

Diana Díaz González
(Coordinadora)

PROYECTOS Y EXPERIENCIAS INNOVADORAS EN HISTORIA DEL ARTE Y MÚSICA

2º Encuentro de Grupos de Innovación Docente del
Departamento de Historia del Arte y Musicología

Departamento de Historia del Arte y Musicología
Facultad de Filosofía y Letras



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

2º ENCUENTRO DE GRUPOS DE INNOVACIÓN DOCENTE
DEL DEPARTAMENTO DE HISTORIA DEL ARTE Y
MUSICOLOGÍA



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

© 2019 Ediciones de la Universidad de Oviedo
© los autores

Ediciones de la Universidad de Oviedo
Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo
Campus de Humanidades. Edificio de Servicios. 33011 Oviedo (Asturias)
Tel. 985 10 95 03 Fax: 985 10 95 07
[http: www.uniovi.es/publicaciones](http://www.uniovi.es/publicaciones)
servipub@uniovi.es

ISBN: 978-84-17445-35-5

Todos los derechos reservados. De conformidad con lo dispuesto en la legislación vigente, podrán ser castigados con penas de multa y privación de libertad quienes reproduzcan o plagien, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, fijada en cualquier tipo de soporte, sin la preceptiva autorización.

INDICE

2º ENCUENTRO DE GRUPOS DE INNOVACIÓN DOCENTE DEL DEPARTAMENTO DE HISTORIA DEL ARTE Y MUSICOLOGÍA	5
Aquilina Fueyo Gutiérrez. Directora del Área de Innovación Docente	
HISTORIA DEL ARTE Y MUSICOLOGÍA. UN DEPARTAMENTO COMPROMETIDO CON LA INNOVACIÓN DOCENTE	7
Ana María Fernández García.	
Directora del Departamento de Historia del Arte y Musicología	
ARTE, MÚSICA E IMÁGENES: EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA	9
Diana Díaz González.	
Departamento de Historia del Arte y Musicología. Área de Música	
LA CLASE INVERTIDA. EXPERIENCIAS DE APLICACIÓN EN EL GRADO DE HISTORIA DEL ARTE	23
Noelia Fernández García y María Pilar García Cuetos.	
Departamento de Historia del Arte y Musicología. Área de Historia del Arte	
OVIWEV'17: AN ASTURIAN-AMERICAN COIL PROJECT FOR THE HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES – EL CASO DE “INGLÉS PARA FINES ESPECÍFICOS DE LA HISTORIA DEL ARTE”	41
Laura Martínez García.	
Departamento de Filología Inglesa, Francesa y Alemana. Área de Filología Inglesa	

MONUMENTS (WO)MEN. EXPERIENCIAS GAMIFICADORAS EN HISTORIA DEL ARTE	53
Miguel Busto Zapico.	
Departamento de Historia del Arte y Musicología. Área de Historia del Arte	
LUDIFICACIÓN EN EL AULA: EXPERIENCIA BASADA EN ACTIVIDAD “ESCAPE ROOM”	63
Joaquín González Norniella.	
Departamento de Ingeniería Eléctrica, Electrónica de Computadores y Sistemas. Área de Ingeniería Eléctrica	
EL TRABAJO EN EQUIPO EN LA UNIVERSIDAD Y SU EVALUACIÓN MEDIANTE RÚBRICAS	83
Paula Solano Pizarro.	
Departamento de Psicología. Área de Psicología evolutiva y de la Educación	

MONUMENTS (WO)MEN. EXPERIENCIAS GAMIFICADORAS EN HISTORIA DEL ARTE

Miguel Busto Zapico. Departamento de Historia del Arte y Musicología.
Área de Historia del Arte

RESUMEN

En la asignatura de Historia del Arte en Iberoamérica, perteneciente al Grado de Historia del Arte de la Universidad de Oviedo, durante el curso académico 2017-2018 se llevaron a cabo una serie de experiencias gamificadoras. En esta aportación realizamos una breve introducción al uso de la gamificación como metodología activa de aprendizaje, señalando sus definiciones, justificando su uso y cuál puede ser el posible diseño de actividades. Explicaremos las actividades que hemos desarrollado en este caso y cuáles han sido los resultados obtenidos.

JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTO DE APLICACIÓN

1. GAMIFICANDO

En esta investigación pretendemos compartir nuestras experiencias gamificadoras aplicadas en el Grado de Historia del Arte, en la asignatura de Historia del Arte en Iberoamérica. La propuesta que a continuación se expone consiste en la utilización de la gamificación como puesta en práctica de una nueva metodología en un aula universitaria. Nos encontramos ante una metodología activa alejada de las clases magistrales y la memorización sistemática.

La Historia del Arte ha dejado de verse como una mera recopilación de datos y una materia totalmente memorística, en el presente estudiar Historia del Arte implica raciocinio (Valdeón, 1998, p. 182). Para potenciar el valor de esta rama del conocimiento la gamificación puede ser el arma metodológica indicada. Lo que pretendimos con el uso de la gamificación fue tener en cuenta las necesidades de aprendizaje del alumnado e implementar una renovación educativa por parte de una parte del profesorado universitario.

2. APLICANDO LA GAMIFICACIÓN EN HISTORIA DEL ARTE EN IBEROAMÉRICA

Hemos de aclarar una serie de contenidos teóricos para descubrir el potencial de la gamificación en el ámbito universitario y las posibilidades que nos ofrece su aplicación en el Grado de Historia del Arte. De este modo justificaremos el porqué de las técnicas gamificadoras empleadas.

Como primer paso debemos definir qué es la gamificación educativa. El término gamificación o *gamification* fue utilizado por primera vez en el año 2008 en la industria del entretenimiento digital (Deterding, Khaled, Nacke, & Dixon, 2011). Estamos ante un concepto relativamente nuevo. Diferentes autores se han preocupado por precisar y delimitar este concepto metodológico en su vertiente ligada al aprendizaje educativo, uno de ellos es Marczewski (2013), que define gamificación como el uso de elementos de juego y diseño de metáforas para solventar problemas (p. 4). Por su parte, para Deterding se trata del uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos (Deterding et al., 2011, p. 2). Por último, señalaremos la definición de Kapp por ser una de las más completas. Según dicho autor la gamificación es el uso de mecánicas, estética y pensamiento de juego para enganchar y motivar a la acción, al mismo tiempo que se promueve el aprendizaje y se solventan problemas (Kapp, 2012, pp. 9-12). Estas definiciones nos permiten enmarcar nuestras experiencias, en las cuales hemos utilizado uno o varios elementos de juego y los hemos llevado a un contexto educativo universitario.

El contexto de aplicación fue la asignatura de Historia del Arte en Iberoamérica, dentro de la titulación del Grado en Historia del Arte de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Oviedo. Estamos ante una asignatura obligatoria, de Tercer Curso, impartida en el sexto semestre, con una carga lectiva de 6 créditos ECTS. En la “Memoria de Verificación del Título de Grado” la asignatura de Historia del Arte en Iberoamérica forma parte del Módulo Fundamental que configuran los cursos 2º, 3º y 4º. Dentro de la subdivisión en materias, pertenece al apartado de Conocimiento de la Historia del Arte General Universal. Las experiencias gamificadoras se realizaron durante el curso académico 2017-2018, en ese ciclo los alumnos matriculados eran 35, de ellos 28 de primera matrícula y siete de segunda. La coordinadora de la asignatura era la profesora Ana María Fernández García¹.

