**Tabla 1.** Trabajos seleccionados para la RSL.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Código** | **Título** | **Año de Publicación** | **Buscador** |
| RL01 | Proyecto TACCLE3-Coding | 2016 | Google Scholar |
| RL02 | New frameworks for studying and computational thinking | 2012 | Google Scholar |
| RL03 | Computational Thinking: An investigation of the existing scholarship and research | 2013 | Google Scholar |
| RL04 | Exploring the field of Computational thinking as a 21st century skill | 2016 | Google Scholar EBSCO |
| RL05 | Computational Thinking is pervasive | 2007 | Google Scholar |
| RL06 | Computational Thinking | 2018 | Google Scholar |
| RL07 | El Pensamiento Computacional y su relación con el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del quinto grado de educación general básica de la unidad educativa "San Felipe Neri. Ciudad de Riobamba. | 2017 | Google Scholar |
| RL08 | La web 2.0 en apoyo a la enseñanza virtual | 2008 | DSPACE UTPL |
| RL09 | El Pensamiento Computacional para potenciar el desarrollo de habilidades relacionadas con la resolución creativa de problemas. | 2017 | Research Gate |
| RL10 | Implementación de un algoritmo para la creación de comunidades o espacios de colaboración entre individuos, a través de la técnica de ordenamiento y agrupación. | 2018 | DSPACE UTPL |
| RL11 | Una aproximación desde la lógica de la educación al Pensamiento Computacional | 2016 | Redalyc |
| RL12 | Desarrollo de un software interactivo para mejorar las destrezas y habilidades en los niños de 3 a 5 años de la escuela fiscal mixta Oriente Ecuatoriano, de la ciudad de Nueva Loja | 2015 | DSPACE UNL |
| RL13 | Desarrollo de un software educativo que sirva como herramienta de apoyo didáctico, en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de computación orientado a software libre (UBUNTU) | 2015 | DSPACE UNL |
| RL14 | La incidencia del software educativo como medio didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de computación | 2013 | DSPACE UNL |
| RL15 | Entornos de programación no mediados simbólicamente para el desarrollo del pensamiento computacional. Una experiencia en la formación de profesores de Informática de la Universidad Central del Ecuador. | 2015 | Revistas Científicas de la UM |
| RL16 | Desarrollo e implantación de un ecosistema informático para la enseñanza y normalización del pensamiento computacional para la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE utilizando la herramienta APPGINI. | 2018 | Repositorio ESPE |
| RL17 | Uso de Scratch como herramienta para el desarrollo del pensamiento computacional en programación y de la carrera de Informática de la Universidad Central del Ecuador (Pérez Narváez, 2017) | 2017 | Dialnet |
| RL18 | Pensamiento computacional en las escuelas de Colombia: colaboración internacional de innovación en la educación (Basogain, Olabe, Rico, Rodríguez, & Miguel, 2017) | 2017 | DSPACE UNAM |