

# Gamificar el aula para motivar al estudiante de Historia de México

*Jorge Alejandro Trejo Alarcón\**

## Resumen

La asignatura de Historia de México es aburrida, no es útil para enfrentar los retos del presente y solo es leer y subrayar en clase, afirmaciones con las que se encuentran los docentes. Mismas que anteceden a una enseñanza tradicional enfocada en la memorización de contenidos, aun cuando distintas reformas, por ejemplo, la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB), ha buscado evitar esta metodología. Este artículo propone una metodología diferente para la enseñanza de la Historia de México, la gamificación. Estrategia que se basa en el juego, pero que fomenta distintas competencias como la investigación o el trabajo en equipo. Por último, se muestran cinco aplicaciones que son ventajosas para que el estudiante se motive y alcance un aprendizaje significativo. Para la indagatoria, se utilizó una metodología de tipo mixta, siendo la encuesta y la observación directa las técnicas de recolección de datos. Uno de los resultados más importantes fue que el gamificar el aula beneficia el interés por la asignatura.

**Palabras clave:** Didáctica, gamificación, motivación, práctica docente

## ***Gamification as a success story in teaching the History of Mexico***

### **Abstract**

*The subject of History of Mexico is boring, it is not useful to face the challenges of the present and it is only reading and underlining in class, statements that teachers encounter. These precede traditional teaching focused on memorizing content; even though different reforms, for example, the Comprehensive Reform of Basic Education (RIEB), have sought to avoid this methodology. This article proposes a different methodology for teaching the History of Mexico, gamification. Strategy that is based on the game, but that promotes different skills such as research or teamwork. Finally, five applications are shown that are advantageous for the student to motivate himself*

\*

Universidad Jean Piaget.  
México.  
jorge.trejo.alarco@gmail.com

RESEÑAS N° 25

AÑO 2024

[pp. 127 – 139]

Recibido: 15/04/2024

Aceptado: 26/07/2024

ISSN 2796-9304

*and achieve meaningful learning. For the investigation, a mixed methodology was used, with the survey and direct observation being the data collection techniques. One of the most important results was that gamifying the classroom benefits interest in the subject.*

**Keywords: Didactics, gamification, motivation, teaching practice**

## Introducción

Históricamente, la didáctica de la Historia de México ha sido desarrollada desde el enfoque tradicionalista, utilizando la clase expositiva, el resumen y el subrayado como principales estrategias. Ante estas metodologías, los estudiantes han mostrado cierta resistencia por la asignatura, considerándola poco útil y aburrida. Estos resultados pueden estar asociados a la poca motivación que producen las técnicas de enseñanza.

Ante estos problemas, la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB), estableció como principal objetivo el cambio en la enseñanza de la Historia de México, primordialmente, evitar la memorización de contenidos. Para ello, se incluyeron distintas estrategias didácticas que favorecieron a lograr el propósito. Hoy en día, y apoyándose de la tecnología, nuevas metodologías benefician lo estipulado en la RIEB, un ejemplo, es la *gamificación*.

El presente artículo expone la importancia de la Historia de México desde dicha Reforma, integra bases teóricas para conocer el concepto de gamificación y, por último, plantea cinco aplicaciones didácticas para ludificar el aula.

Este texto nace a partir de la poca importancia que los alumnos del Colegio Real Victoria de Veracruz, México, manifestaban por la asignatura de Historia de México. Este problema se relaciona con las metodologías de enseñanza que fueron instruidas en cursos previos, en los cuales, las principales técnicas estaban encaminadas a la memorización de contenidos.

Para dicha indagación, se utilizó una metodología de tipo mixta, usando la encuesta y la observación directa como técnicas para la recolección de datos. La primera, con la intención de conocer el grado de importancia que los alumnos tenían por la asignatura, la didáctica que habían utilizado los profesores y las estrategias que les parecían motivantes. La segunda, usando como respaldo la rúbrica, se aplicó a la hora de implementar los juegos como recurso de enseñanza.

## Importancia de la Historia de México

Una de las preguntas que se formulan en las aulas es ¿para qué sirve la Historia? Para su respuesta, se puede usar la interpretación del presente, por medio de los aspectos económicos, culturales, sociales, políticos y geográficos; lo antes mencionado, desde un juicio crítico y lógico, con el propósito de buscar alternativas de cambios en los contextos inmediatos.