Historia del Arte en Iberoamérica se configura como una de las materias históricas basadas en la exposición y comprensión diacrónica de los desarrollos artísticos del mundo iberoamericano desde las civilizaciones precolombinas hasta la actualidad, tal y como queda definido en su guía docente. En esta asignatura se transmiten los conocimientos y argumentos estilísticos y

¹ Queremos agradecer a la profesora Ana María Fernández García toda la ayuda prestada y el impulso para llevar a cabo esta experiencia gamificadora. Sin ella no lo habríamos conseguido.

estéticos que permiten explicar la obra de arte, el papel del artista, la relación sociocultural de la obra con su contexto, el proceso de encargo y mecenazgo, la creación artística, las escuelas regionales, en lo que se refiere principalmente a la arquitectura, escultura y pintura. Su finalidad es proporcionar una formación que asegure un adecuado e integral conocimiento de la Historia del Arte en Iberoamérica. Estos contenidos son considerados como una base formativa del estudiante de Historia del Arte, al margen del ejercicio profesional al que se encamine.

La asignatura en la que hemos aplicado nuestra experiencia gamificadora tiene una serie de competencias y resultados de aprendizaje, que con el uso de la gamificación podemos ayudar a alcanzar. Se pretenden potenciar las siguientes competencias básicas: la comprensión de conocimientos en un área de estudio que incluye algunos aspectos procedentes de la vanguardia en su correspondiente campo de estudio; la elaboración y defensa de argumentos en su área de estudio; la capacidad para transmitir información e ideas a un público de formación diferenciada; el desarrollo de habilidades necesarias para emprender estudios posteriores con cierto grado de autonomía. En lo relativo a las competencias generales que se pretenden obtener es posible destacar las siguientes: conocimiento y capacidad de aplicación del método científico; capacidad de razonamiento crítico; motivación por el rigor y la calidad en el planteamiento y desarrollo de las tareas; capacidad para trabajar de manera autónoma; también en equipo; y adquirir conocimiento y sensibilidad hacia los derechos fundamentales.

El gran objetivo pedagógico que hemos perseguido es ayudar al alumnado en la consecución de las competencias y los resultados de aprendizaje previstos en Historia del Arte en Iberoamérica, a través de actividades gamificadas. La comprensión de la Historia del Arte depende en parte de que el alumnado haga suyos los conceptos y domine una serie de destrezas (Pluckrose, 1993, pp. 199-202), para lo cual el uso de la gamificación resulta muy oportuno.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES Y METODOLOGÍA

En el diseño de nuestro sistema de actividades tuvimos en cuenta una serie de fases que toda metodología gamificadora debe tener (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012, pp. 25-50). Nos fijamos los objetivos, tanto el general como los específicos, para diseñar las diferentes actividades gamificadas a partir de ellos.

Tratamos de descubrir cuáles eran las motivaciones del alumnado. Nos enfrentamos tanto a motivaciones intrínsecas como extrínsecas, dependiendo de ellas planteamos la utilización de unos elementos de juego u otros. Estas motivaciones se encuentran directamente relacionadas con los tipos de jugadores. En nuestras experiencias nos basamos en la taxonomía de Bartle (1996), que define cuatro tipos principales de jugadores: asesino, triunfador, sociable y explorador. Debemos señalar que dependiendo de nuestras motivaciones respondemos a uno

u otro tipo de jugador. Aunque lo más habitual es responder a varios tipos de jugador con uno predominante. Tuvimos que conocer cómo era nuestro alumnado para poder plantear las actividades gamificadas y que estas funcionasen. Los sistemas gamificados deben de estar adaptados o poder adaptarse y dar cabida a la diferente personalidad de los jugadores, usuarios (Tondello et al., 2016) o los alumnos, en este caso.

Uno de los retos metodológicos más complejos para la creación de nuestras actividades gamificadoras fue el diseño de diferentes canales de flujo (Kapp, 2012, pp. 71-74). Estos canales nos permitieron que el sistema gamificado fuese lo suficientemente interesante como para no producir aburrimiento. Al mismo tiempo, nuestros canales de flujo trataron de ser alcanzables. Debimos tener en cuenta que, si la dificultad planteada en nuestras actividades superaba a las habilidades de nuestros alumnos o jugadores, ello provocaría ansiedad y probablemente abandono. De igual modo, si las actividades no resultaban ser un reto, no se conseguiría la motivación y también provocaría el abandono.

