

BIBLIOGRAFÍA

- Algas. (2010). Aprendizaje basado en proyectos. Editorial Innovadora.
- Alonso Vila, Y., Palacio Delgado, D., & Alcaide Guardado, Y. (2016). Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412016000300018
- Anderson, L., & Krathwohl, D. (2001). Una taxonomía para el aprendizaje, la enseñanza y la evaluación: una revisión de la taxonomía de objetivos educativos de Bloom. Nueva York: edición completa.
- Azuma, R. T. (1997). *A survey of augmented reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. Obtenido de <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>
- Bejarano, R. C. (2010). Síntesis de la Guerra del Chaco.
- Blender Foundation. (2023). *Blender Foundation*. Obtenido de <https://www.blender.org/>
- Borrás Gené, O. (. (2015). Fundamentos de la gamificación. España: Gabinete de Tele- Educación.
- Braudel, F. (1980). *Sobre la historia*.
- Briones, G., & Gómez, M. (2016). Aprendizaje basado en problemas. Editorial Académica.
- Burdea, G., & Coiffet, P. (2003). *Virtual reality technology*. Wiley. Obtenido de <https://www.wiley.com/en-us/Virtual+Reality+Technology-p-9780471218474>
- Carr, E. H. (1961). *El historiador y sus hechos*. Obtenido de https://www.cooperative-individualism.org/carr-edward_historian-and-his-facts-1961.htm
- Chen, J., Cooper, J., & Jiang, Z. (2012). *Virtual reality simulation for training: Applications and perspectives*. Springer. Obtenido de <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-642-23815-8>
- Cipresso, P., Giglioli, I., Raya, M., & Riva. (2018). *The past, present, and future of virtual and augmented reality research: A network and cluster analysis of the literature*. *Frontiers in Psychology*. Obtenido de <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018>.
- Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke. (2011). De los elementos de diseño de juegos a la gamificación: definición de la gamificación.
- Epic Games. (2023). *Unreal Engine*. Epic Games. Obtenido de <https://www.unrealengine.com/>
- Gaddis, J. L. (2002). *E1 paisaje de la historia*. Nueva York.
- Heim. (1998). The metaphysics of virtual reality. . Oxford University Press.
- Hendrix, C., & Barfield, W. (1996). *Presence in virtual environments as a function of the interactivity of the virtual environment*. Obtenido de <https://doi.org/10.1162/pres.1996.5.3.274>

- Hobsbawm, E. (1997). *On History*.
- Jerald, J. (2015). *The VR book: Human-centered design for virtual reality*. ACM Books. . Obtenido de <https://dl.acm.org/doi/book/10.5555/2850916>
- Johnson, Johnson, & Holubec. (1999). *Cooperación y competencia: Estrategias para el aula*. Editorial educativa.
- Juandon, A. (2016). *Aprendizaje basado en competencias*. Editorial del Futuro.
- Labrador, M., & Andreu, R. (2008). *Metodologías activas de enseñanza*. Editorial Progresiva.
- Ley de la Educación “Avelino Siñani - Elizardo Pérez”. (2010). Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.minedu.gob.bo/files/documentos-normativos/leyes/LEY_070_AVELINO_SINANI_ELIZARDO_PEREZ.pdf
- Marcano. (2008). *Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital*. Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información.
- Marwick, A. (2001). *La nueva naturaleza de la historia: conocimiento, evidencia y lenguaje*. Estados Unidos: Oxford University Press.
- Merchant, Z., Goetz, E., Cifuentes, L., Keeney-Kennicutt, W., & Davis, T. (2014). *Effectiveness of virtual reality-based instruction on students' learning outcomes in K-12 and higher education: A meta-analysis*.
- Microsoft. (2023). *PlayFab*. Microsoft. . Obtenido de <https://playfab.com/>
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). *A taxonomy of mixed reality visual displays*. *IEICE TRANSACTIONS on Information and Systems*. Obtenido de https://www.jstage.jst.go.jp/article/ieejiss/77/12/77_12_1321/_article
- Ministerio De Educación Estado Plurinacional De Bolivia. (2019). Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://seie.minedu.gob.bo/pdfs/REVOLUCION_EDUCATIVA.pdf
- Naciones Unidas. (1948). *Unidos por los derechos humanos*. Obtenido de <https://www.unidosporlosderechoshumanos.mx/course/lesson/articles-26-30/read-article-26.html>
- Prieto, & Fernandez. (2001). *Metodología tradicional en la educación*. Editorial Clasica.
- Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes. (Julio de 2020). Obtenido de <https://www.unicef.org/bolivia/historias/unicef-plantea-bolivia-un-trabajo-conjunto-para-enfrentar-desaf%C3%ADos-de-la-educaci%C3%B3n-por-el>

- Quisbert. (2005). historia de la guerra del chaco. Editorial del futuro.
- Quispe, E. R. (2019). *Realidad Virtual Para El Recorrido Del Patrimonio Arquitectónico De La Calle Jaen*. La Paz: Universidad Mayor de San Andrés.
- Rizzo, A., & Koenig, S. (2017). *Is clinical virtual reality ready for primetime? Neuropsychology*. Obtenido de <https://doi.org/10.1037/neu0000375>
- Rodríguez, G. (Mayo de 2011). La Guerra del Chaco, 1932-1935|Chákope guare Ñorairõ, 1932-1935. Bolivia: Cultura.
- Salgado, J., Sánchez, J., & Diaz, R. (2020). *Advances in virtual reality: A comprehensive review. Journal of Virtual Worlds Research*. Obtenido de <https://doi.org/10.4101/jvwr.2020.13.2.2>
- Sánchez Pardo. (2014). *“Realidad Virtual En Recorridos Virtualizados De Miradores Panorámicos”*. La Paz: Universidad Mayor de San Andrés.
- Sánchez, P. (2015). Gamificación. . Education in the Knowledge Society.
- Schroeder. (2002). *Social interactions in virtual environments*. Springer. Obtenido de <https://link.springer.com/book/10.1007/978-1-4471-2395-0>
- Tosh, J. (2006). *The Pursuit of History* .
- Urey, D. S. (1976). Mensajes y memorias póstumas. Cochabamba.
- Velasquez. (2010). Trabajo en equipo y habilidades Sociales. Editorial Clasica.
- Werbach, & Hunter. (2015). l kit de herramientas de gamificación: dinámica, mecánica y componentes para triunfar. Filadelfia: Wharton School Press.
- White. (1973). *NARRATIVA DE LA HISTORIA* .
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reily Media.
- Zuleta. (2006). Aspectos politicos y sociales de la guerra del chaco.