Sin embargo, desde las aulas no se ha favorecido la jerarquía que tiene la asignatura y esto se debe a diferentes factores, algunos ejemplos de ello son: docentes no actualizados pedagógicamente, profesores sin conocimiento histórico, estrategias basadas en la memorización, didáctica tradicional y expositiva.

Según García Fernández (2021), los principales problemas que se encuentran en las aulas son:

- 1) La forma que debe aprenderse los contenidos de Historia (pensamiento versus memorización);
  - 2) en los recursos de los cuales dispone el profesor para la enseñanza de la Historia en las aulas (lenguaje, recursos digitales, infraestructuras, TIC's, etc.);
  - 3) crítica hacia la forma tradicional de transmisión de conocimientos o clase magistral (nuevos roles de los docentes, formación pedagógica del profesorado, mayor participación del estudiante, etc.);
  - y 4) en la forma de evaluación de la Historia escolar (crítica a los tradicionales exámenes escritos, nuevas formas de evaluación, etc.).
- (p. 40)

A consecuencia de lo mencionado en los párrafos anteriores, nace la desmotivación del alumno por la asignatura. Este argumento se puede ejemplificar con la investigación de Carlos Marcelo Andelique, realizada en Santa Fe, Argentina, donde menciona que “la falta de interés de los alumnos por la historia y ciencias sociales, la memorización y la reproducción de información sociohistórica de libros de textos como estrategia básica de aprendizaje” (Andelique, 2011, p. 257). Dicha investigación, deja en claro que uno de los problemas asociados al desinterés por la asignatura, es la didáctica que se utiliza.

Como se ha argumentado hasta aquí, uno de los principales inconvenientes que aparecen en la enseñanza de la Historia de México es la desmotivación por la asignatura, asociada principalmente con las metodologías que se ponen en práctica, basadas principalmente, en la memorización de contenidos. Para contrarrestar este problema, Andelique (2011) menciona que “la formación de profesores de historia debería contar con espacios curriculares previos – talleres, seminarios– que permitan analizar la enseñanza y problematizarla

a partir de una aproximación temprana a las instituciones educativas y a la práctica docente” (p. 265), exponiendo la importancia de la actualización continua dentro del magisterio.

Hoy en día, la enseñanza de la Historia de México está tomando rumbos diferentes, asociados principalmente a los contextos de cada uno de los estudiantes, instituciones y docentes. Las nuevas generaciones de profesores han buscado romper con la enseñanza enfocada en la memorización, recurriendo a nuevas metodologías; sin embargo, siguen estando presente en las aulas mexicanas la enseñanza tradicional y se puede notar en los resultados de la investigación de Sánchez Ibáñez, Campillo Ferrer y Guerrero Romera (2020) donde afirman que las “prácticas más relacionadas con un enfoque de enseñanza de la historia tradicional, son más frecuentes en el profesorado de mayor edad” (p. 67).

Ante los resultados anteriores, se ha dado pie a metodologías de enseñanza emergentes, mismas que se originan por distintas necesidades “relacionadas con el estudio de un tema, la evaluación, la motivación de los estudiantes, las carencias asociadas con la infraestructura, la ausencia de materiales educativos e, incluso, con la influencia de agentes externos sobre la educación” (Ardila Muñoz, 2019, p. 72).

Como respaldo del párrafo anterior, la RIEB y la Secretaría de Educación Pública (SEP), han determinado distintos cambios en la manera de enseñar Historia de México, lo que se busca, espera del estudiante y la metodología de enseñanza.

Por ejemplo, la SEP (2011) constituyó los siguientes propósitos de la asignatura:

Desarrollar nociones espaciales y temporales para la comprensión de los principales hechos y procesos históricos del país y el mundo. Desarrollo de habilidades para el manejo de información histórica para conocer y explicar hechos y procesos históricos. Reconozcan que son parte de la historia, con identidad nacional y parte del mundo, para valorar y cuidar el patrimonio natural y cultural. Participen de manera informada, crítica y democrática en solución de problemas de la sociedad en que viven. (p. 13)

Ante lo expuesto anteriormente, la SEP (2011) espera que los alumnos:

Reconozcan relaciones de cambio, multicausalidad, simultaneidad y pasado-presente-futuro, para explicar temporal y espacialmente los principales hechos y procesos de la Historia de México y Mundial. Analicen e interpreten de manera crítica fuentes de información histórica para expresar sus conocimientos del pasado y comprender la sociedad

en un periodo determinado. Reconozcan a las sociedades y a sí mismos como parte de la historia, y adquieran un sentido de identidad nacional y como ciudadanos del mundo para respetar y cuidar el patrimonio natural y cultural. Propongan y participen de manera informada en acciones para favorecer una convivencia democrática y contribuir a la solución de problemas sociales. Comprensión temporal y espacial de sucesos y procesos. Rescatar los valores para la convivencia democrática, la identidad nacional y el legado histórico de la humanidad. (pp. 14-15)

Para finalizar, la SEP (2011) propone los siguientes recursos didácticos: “Líneas del tiempo y esquemas cronológicos. Objetos. Fuentes escritas. Fuentes orales. Mapas. Gráficas y estadísticas. Tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Museos. Sitios y monumentos arqueológicos” (pp. 20-21).

Inicialmente, se argumentó acerca de la práctica docente tradicional y cómo esta influye de manera negativa en la motivación de los estudiantes por la clase de Historia de México. Se habló de manera muy general de la RIEB y la SEP, principalmente de los cambios esperados, basados en lo propuesto para mejoras. Vale la pena aclarar que se hace mención de lo anterior, debido a las nuevas metodologías sugeridas, un ejemplo de ellas es la gamificación, principalmente por dos motivos: El primero y como lo menciona Carrión Candel (2018),

Vivimos en un mundo en permanente estado de transformación y perfeccionamiento, la creciente digitalización de la sociedad moderna permite al docente ofrecer diversas informaciones mediante las nuevas tecnologías que son especialmente útiles y motivadoras, y posibilitan elaborar materiales novedosos para el aprendizaje. (p. 2)

Segundo, hacer uso de la gamificación como estrategia de enseñanza ya que motivan al estudiante y eso favorece su interés por la asignatura y los contenidos. Como argumenta Carrión Candel (2018) sobre hacer uso de “dinámicas de juego, que tienen una finalidad educativa, formativa, e informativa, pretendemos no solo entretener sino educar en competencias, conocimientos y destrezas marcadas” (p. 2).

### ***El concepto de gamificación***

Inicialmente, se habló de la importancia de promover en el estudiante la importancia de la clase de Historia de México y, como lo mencionan García, Cara, Martínez y Cara (2021) “un alumno sin motivación no va a prestar interés

en la materia ni esforzarse en ella” (p. 45) ante ello, recurrir a una didáctica que beneficie la motivación en el escolar es esencial.

Esta hipótesis nace debido a la poca importancia que los alumnos demuestran por la asignatura, se acompaña del poco interés mostrado por la disciplina y, como se mencionó, uno de los principales motivos que producen estos resultados es la enseñanza tradicional; el implementar una clase expositiva y memorística produce aburrimiento y desmotivación.

En relación con la estimulación que el alumno necesita, se propone el uso de la gamificación como estrategia de enseñanza. Esto debido a los resultados positivos que deja esta metodología, principalmente, por ser promotor de beneficios académicos y actitudinales. Lo anterior respaldado con lo dicho por palabras de Ortiz, Jordán y Agredal (2018) “la gamificación como un factor fundamental para aumentar la motivación de los usuarios” (p. 4).

Para contextualizar al lector, se presentan las definiciones realizadas por distintos autores sobre la metodología propuesta, Deterding (2011 citado en Ortiz, Jordán y Agredal, 2018) establece que “se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador (p. 4). Por su parte Zichermann (2012 citado en Ortiz, Jordán y Agredal, 2018) argumenta que “mediante la introducción de mecánicas y planteamientos de los juegos, se busca involucrar a los usuarios” (p. 4). Por último, Burke (2012 citado en Ortiz, Jordán y Agredal, 2018) lo define “como el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo” (p. 4).

En la investigación de Anguita, Méndez y Méndez (2020) uno de los resultados más importante fue que “en términos generales, la motivación respecto al uso de las plataformas ha sido muy alta en ambos grupos” (p. 78), derivación que se liga directamente con el uso de las nuevas tecnologías, principalmente, las plataformas digitales. Si esta consecuencia la llevamos a la gamificación, al utilizar estos recursos para aplicar una prueba gamificada, los resultados serán mejores, ya que se cambia el ambiente de aprendizaje, la prueba monótona y se suma la tecnología, recurso que es parte de la cotidianidad de los estudiantes actuales.