En el diseño de nuestras actividades tuvimos en cuenta tres elementos clave para un sistema gamificado, se trata de las dinámicas, las mecánicas y los componentes, rodeadas por una estética y una narrativa (Wood & Reiners, 2015). Las dinámicas representan la emoción que se quiere despertar en el alumnado dependiendo de los objetivos marcados y de sus motivaciones; las dinámicas utilizadas se basaban en la curiosidad. Las mecánicas son claves, dado que nos ayudan a cumplir las dinámicas y a darles forma. Las mecánicas más utilizadas en nuestras actividades fueron la cooperación y la competición. Los últimos elementos en nuestras actividades gamificadas han sido los componentes. Se trata de las unidades mínimas que dan vida a las dinámicas. En nuestras experiencias gamificadoras los componentes más utilizados han sido los puntos y diferentes ejercicios o preguntas a modo de misiones que iban aumentando progresivamente la dificultad.

Envolviendo a estos elementos en nuestras actividades gamificadoras se encontraría la estética y la narrativa (Marczewski, 2015; Wood & Reiners, 2015). La estética es una concepción abstracta, que se refiere a la capacidad para que el sistema gamificado sea creíble, para que el alumnado sienta que realmente forma parte de un sistema. Otro elemento tenido en cuenta fue la narrativa de las actividades con la que hemos intentado que el alumnado disfrute aprendiendo. En nuestro caso no hemos desarrollado grandes estructuras narrativas (Marczewski, 2015), sino que hemos tratado de que fuesen sencillas.

Hemos llevado a cabo experiencias tanto analógicas como digitales, también combinando ambos sistemas en diferentes momentos. Nuestras actividades también presentaron duraciones diferentes, pudiendo extenderse durante una jornada o todo un semestre. Como veremos algunas actividades estaban focalizadas en un contenido concreto, mientras que otras trataban de mejorar

comportamientos. De este modo, todas las actividades se centraron en las necesidades del alumnado, tratando sobre todo de motivarlo. Queríamos conseguir que el aprendizaje fuese una experiencia memorable, para ello, la gamificación educativa era la metodología pedagógica que mejor se adaptaba a nuestras necesidades. Llevamos a cabo cuatro actividades gamificadoras: *#unioviamerica*, *Iberoamérica al Descubierta*, *Objetivo Sipán* y *Monuments (Wo)Men*.

La primera se trata de una actividad desarrollada en el Campus Virtual de la Universidad de Oviedo y en diferentes redes sociales, principalmente *Twitter* (Figura 1). El objetivo concreto de la actividad fue el de fomentar el interés del alumnado por la asignatura y tratar de crear debates y discusiones fuera del aula, tratando de involucrar a actores externos. El docente en esta actividad, al tratarse de un entorno rico en información, trataba de ser un facilitador, al mismo tiempo que actuaba de guía y consejero sobre las fuentes apropiadas. El alumnado creaba así una serie de hábitos y destrezas en la búsqueda, selección y tratamiento de la información. La competencia que se perseguía fomentar era la relacionada con la capacidad para trabajar de manera autónoma. La metodología consistió en la creación de una etiqueta o *hashtag* para la asignatura: *#unioviamerica*. Dicha etiqueta se utilizaba en las redes sociales para compartir recursos de la asignatura y noticias de actualidad fomentando el debate. Al mismo tiempo, se organizaron los recursos del Campus Virtual de manera más atractiva y dinámica. Esta actividad se desarrolló a lo largo de todo el semestre.

