iii-la-formacion-docente-en-educacion-informatica/ghfgh">https://sites.google.com/site/pedagogiaydidacticaesjim/Home/capitulo-iii-la-formacion-docente-en-educacion-informatica/ghfgh</a>	
16	<b>El modelo educativo constructivista permite a los alumnos desarrollar su aprendizaje</b>		2022		Características del alumno constructivista		<a href="https://www.colegiowilliams.edu.mx/modelo-educativo-constructivista">https://www.colegiowilliams.edu.mx/modelo-educativo-constructivista</a>	Colegio Williams, 2022
17	Constructivismo: ¿Qué es y cuáles son sus beneficios?		2021		Beneficios y funcionamiento del constructivismo		<a href="https://blog.colegiowilliams.edu.mx/que-es-constructivismo-sus-beneficios">https://blog.colegiowilliams.edu.mx/que-es-constructivismo-sus-beneficios</a>	Colegio Williams, 2021

#	Documento	Autor(es)	Año publicación	Idea central	Aportes	Limitantes	Link	Cita
1	los objetos virtuales de aprendizaje y su impacto en la calidad del proceso de enseñanza en la educación virtual	Isavic C. Tovar G.	2014	Demostrar la importancia de los objetos virtuales de aprendizaje en los procesos de aprendizajes desarrollados en entornos virtuales para garantizar la calidad de educación.	Principales características de una ova como que deben ser: · Reutilizables. · Accesibles. · Interoperables. · Portables.. · Durables.		<a href="https://revistaeduweb.org/index.php/eduweb/article/view/136">https://revistaeduweb.org/index.php/eduweb/article/view/136</a>	Tovar G. , I. C. . (2014). Los objetos virtuales de aprendizaje y su impacto en la calidad del proceso de enseñanza en la educación virtual . <i>Revista Eduweb</i> , 8 (1), 113–126. Recuperado a partir de
2	Objetos Virtuales de Aprendizaje en la Educación Superior	María Guadalupe Veytia Bucheli, Rosamary Selene Lara Villanueva y Octaviano García Robelo	2018	profundizar sobre el tema de los Objetos Virtuales de Aprendizaje desde una perspectiva integral, en donde se realiza un recorrido de cómo han evolucionado desde una proceso de enseñanza - aprendizaje tradicional a procesos innovadores que involucran las TIC y su aplicación en la educación superior.	Aporta sobre la transición de los espacios físicos de aprendizaje hacia las herramientas virtuales y el modelo pedagógico, así como sus características, componentes y manejo en la Educación Superior, como una propuesta para trabajar con los Objetos Virtuales de Aprendizaje de manera didáctica y constructivista.	se enfoca en la educación superior y no tienen en cuenta una metodología de desarrollo como ISDOA	<a href="https://scholar.google.com.mx/citations?view_op=view_citation&amp;hl=es&amp;user=R5hAqwMAAAAJ&amp;citation_for_view=R5hAqwMAAAAJ:BywFMAYsbu0C">https://scholar.google.com.mx/citations?view_op=view_citation&amp;hl=es&amp;user=R5hAqwMAAAAJ&amp;citation_for_view=R5hAqwMAAAAJ:BywFMAYsbu0C</a>	Veytia, M. G., Lara, R. S., y García, O. (2018). Objetos Virtuales de Aprendizaje como estrategia didáctica de enseñanza aprendizaje en la educación superior tecnológica. <i>Revista de Filosofía Eikasia</i> , 79, 207–224. Recuperado de
3	Diseñando Objetos de Aprendizaje como facilitadores de la construcción del conocimiento	M. Esther del Moral, Doina Ana Cernea	2005	La construcción de un Objeto de aprendizaje para facilitar el aprendizaje.	El importante aporte que da el concepto de Objeto de aprendizaje en la construcción y distribución personalizada de contenidos.		<a href="https://cursos.clavijero.edu.mx/cursos/138_sacl/modulo7/contenidos/documentos/id16.pdf">https://cursos.clavijero.edu.mx/cursos/138_sacl/modulo7/contenidos/documentos/id16.pdf</a>	Diseñando Objetos de Aprendizaje como facilitadores de la construcción del conocimiento , M <sup>a</sup> Esther del Moral, Doina Ana Cernea
4	Importancia de los objetos de aprendizaje en la educacion virtual.	MARCO OSCAR NIETO MESA	2010	La importancia de las OVAS en los entornos virtuales de aprendizaje para facilitar la adquisición de conocimientos.	Tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizajes y elementos de contextualización		<a href="https://es.slideshare.net/mnieto2009/importancia-de-los-objetos-de-aprendizaje-en-la-educacion-virtual#:~:text=Facilita%">https://es.slideshare.net/mnieto2009/importancia-de-los-objetos-de-aprendizaje-en-la-educacion-virtual#:~:text=Facilita%</a>	Marco Oscar N. M, 2010, Importancia de los objetos de aprendizaje en la educacion virtual