Con todo lo anterior, es importante sugerir que los docentes, a través de la actualización se acerquen a nuevas metodologías de enseñanza, en este caso, la gamificación. Estrategia que se ha definido como el uso del juego en contextos educativos y entre las consecuencias positivas se afirma que es “una metodología capaz de activar al alumnado en su aprendizaje” (Rivero, 2017, Segovia y Rubio, 2018 citados en Corrales, 2021, p. 42).

Al respecto, conviene indicar, en primer lugar, que al utilizar esta estrategia, los ambientes de aprendizaje cambian y, en segundo lugar, favorece la creación y aplicación de actividades innovadoras, motivantes y divertidas.

Hay que aludir que esta metodología ayuda principalmente a que el estudiante se interese por la clase, proporcionando como resultados: mejor rendimiento académico, fortalecimiento de contenidos y adquisición o mejoramiento de capacidades; cabe aclarar, que este último resultado se vuelve muy significativo, ya que en México el modelo educativo que se usa está basado en competencias, según la SEP (2011) “es la capacidad de responder a diferentes situaciones, e implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes)” (p. 29). En conclusión, se busca egresar un alumno integral.

En un principio, se dio una definición propia de la gamificación que nace a partir de la literatura consultada. Por otro lado, distintos autores opinan que la estrategia es favorable, gracias a que su “uso de elementos del diseño de juegos a situaciones no jugables con la intención de motivar a los usuarios hacia un punto específico de interés” (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011 citados en Ardila Muñoz, 2019, p. 77). Lo rescatable de la definición es el propósito del juego, encaminado en motivar a los estudiantes, en este caso por la asignatura de Historia de México.

De lo anterior resulta que es una “estrategia útil para influenciar el comportamiento o la actitud de las personas” (Díaz Cruzado y Troyano Rodríguez, 2013; Schrape, 2014 citados en Ardila Muñoz, 2019, p. 77). Esto debido principalmente a su esencia lúdica, sin embargo, se deben tomar en cuenta algunos aspectos para que sea un caso de éxito, se pueden incluir aquí: la infraestructura del centro de trabajo, actualización tecnológica del docente, tiempo, edad de los estudiantes e instrumento de evaluación.

Como lo hace notar Ardila Muñoz (2019):

Implementar la gamificación en la educación superior trae dos retos: 1) crear un ambiente educativo en el que los estudiantes se interesen por interactuar voluntariamente con las actividades gamificadas; y 2) contar con una infraestructura tecnológica y un equipo de trabajo que permitan la implementación de las actividades gamificadas. (p. 80)

Ahora bien, la finalidad de la estrategia es “promover el compromiso de los estudiantes con su propio aprendizaje” (García, Carrascal y Renobell, 2016; Kapp, 2012 citado en Ardila Muñoz, 2019, p. 77), generando a través de ello distintas competencias como el aprendizaje autónomo, al mismo tiempo logrando interés por la asignatura, más aún motivación por esta.

En pocas palabras, la importancia de la gamificación recae en que los estudiantes se vuelven “protagonistas de su proceso formativo mediante actividades jugables que fomenten el aprendizaje significativo” (Marín Díaz, 2015; Villalustre Martínez y Del Moral Pérez, 2015 citados en Ardila Muñoz, 2019, p. 77).

También se puede agregar como logro de la estrategia “la adquisición y desarrollo de las competencias propias del currículo, incrementado la motivación del alumnado en cuanto a su aprendizaje, posibilitando el desarrollo de las habilidades comunicativas y ha favorecido el análisis y juicio crítico” (Carrión Candel, 2018, p. 14).

### **Propuesta para gamificar el aula**

Con respecto a la propuesta de gamificación del aula (ver Tabla 1), se retoma lo planteado por García, Cara, Martínez y Cara (2021) acerca de la metodología a seguir con la intención de alcanzar los propósitos de clase:

1. El maestro diseña y define qué objetivos desea conseguir.
2. Perfilear qué actitudes deberían tener los estudiantes para poder alcanzar los objetivos.
3. Definir qué elementos de la gamificación se van a usar.
4. Establecer los equipos y jugadores necesarios.
5. Diseño de actividades respetando los ciclos.
6. Elaborar diferentes recursos para que todos los jugadores puedan participar.
7. Es importante la autoevaluación del propio sistema. (pp. 48-49)

