

- Jiménez, C. y Puente, R. (2007). La investigación de mercados on-line: ¿realmente funciona? *Debates IESA*, 8(2), 20-24. https://www.researchgate.net/profile/Raquel-Puente/publication/311511072_La_investigacion_de_mercados_online_realmente_funciona/links/58499a0c08aed5252bcbe3a0/La-investigacion-de-mercados-online-realmente-funciona.pdf
- Jodrell, D. I., Iveson, T. J. y Smith, I. E. (1987). Symptomatic Hypocalcaemia After Treatment with High-Dose Aminohydroxypropylidene Diphosphonate [Hipocalcemia sintomática después del tratamiento con dosis altas de difosfonato de aminohidroxipropilideno]. *The Lancet*, 329(8533), 622. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(87\)90255-8](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(87)90255-8)
- Lipman, M., Sharo, A. M. y Oscanyan, F. (1992). *Philosophy in the Classroom* [Filosofía en el aula]. Temple University Press.
- O'Donovan, S., Gain, J. y Marais, P. (2013, 7-9 octubre). *A case study in the gamification of a university-level games development course* [Conferencia]. Proceedings of SAICSIT. Londres. <http://pubs.cs.uct.ac.za/id/eprint/926>
- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 44, 29-47. <https://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf>
- Perkins, D. (2010). *El Aprendizaje Pleno*. Paidós.
- Reese, H. (2011). The Learning-by-Doing Principle [El principio de aprender haciendo]. *Behavioral Development Bulletin*, 17(1), 1-19. <https://doi.org/10.1037/h0100597>
- Retana, J. A. (2013). Reflexiones sobre los estilos de aprendizaje y el aprendizaje del cálculo para ingeniería. *Actualidades Investigativas en Educación*, 13(1), 1-28. <https://doi.org/10.15517/aie.v13i1.11717>
- Rodríguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3(1), 29-50. <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/97912/rodriguez.pdf?sequence=1>
- Salomón, G. (1992). What does the design of effective CSCL require and how do we study its effects? [¿Qué requiere el diseño de CSCL eficaz y cómo estudiamos sus efectos?]. *SIGCUE Outlook*, 21(3), 62-68. <https://doi.org/10.1145/130893.130909>
- Sánchez, M. y Rivera, I. (2019). ¿Gamificar el aula de educación superior? Análisis de expectativas sobre gamificación de estudiantes universitarios de lengua extranjera. En S. García, J. Romero, C. Rodríguez y J. Sola (Coords), *Investigación, Innovación docente y TIC. Nuevos horizontes educativos* (pp. 492-504). Dykinson.
- Savard, A. (2015). Making Decisions about Gambling: The Influence of Risk on Children's Arguments [Tomar decisiones sobre el juego: la influencia del riesgo en los argumentos de los niños.]. *The Mathematics Enthusiast*, 12(1), 226-246. <https://doi.org/10.54870/1551-3440.1345>
- Sosa, E. (2017). Aprendizaje colaborativo mediante estudio de caso y juego de roles en el curso Análisis de las Finanzas de la Escuela de Administración de Negocios en la Universidad de Costa Rica. *TEC Empresarial*, 11(2), 41-53. https://revistas.tec.ac.cr/index.php/tec_empresarial/article/view/3232/2951
- UNED. (2013). *¿Qué son las estrategias didácticas?* Universidad Estatal a Distancia. https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curso_2013.pdf

Anexo 1

Instrumento para evaluación estrategia didáctica implementada en el curso IT-4003 Hidrometría

Descripción: El objetivo de este formulario es obtener la opinión de la población estudiantil involucrada en la implementación de la estrategia didáctica propuesta para el curso IT-4003 en el abordaje del tema de gestión del recurso hídrico. Se pretende que este sea un proceso de retroalimentación que permita detectar las oportunidades de mejora de esta. Las respuestas serán anónimas y serán utilizadas como insumo para la elaboración de un artículo científico.

1. Comente qué aportes consideró usted como valiosos en estas actividades planteadas en el curso.

 2. Considera que las actividades planteadas pueden continuar replicándose en el curso IT-4003. Comente brevemente su respuesta.

 3. Indique en este espacio qué aspectos mejoraría en la actividad planteada.

 4. Considera que estrategias didácticas como la planteada pueden aplicarse a otros cursos de la carrera. Comente su respuesta.

 5. Si así lo desea, coloque en este espacio cualquier opinión, sentimiento o expresión respecto a la estrategia didáctica planteada.

-