5	OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES NUMÉRICAS: UNA EXPERIENCIA CON ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA	Carmen Zulay Albarracín Villamizar, César Augusto Hernández Suárez, Jhan Piero Rojas Suárez	2020	Desarrollar una ova que le permita solucionar los problemas de aprendizaje de matematicas presentado por los estudiantes de 3ro, 5to y 9no grado. Este proyecto usa la metodología ADDIE.	Como aporte nos da una breve recomendación de realizar una evaluacion de las necesidades y el entorno para el diseño y desarrollo del objeto virtual de aprendizaje		<a href="https://www.redalyc.org/jatsRepo/3439/343963784007/html/">https://www.redalyc.org/jatsRepo/3439/343963784007/html/</a>	OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES NUMÉRICAS: UNA EXPERIENCIA CON ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA, PANORAMA, vol. 14, núm. 26, 2020
6	Objetos virtuales de aprendizaje.	MSc César A. Delgado B.	2019	Aportar información y servir como guia sobre la creación de objetos virtuales.	Nos brinda mas características de las ovas, como puede ser las entradas digitales, la granularidad,, que debe ser autocontenido y reusable.	No menciona metodologías de desarrollo o diseños de las ovas.	<a href="https://upanama.e-ducativa.com/archivos/repositorio/6750/6778/html/3_componentes_internos.html">https://upanama.e-ducativa.com/archivos/repositorio/6750/6778/html/3_componentes_internos.html</a>	Diplomado Creación de Objetos Virtuales de Aprendizaje - MSc César A. Delgado B. Universidad de Panamá - 2019

7	Ingeniería de software en el desarrollo de objetos virtuales de aprendizaje.	Pilar Urrutia, Alex Paucar	2013	Una metodología de desarrollo orientada a los objetos virtuales de aprendizaje	Nos da a entender que plantear el desarrollo de una ova con metodologías propias de la ingeniería de software genera desentendimientos, ya que estas son orientadas hacia el producto más no en el método, es decir, no llenan las expectativas tanto de profesores como de estudiantes. A su vez nos propone una metodología que consta de los siguientes pasos: -Análisis e Ingeniería de Requisitos. -Análisis y comprensión del problema. -Ingeniería de Requisitos. -Diseño. -Desarrollo e implementación. -Evaluación de Vida Útil. -Plan de Pruebas -Evaluación de calidad.		<a href="https://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/dide/article/view/55">https://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/dide/article/view/55</a>	URRUTIA, Pilar; PAUCAR, Alex. INGENIERÍA DE SOFTWARE EN EL DESARROLLO DE OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE. Investigación & Desarrollo, [S.l.], v. 6, n. 2, p. 23-30, dic. 2013. ISSN 2631-2557. Disponible en: < <a href="https://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/dide/article/view/55">https://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/dide/article/view/55</a> >. Fecha de acceso: 11 mar. 2022
8	Sedlo: Software engineering for developing learning objects.	Edgar Serna M., Carlos Arturo Castro Castro, Ricardo de J. Botero	2012	como la metodología adecuada para el desarrollo de OVAS es importante para la creación de productos de mejor calidad.	Da un estado del arte acerca de las metodologías existentes, propone el modelo ISDOA, aporta un poco más sobre sus fases (vistas en el documento anterior)	Los trabajos relacionados no cumplen con toda la metodología propuesta, lo que causa cierta incertidumbre.	<a href="https://www.researchgate.net/publication/261428131_SEDLO_Software_engineering_for_developing_learning_objects">https://www.researchgate.net/publication/261428131_SEDLO_Software_engineering_for_developing_learning_objects</a>	Serna M., Edgar & Castro Castro, Carlos & Botero, Ricardo. (2012). SEDLO: Software engineering for developing learning objects. 1-7. 10.1145/2261605.2261658.