Tabla 1. Gamificación del aula

<b>Paso</b>	<b>Propuesta</b>	<b>Recomendación</b>
<b>1</b>	Pensar a través de los propósitos que se esperan lograr el juego que se usará. En este primer momento, la planeación de clase se vuelve la herramienta más importante.	Identificar los recursos con los que cuenta el centro de trabajo.
<b>2</b>	Conocer a la población a la que se va a implementar la estrategia, involucrando el contexto social, académico y familiar.	Elaborar un diagnóstico de clase para tener un panorama mayor de los estudiantes.
<b>3</b>	Crear instrumentos de evaluación para el juego, aplicación que será usada, tiempo de duración y contenido que se trabajará.	Emplear la rúbrica y el registro anecdótico como instrumentos de evaluación. Aplicar la evaluación formativa.

<b>4</b>	Establecer el número de equipos e integrantes de cada uno.	Recurrir a aplicaciones que, de manera aleatoria, formen los equipos.
<b>5</b>	Motivar al estudiante por medio de premios gamificados y nivel de dificultad en el juego y contenidos.	Antes de comenzar con el juego, rescatar conocimientos previos para tener mejor medición en el avance de contenidos.
<b>6</b>	Tener presente a la hora de diseñar e implementar los juegos la diversidad en el aula, favoreciendo la inclusión.	Tomar en cuenta las opiniones de los alumnos al finalizar cada juego. Usar bitácora colaborativa.
<b>7</b>	Implementar una reflexión sobre la práctica docente, rescatando las áreas de oportunidad.	Diseñar una autoevaluación de la práctica docente. Conocer la opinión del alumno acerca del juego.

Fuente: Elaboración propia a partir de la teoría de García, Cara, Martínez y Cara (2021).

Otro punto son las aplicaciones sugeridas para gamificar el aula (ver Tabla 2). Para ello, se debe rescatar en primer lugar, los recursos con los que cuentan cada una. Segundo lugar, si son puente para conseguir los objetivos de clase. Tercer lugar, identificar si hay el material necesario en el aula. Por último, el grado de dificultad de cada actividad a desarrollar.

Tabla 2. Aplicaciones para gamificar el aula

<b>Aplicación</b>	<b>Link</b>	<b>Pros</b>	<b>Contras</b>
<b>Wordwall</b>	<a href="https://wordwall.net/es">https://wordwall.net/es</a>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Contiene plantillas editables.</li> <li>2. Se puede imprimir la plantilla.</li> <li>3. Las plantillas pueden ser jugadas desde cualquier tipo de dispositivo.</li> <li>4. Se puede jugar de manera individual o guiada por el docente.</li> <li>5. Los recursos pueden ser públicos.</li> <li>6. Cuenta con planes de contratación para escuelas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La versión gratuita solo te permite crear tres plantillas.</li> <li>2. La versión gratuita te limita en las impresiones de actividades.</li> </ol>

<p><b>Quizizz</b></p>	<p><a href="https://quizizz.com/?lng=es-ES">https://quizizz.com/?lng=es-ES</a></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cuenta con plantillas editables.</li> <li>2. Se pueden incluir videos y canciones en las preguntas.</li> <li>3. Cuenta con planes de contratación para escuelas.</li> <li>4. Se puede elegir el recurso didáctico según el grado que se imparte.</li> <li>5. Los recursos que se ofrecen pueden ser de dominio público.</li> <li>6. Se puede trabajar desde cualquier dispositivo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La versión gratuita te limita en la creación de recursos.</li> </ol>
<p><b>Genially</b></p>	<p><a href="https://genial.ly/es/">https://genial.ly/es/</a></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proporciona una vasta línea de recursos interactivos.</li> <li>2. Las plantillas son editables.</li> <li>3. Se puede compartir el recurso por medio del link.</li> <li>4. Los alumnos pueden trabajar de manera colaborativa.</li> <li>5. Los recursos que se ofrecen pueden ser de dominio público.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La versión gratuita te limita en la creación de recursos.</li> <li>2. No es factible trabajarlo desde teléfonos inteligentes o tabletas.</li> </ol>
<p><b>Voki</b></p>	<p><a href="https://1-www.voki.com">https://1-www.voki.com</a></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cuenta con personajes del contexto histórico.</li> <li>2. Te da la oportunidad de compartir tu voki en distintas plataformas.</li> <li>3. Se puede vincular con Classroom.</li> <li>4. Se puede diseñar el voki según la edad de los estudiantes.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La versión gratuita te limita a la creación de tres personajes.</li> <li>2. Solo se cuenta con la versión en inglés.</li> <li>3. No es factible trabajarlo desde teléfonos inteligentes o tabletas.</li> <li>4. Existen personajes de mayor impacto en la versión de paga.</li> </ol>