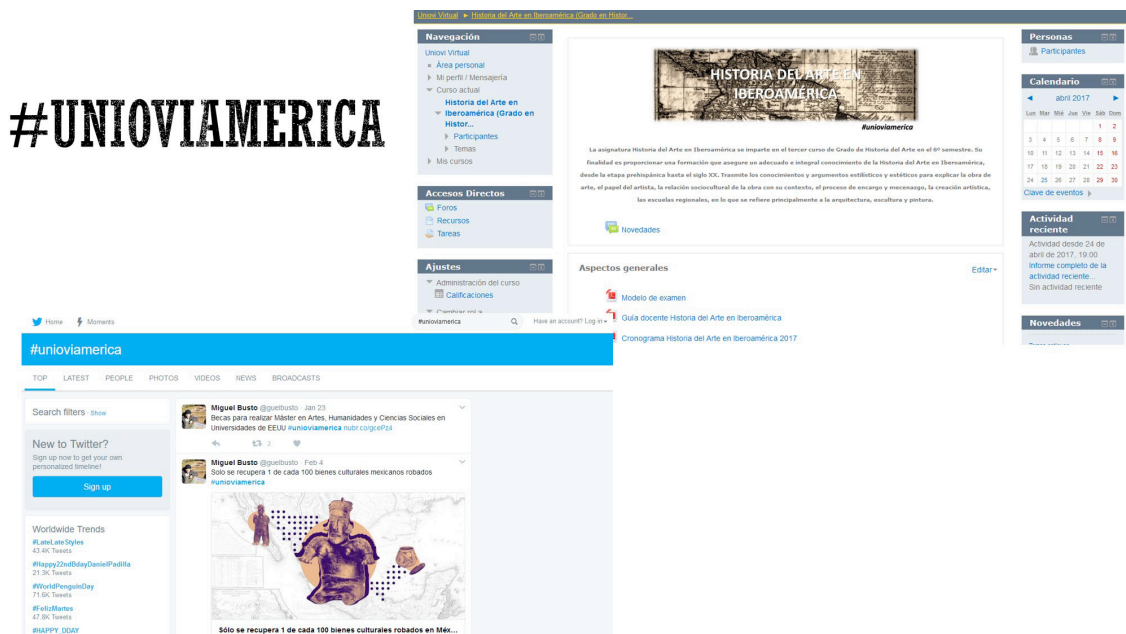


Figura 1. Actividad gamificada: *#unioviamerica*². (Fuente: elaboración propia).

² Puede consultarse en: <https://twitter.com/hashtag/unioviamerica?src=hash> [Consultado por última vez, en 10/01/2019].

La actividad *Iberoamérica al Descubierto* tenía como objetivo elaborar una evaluación de conocimientos iniciales del alumnado, al mismo tiempo que entraban en contacto con la gamificación de manera directa (Figura 2). Se buscaba que el alumnado fuese capaz de utilizar los conocimientos previos para construir un nuevo aprendizaje. El profesor se convierte sólo en el mediador entre los conocimientos y los alumnos, ya no es él el que simplemente los imparte, sino que los alumnos participen en lo que aprenden, logrando que los alumnos se motiven. La competencia que paralelamente se pretendía trabajar es aquella unida a la comprensión de conocimientos en un área de estudio que incluye algunos aspectos procedentes de la vanguardia en su correspondiente campo de estudio. La metodología consistió en crear un ejercicio en un entorno virtual, en este caso en la plataforma web Kahoot³. Este tipo de entornos virtuales son comunes en las experiencias gamificadoras (Browne & Anand, 2013). En nuestro caso la actividad constaba de una serie de preguntas con respuesta múltiple de conceptos que desarrollaríamos a lo largo de todo el semestre. La plataforma Kahoot nos permitió crear un entorno amigable en forma de juego con puntuaciones, lo que potenció la participación del alumnado y que se divirtiesen a la vez que entraban en contacto con la materia. Además, Kahoot otorga datos de participación que son fácilmente evaluables. *Iberoamérica al Descubierto* tuvo lugar en el primer seminario.



Figura 2. Actividad gamificada: Iberoamérica al Descubierto⁴. (Fuente: elaboración propia).