9	Guía para el análisis de calidad de objetos virtuales de aprendizaje para educación básica y media en Colombia	Fredy Molano Puentes, Andrea Alarcón Aldana, & Callejas Cuervo M.	2018	evaluar que las ovas cumplan con la calidad requerida para la educación básica y media en Colombia, tomando estándares establecidos por el Ministerio de Educación Colombiana(MEN).	Nos brinda información sobre modelos de evaluación como LORI, ECOBA y COda; además de los requerimientos pedagógicos, normas técnicas curriculares y demás elementos necesarios para evaluar si las ovas cumplen con lo establecido por el MEN en Colombia.	Va muy enfocado a la educación básica y media, por lo cual sentimos que deja de lado a nuestra población objetivo.	<a href="https://revistas.uptc.edu.co/index.php/praxis_saber/article/view/8923">https://revistas.uptc.edu.co/index.php/praxis_saber/article/view/8923</a>	Fredy Molano Puentes, Andrea Alarcón Aldana, & Callejas Cuervo M. (2018). Guía para el análisis de calidad de objetos virtuales de aprendizaje para educación básica y media en Colombia. Praxis & Saber, 9(21), 47–73. <a href="https://doi.org/10.19053/22160159.v9.n21.2018.8923">https://doi.org/10.19053/22160159.v9.n21.2018.8923</a>
10	Sistemas de gestión del aprendizaje (LMS)	MSc. María Josefina Vidal Ledo, I MSc. Rosa Moraima Rodríguez Dopico, I MSc. Gisela Martínez Hernández II	2014	dar información de los sistemas de gestión de aprendizaje, como sus características, componentes, funcionamiento y ejemplos	Da aspectos a tener en cuenta, como la infraestructura tecnológica, la accesibilidad, las actividades y que el proceso de aprendizaje es un proceso de construcción propia del alumno.		<a href="http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S0864-21412014000300019">http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S0864-21412014000300019</a>	Vidal Ledo, María Josefina, Rodríguez Dopico, Rosa Moraima, & Martínez Hernández, Gisela. (2014). Sistemas de gestión del aprendizaje. Educación Médica Superior, 28(3), 603-615. Recuperado en 11 de marzo de 2022, de <a href="http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S0864-21412014000300019&amp;lng=es&amp;tling=es">http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S0864-21412014000300019&amp;lng=es&amp;tling=es</a>
11	Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje	David Eduardo Reyes Jofré	2018	Gamificación, gamificación y educación, modelar experiencias educativas con elementos de gamificación, ovas gamificadas	Como la gamificación puede hacer el proceso de aprendizaje más didáctico y llamativo, como se puede aplicar elementos de gamificación en distintas formas de aprendizaje.	Poca información sobre los elementos de gamificación.	<a href="https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6529349">https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6529349</a>	David Eduardo Reyes Jofré, 2018, Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje, <a href="https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6529349">https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6529349</a>

12	Desarrollo de dos Objetos Virtuales de Aprendizaje con técnicas de gamificación como apoyo al curso de Arquitectura de Computadores I de la Universidad del Valle sede Tuluá	Loaiza Rosero, Jonathan; Torres Grajales, Jorge Luis ; Triana Madrid, Joshua David	2020	En este trabajo se diseña e implementan dos objetos virtuales de aprendizaje (OVAs), orientados a estudiantes de cuarto semestre de Ingeniería de Sistemas de la asignatura Arquitectura de computadores 1 de la Universidad del Valle sede Tuluá, debido a que los temas estudiados en esta asignatura tienen un alto componente matemático y lógico, trayendo consigo dificultad en el aprendizaje de estos temas por parte de los estudiantes, desencadenando con ello una serie de efectos negativos para los alumnos, algunos de ellos son las bajas notas académicas, deserción del programa académico, entre otros.	Señala y brinda una amplia descripción, sin dejar de lado la aplicación de la metodología ISDOA. Nos presenta temas de gamificación desglosados como el modelo 6D			