<p><b>Educaplay</b></p>	<p><a href="https://es.educaplay.com">https:// es.educaplay.com</a></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se puede imprimir la plantilla.</li> <li>2. Las plantillas pueden ser jugadas desde cualquier tipo de dispositivo.</li> <li>3. Se puede jugar de manera individual o guiada por el docente.</li> <li>4. Los recursos pueden ser públicos.</li> <li>5. Cuenta con planes de contratación para escuelas.</li> <li>6. Se puede vincular con Classroom.</li> <li>7. La versión gratuita no te limita en la creación de actividades.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La versión gratuita te limita en parte del diseño de la actividad.</li> </ol>
-------------------------	---	--	---

Fuente: Elaboración propia.

## Reflexiones finales

En conclusión, el uso de la gamificación como estrategia didáctica favorece la motivación en los estudiantes, beneficia el trabajo colaborativo, incrementa el interés por la asignatura y arroja mejores resultados en la evaluación sumativa.

Teniendo en cuenta todos los aspectos analizados, el utilizar las nuevas tecnologías de la información como herramientas en clase desarrolla una mayor participación del alumnado, esto debido, principalmente, a que son jóvenes y nacieron en la época tecnológica. Otro aspecto fundamental es la actualización docente, por medio de esta, se conocen distintas aplicaciones útiles para gamificar el aula.

En última instancia, se puede afirmar que la gamificación es una estrategia de éxito, sin embargo, se deben tener en cuenta distintos tópicos para que se obtenga ese resultado, tales como la edad del estudiante, recursos materiales con los que cuenta la institución, instrumento de evaluación, grado de dificultad y tiempo del juego.

Es necesario mencionar que este tema da pie a nuevas pesquisas que ayuden en la didáctica de la Historia de México, un ejemplo de ello es la ya mencionada gamificación para fomentar el pensamiento crítico.

## Referencias bibliográficas

- Andelique, C.M. (2011). La Didáctica de la Historia y la formación docente: ¿Qué profesor de historia necesitan las escuelas? *Clio & Asociados*, (15), pp. 256-269. Recuperado de: [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.5025/pr.5025.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.5025/pr.5025.pdf)
- Anguita Acero, J.M., Méndez Coca, M. y Méndez Coca, D. (2020). Motivación de alumnos de Educación Secundaria y Bachillerato hacia el uso de recursos digitales durante la crisis del Covid-19. *Revista De Estilos De Aprendizaje*, 13(Especial), pp. 68-81. DOI: <https://doi.org/10.55777/rea.v13iEspecial.2242>
- Ardila Muñoz, J.Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), pp. 71-84. DOI: <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Carrión Candel, E. (2018). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 36, pp. 1-15. Recuperado de: <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/340828>
- Corrales Serrano, M. (2021). La gamificación como herramienta para educar en la participación. Intervención didáctica en el aula de Historia. *Clio. History and History Teaching*, 47, pp. 23-48. DOI: [https://doi.org/10.26754/ojs\\_clio/clio.2021475859](https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2021475859)
- García Casaus, F., Cara Muñoz, J.F., Martínez Sánchez, J.A. y Cara Muñoz, M.M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), pp. 43-52. Recuperado de: <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>
- García Fernández, G.A. (2021). Enseñar historia en las escuelas públicas del siglo XXI. ¿Qué historia enseñar y para qué? *Didáctica de las ciencias experimentales y sociales*, 40, pp. 35-50. DOI: <https://doi.org/10.7203/dces.40.16835>
- Ortiz Colón, A.M., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui.*, 44, pp. 1-17. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Sánchez Ibáñez, R., Campillo Ferrer, J.M. y Guerrero Romera, C. (2020). Percepciones del profesorado de primaria y secundaria sobre la enseñanza de la historia. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*

do, 34(3), pp. 57-76. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27468063003>

Secretaría de Educación Pública (SEP). (2011). *Plan de Estudios 2011, Educación Básica*. México.