³ Véase, <https://kahoot.it/> [Consultado por última vez, en 10/01/2019].

⁴ Puede consultarse en: <https://create.kahoot.it/#quiz/b132e64a-1005-41ab-9626-4a751f435669> [Consultado por última vez, en 10/01/2019].

Con *Objetivo Sipán* nos planteamos dos objetivos concretos: la evaluación de manera semiautomática de un seminario, a la vez que aumentaba el conocimiento del alumnado acerca de la cultura mochica (Figura 3). La competencia que se trabajó de manera más intensa durante esta actividad fue la relacionada con el conocimiento y capacidad de aplicación del método científico. La metodología y el desarrollo de *Objetivo Sipán* consistió en la visualización del documental de National Geographic: *Las Tumbas Reales de Perú: El Gran Tesoro del Señor de Sipán*, producido por Explora Films, El Deseo y RBA y dirigido por Juan Manuel Novoa. Se creó en la plataforma *kahoot* un ejercicio con preguntas de respuesta múltiple sobre el contenido del documental. Se trataba por tanto de una actividad de corte clásico, pero a través de Kahoot pudimos darle un aspecto de juego que hizo que el alumnado se involucrase y prestase mayor atención al documental. Al mismo tiempo, la salida de datos de la plataforma Kahoot con las puntuaciones de cada alumno permitió la evaluación de manera instantánea. La actividad tuvo lugar en el tercer seminario de la asignatura.



Figura 3. Actividad gamificada: Objetivo Sipán⁵. (Fuente: elaboración propia).

La actividad gamificadora más compleja desarrollada fue la llamada *Monuments (Wo)Men*. Con el nombre queríamos recordar a los *Monuments Men*, el apodo que recibieron durante la Segunda Guerra Mundial los integrantes de la sección del ejército aliado llamada *Monuments and Fine Art and Archives*. Este grupo era el encargado de la protección del patrimonio artístico durante el avance aliado en Europa y la recuperación y restitución de las piezas desaparecidas.

⁵ Puede consultarse en: <https://create.kahoot.it/#quiz/883413dd-29da-4b12-8a69-482af297e6b2> [Consultado por última vez, en 10/01/2019].

Nuestro alumnado debía de meterse en la piel de estos protectores del patrimonio. De este concepto tomamos la estética y la narrativa de nuestra gamificación. La actividad se desarrolló en las tutorías grupales.

Los objetivos que buscábamos con la ejecución de *Monuments (Wo)Men* era que el alumnado repasase y afianzase los contenidos impartidos durante las clases, al mismo tiempo que se ayudaba en la preparación de la prueba teórica. Al ser una actividad con mayor desarrollo pudimos trabajar cuatro competencias: elaboración y defensa de argumentos en su área de estudio, capacidad para transmitir información e ideas a un público de formación diferenciada, capacidad para trabajar de manera autónoma y en equipo. Basamos esta actividad en el llamado “curriculum en espiral” que busca repasar ideas básicas, apoyándose repetidamente en éstas hasta que el alumno haya captado todo el aparato formal que las acompaña (Pluckrose, 1993, p. 67). Toda esta actividad está enfocada además a la creación de un aprendizaje cooperativo. Con ello se da oportunidad a los alumnos de enseñar y aprender en cooperación. Las instrucciones no sólo vienen de parte del profesor, sino que recae en ellos como participantes activos en el proceso. El alumno, al ser parte de un grupo del cual depende su desempeño, asegurará que los otros integrantes del grupo también se impliquen.