13	Implementación de un O.V.A con elementos de gamificación para la enseñanza de etiquetado HTML y CSS en la Institución educativa técnico industrial Carlos Sarmiento Lora de Tuluá	Londoño Muñoz, Arturo; Triana Madrid, Joshua David	2020		Nos dio información sobre modelos de gamificación los, los tipos de usuarios, como aplicaron la metodologías como KANBAN e ISDOA para el desarrollo de su proyecto, además de pautas para guiar nuestra investigación.			
14	Objetos Virtuales de Aprendizaje con elementos de gamificación para el apoyo de la Asignatura Fundamentos de Programación del Programa Académico de Ingeniería de Sistemas de la Universidad del Valle Sede Tulúa	Correa Villalobos, Paula Andrea; Dávila Escobar, Marisol; Triana Madrid, Joshua David	2018		Brindó información sobre los Sistemas de Gestión de aprendizaje, Como aplicaron ISDOA, las actividades de aprendizaje, como aplicaron elementos de gamificación en la educación y también pautas para nuestra investigación			
15	Objetos de Aprendizaje para Dispositivos Móviles como Herramientas Generadoras de Ventajas en el Proceso de Aprendizaje	Elizabeth Acosta Gonzaga, José Antonio Rodríguez Mancera, Alejandro Ferrer Soto.	2010	La aplicación de objetos virtuales orientada a dispositivos móviles	Propone una nueva visión de los objetos de aprendizaje(OA) aplicados en los medios digitales más usados actualmente y los nombra como Objetos de Aprendizaje usando dispositivos Móviles(OAM). Además de hablar de sus características y ventajas, como el aprender en movimiento.		<a href="https://www.repositoriodigital.ipn.mx/bitstream/123456789/5395/1/52-1.pdf">https://www.repositoriodigital.ipn.mx/bitstream/123456789/5395/1/52-1.pdf</a>	Objetos de Aprendizaje para Dispositivos Móviles Como Herramientas Generadoras de Ventajas en el Proceso de Aprendizaje <a href="http://repositoriodigital.ipn.mx/handle/123456789/3336">http://repositoriodigital.ipn.mx/handle/123456789/3336</a>
16	Una propuesta de Análisis e Ingeniería de Requisitos para el desarrollo de Objetos de Aprendizaje	Ricardo de J. Botero, Carlos Arturo Castro, Edgar Serna M.	2014		Ayuda a la obtención y levantamientos de requisitos, teniendo en cuenta la educación, análisis, negociación y validación. Incluyendo todo esto desde el punto de vista ISDOA		<a href="https://www.researchgate.net/publication/267155964_Una_propuesta_de_Análisis_e_Ingeniería_de_Requisitos_para_el_desarrollo_de_Objetos_de_Aprendizaje">https://www.researchgate.net/publication/267155964_Una_propuesta_de_Análisis_e_Ingeniería_de_Requisitos_para_el_desarrollo_de_Objetos_de_Aprendizaje</a>	TY - JOUR AU - Botero, Ricardo AU - Castro Castro, Carlos AU - Serna M., Edgar PY - 2014/07/22 T1 - Una propuesta de Análisis e Ingeniería de Requisitos para el desarrollo de Objetos de Aprendizaje DO - 10.13140/2.1.3598.5926 JO - Latin American and Caribbean Journal of Engineering Education ER -
17	OBJETOS DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN	Pilar Urrutia, Alex Paucar	2013		Explica las características, los tipos, beneficios, trae consigo también los estándares de los Objetos Virtuales de Aprendizaje. Además de tener presente la estructura de un Objeto virtual		<a href="https://revistas.uta.edu.ec/revista/index.php/dide/article/view/45">https://revistas.uta.edu.ec/revista/index.php/dide/article/view/45</a>	URRUTIA, Pilar; SEVILLA, Alex. OBJETOS DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN. Investigación & Desarrollo, [S.l.], v. 6, n. 1, p. 33-41, dic. 2013. ISSN 2631-2557.

18	PROPUESTA PEDAGÓGICA BASADA EN EL CONSTRUCTIVISMO PARA EL USO ÓPTIMO DE LAS TIC EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA	Sandra Castillo	2008		Nos presenta las posturas del constructivismo dada por varios autores		<a href="http://www.scielo.org.mx/pdf/relime/v11n2/v11n2a2.pdf">http://www.scielo.org.mx/pdf/relime/v11n2/v11n2a2.pdf</a>	Castillo, Sandra. (2008). Propuesta pedagógica basada en el constructivismo para el uso óptimo de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje de la matemática. Revista latinoamericana de investigación en matemática educativa, 11(2), 171-194. Recuperado en 18 de marzo de 2022, de <a href="http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S1665-24362008000200002&amp;lng=es&amp;tlng=es">http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&amp;pid=S1665-24362008000200002&amp;lng=es&amp;tlng=es</a> .
19	OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y EL DESARROLLO DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO EN EL ÁREA DE INGLÉS	Irina Margarita Feria-Marrugo1, Karin Sofía Zúñiga-López	2016		Explicación del aprendizaje autónomo		<a href="https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/1848">https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/1848</a> <a href="https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/1848/1327">https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/1848/1327</a>	Feria-Marrugo, I. M., & Zúñiga López, K. S. (2016). Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de Inglés. Praxis, 12(1), 63–77. <a href="https://doi.org/10.21676/23897856.1848">https://doi.org/10.21676/23897856.1848</a>
20	Guía para el diseño de objetos virtuales de aprendizaje (OVA). Aplicación al proceso enseñanza-aprendizaje del área bajo la curva de cálculo integral	Luz Yolanda Morales Martín, Lucía Gutiérrez Mendoza y Luz Mary Ariza Nieves			Nada relevante que los documentos anteriores no brinden.		<a href="https://revistacientificaesmic.com/index.php/esmic/article/view/46">https://revistacientificaesmic.com/index.php/esmic/article/view/46</a>	Morales Martín, L. Y., Gutiérrez Mendoza, L., & Ariza Nieves, L. M. (2016). Guía para el diseño de objetos virtuales de aprendizaje (OVA). Aplicación al proceso enseñanza-aprendizaje del área bajo la curva de cálculo integral. Revista Científica General José María Córdova, 14 (18), 127-147. <a href="https://doi.org/10.21830/19006586.46">https://doi.org/10.21830/19006586.46</a>
21	Temario						<a href="https://www.aulaclie.es/word-2016/index.htm">https://www.aulaclie.es/word-2016/index.htm</a>	
22	Temario						<a href="https://www.customguide.com/cheat-sheet/word-2019-basic-quick-reference.pdf">https://www.customguide.com/cheat-sheet/word-2019-basic-quick-reference.pdf</a>	
23	Temario						<a href="https://ast.aragon.es/sites/default/files/primerospasosword2016_0.pdf">https://ast.aragon.es/sites/default/files/primerospasosword2016_0.pdf</a>	

#	Documento	Autor(es)	Año publicación	Idea central	Aportes	Limitantes	Link	Cita
1	<b>Gamificación y e-learning:</b> estudio de un contexto universitario para la adecuación de su diseño.	Mario Germán Almonte Moreno y Javier Bravo Agapito			Explicación de qué es Gamificación		<a href="https://drive.google.com/drive/u/1/shared-with-me">https://drive.google.com/drive/u/1/shared-with-me</a>	
2	Play as you learn: gamification as a technique for motivating learners	GLOVER, Ian	2013		Describe la correlación existente entre el diseño de juegos y el de situaciones de aprendizaje a través de tres conceptos claves de gamificación		<a href="http://shura.shu.ac.uk/7172/1/glover_-_proceeding_112246.pdf">http://shura.shu.ac.uk/7172/1/glover_-_proceeding_112246.pdf</a>	
3	Defining Gamification: A Process Approach	Kevin Werbach	2014		Nos indica que la clave es cómo la interfaz del sistema usa la retroalimentación para promover los resultados que el usuario valora, de igual forma que el programa tome conductas saludables que de otro modo serían aburridas y las haga más divertidas, gratificantes o atractivas como desafíos competitivos		<a href="http://www.moojoo.com.au/downloads/werbach_gamification.pdf">http://www.moojoo.com.au/downloads/werbach_gamification.pdf</a>	
4	Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos	Cortizo, J. C.; Carrero, F. M.; Monsalve, B.; Velasco, A.; Díaz del Dedo, L. I. y Pérez, J.	2011		Se analizan los beneficios de las mecánicas de juego, se detallan las principales mecánicas de juego estudiando sus aplicaciones en docencia		<a href="http://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf">http://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf</a>	
5	Diseño de una arquitectura para la integración de gamificación de un proceso educativo sobre diferentes estilos de aprendizaje	Antonio Pérez Hernández	2015		Recoge datos de 115 plataformas de gámificación donde estudia sus arquitecturas y mecánicas de gamificación empleadas. Tiene presente los tipos de jugador de diversos autores.		<a href="https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/1406/Diseno%20de%20una%20arquitectura%20para%20la%20integracion%20de%20gamificacion%20en%20la%20docencia.pdf">https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/1406/Diseno%20de%20una%20arquitectura%20para%20la%20integracion%20de%20gamificacion%20en%20la%20docencia.pdf</a>	



6	Gamification in education	Nadezhda Angelova	2014	estudiar y presentar la naturaleza y los beneficios de la gamificación y proporcionar algunas ideas sobre cómo implementarla en la educación	Nos da características de como actualmente se aplica la gamificación en la educación y nos indica los beneficios de la gamificación en la educación,	<a href="https://www.academia.edu/34056409/Gamification_in_education?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-">https://www.academia.edu/34056409/Gamification_in_education?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-</a>	
7	A Practitioner's Guide To Gamification Of Education	Wendy Hsin-Yuan Huang, Dilip Soman.	2013		Nos brinda una estructura de estudio casos y aplicación de gamificación	Descargado	HUANG, Wendy Hsin-Yuan; SOMAN, Dilip. Gamification of education. Report Series: Behavioural Economics in Action, 2013, vol. 29, p. 11-12.
8	Gamification: qué es la Gamificación y cómo funciona	OSCAR GARCÍA PAÑELLA	2021		Nos da una idea de que es la gamificación, como funciona y nos brinda consejos para aplicar la gamificación	<a href="https://www.iebschool.com/blog/gamification-innovacion/">https://www.iebschool.com/blog/gamification-innovacion/</a>	
9	Los tipos de jugadores en Gamification: teorías Bartle, Amy Jo Kim y Marczewski	Ferran Altarriba Bertran	2019		Nos hablan de los tipos de jugadores en gamificación y las motivaciones que lo rodean	<a href="https://www.iebschool.com/blog/tipos-jugadores-innovacion/">https://www.iebschool.com/blog/tipos-jugadores-innovacion/</a>	
10	La gamificación en educación? ¡Aceptamos el reto!	IMMA MARÍN SANTIAGO	2014		Habla de la importancia de la gamificación en la educación y que en esta experiencia también se debe tener en cuenta al profesor	<a href="https://www.iebschool.com/blog/gamification-y-educacion-innovacion/">https://www.iebschool.com/blog/gamification-y-educacion-innovacion/</a>	
11	Gamification	D. Basten	2017		Menciona los beneficios para las empresas, balances, incluso software que conllevan gamificación, sin embargo, no presenta aporte.	<a href="https://ieeexplore-ieee-org.bd.univalle.edu.co/document/8048643">https://ieeexplore-ieee-org.bd.univalle.edu.co/document/8048643</a>	D. Basten, "Gamification," in IEEE Software, vol. 34, no. 5, pp. 76-81, 2017, doi: 10.1109/MS.2017.3571581.



12	Motivación al aprendizaje matemático a través de la aplicación de técnicas de gamificación	Félix Medardo Angulo Quiñónez Nilo Benavides Solís Jorge Luis Puyol Cortez	2022		es un tranajo que explica como aplicó la gamificación, pero no parece extensa o completa		<a href="https://www.redalyc.org/journal/993/99362098012/html/">https://www.redalyc.org/journal/993/99362098012/html/</a>	
13	Gamification for learning 3D computer graphics arts	Sergi Villagrasa, Jaume Duran	2013				<a href="https://dl.acm.org/doi/10.1145/2536536.2536602">https://dl.acm.org/doi/10.1145/2536536.2536602</a>	
14	Abordaje Concepto de Gamificación	Edgar Pineda	2020				<a href="https://www.researchgate.net/publication/341883571_Abordaje_del_concepto_de_gamificacion">https://www.researchgate.net/publication/341883571_Abordaje_del_concepto_de_gamificacion</a>	
15	Gamification - What is it and What it is in Moodle	Henrick Gavin.	2013		Da algunos elementos, tecnicas, contextos, explicación de las motivaciones y ejemplos		<a href="https://www.slideshare.net/ghenrick/gamification-what-is-it-and-what-it-is-in-moodle">https://www.slideshare.net/ghenrick/gamification-what-is-it-and-what-it-is-in-moodle</a>	
16	how gamification motivates people to do extraordinary things	Burke, B.	2014				Descargado	Burke, B. (2014). Gamify : how gamification motivates people to do extraordinary things. Brookline, MA: Bibliomotion, Books + media

17	Teoría de la motivación	Jeanne C. Meister	2013		Muestra las diversas teorías que estudian la motivación, como las de Abraham Maslow, Frederick Herzberg, McGregor, Juan Antonio Pérez López.		<a href="http://capacitacioncontingua.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/23/2013/08/Motivacion_Punte.pdf">http://capacitacioncontingua.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/23/2013/08/Motivacion_Punte.pdf</a> <a href="https://www.gestiopolis.com/teorias-de-la-motivacion/">https://www.gestiopolis.com/teorias-de-la-motivacion/</a>	
18	Gamification: a systematic review of design frameworks	Alberto Mora Daniel Riera Carina Gonzáles Joan Arnedo-Moreno	2017				Descargado, recomendación Yuri	
19	Gamification in education and bussines	Torsten Reiners · Lincoln C. Wood Editors					Descargado, recomendación Yuri	
20	Gamification Using Game Elements in Serious Contexts	Sofia Morro Gonzales					<a href="https://oa.upm.es/38316/7/PFG_SOFIA_MORRO_GONZALEZ.pdf">https://oa.upm.es/38316/7/PFG_SOFIA_MORRO_GONZALEZ.pdf</a>	