La metodología gamificadora de *Monuments (Wo)Men* planteó al alumnado la misión de salvar las obras de arte más representativas de las culturas precolombinas, para ello debían de cumplir con una serie de misiones o pruebas. La primera de ellas consistió en la elección de los líderes, para ello, como en otras actividades, nos servimos de una serie de preguntas con respuesta múltiple utilizando la plataforma Kahoot. Aquellos que obtuvieron mejor puntuación serían los líderes de cada equipo. En la siguiente misión, cada líder elegiría una de las culturas precolombinas trabajadas a lo largo del primer bloque de la asignatura y el alumnado se dividiría en una serie de grupos. Posteriormente, cada grupo elegiría algún aspecto de esa cultura como distintivo, para utilizar a modo de emblema. En la tercera misión, los equipos tendrían la tarea de elegir las dos obras artísticas que mejor representasen su cultura y preparar una breve presentación, que sería defendida ante el resto de la clase. Por último, entre toda la clase habría que elegir por consenso las obras que mejor habían sido defendidas. Estas obras serían las salvadas por *Monuments (Wo)Men*.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES DE LA EXPERIENCIA GAMIFICADORA

Los beneficios observados con nuestras actividades gamificadoras fueron varios, aunque bien es cierto que no todas las actividades tuvieron el mismo impacto. Observamos un aumento del nivel de compromiso con el estudio y el trabajo de la asignatura, con la percepción de un trabajo más diario. Las actividades ayudaron en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, mejorando la

inclusión y la cohesión de todo el alumnado. Algunas de las actividades trascendieron el aula y se integraron otros agentes externos. Por último, uno de los mayores beneficios fue el aumento de la motivación de la mayor parte del alumnado.

De igual modo, como resultado de las actividades desarrolladas se han creado una serie de recursos on-line de libre acceso. Son los siguientes:

- Recursos de la asignatura con la etiqueta #unioviamérica en la red social *Twitter*:
 - <https://twitter.com/hashtag/unioviamerica?src=hash>
- Actividades de preguntas con respuesta múltiple sobre la asignatura Historia del Arte en Iberoamérica creados en Kahoot y en abierto:
 - <https://play.kahoot.it/#/k/b132e64a-1005-41ab-9626-4a751f435669>
 - <https://play.kahoot.it/#/k/1b95da9c-434e-44b6-8970-37b16f95f94f>
 - <https://play.kahoot.it/#/k/883413dd-29da-4b12-8a69-482af297e6b2>
 - <https://play.kahoot.it/#/k/bc380858-77ac-4334-be83-9fd7be1f78fa>

Como conclusión a nuestra experiencia, reconocemos que el empleo de actividades gamificadas puede contribuir de diversas maneras a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. La gamificación puede llegar a incrementar el interés del alumno y alumna, y ayudar en el desarrollo de habilidades y actitudes científicas. Al mismo tiempo, también rompe el aislamiento del profesor y facilita la comunicación profesor-estudiante.

Por otro lado, el ámbito educativo no puede desligarse de la invasión tecnológica que sufre o disfruta la sociedad, sobre todo teniendo en cuenta que es un camino sin retorno, con sus ventajas y sus inconvenientes. Minimizar el desfase entre el aula universitaria y la sociedad, justifica el uso de la gamificación como técnica metodológica.

Con las actividades gamificadoras que hemos realizado conseguimos que el alumnado aprenda a aprender y disfrute del proceso de aprendizaje. En nuestra opinión la gamificación educativa ayuda a mejorar la motivación y lo que es más importante, nos recuerda lo apasionante que es aprender. Y es que para que tenga éxito la enseñanza hay que avivar la inteligencia de los alumnos y alumnas, y despertar su imaginación (Pluckrose, 1993). Nosotros hemos elegido la gamificación como el instrumento para conseguirlo.

BIBLIOGRAFÍA

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD Research*, 1(1).

Browne, K., & Anand, C. (2013). Gamification and serious game approaches for introductory computer science tablet software. *Proceedings of the First International Conference on Gameful Design*, 50-57.

Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. *ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-4.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco: Pfeiffer.

Marczewski, A. (2013). *Gamification. A Simple Introduction: Tips, advice and thoughts on gamification*. Amazon Digital Services, Kindle edition.

Marczewski, A. (2015). *Even ninja monkeys like to play: Gamification, game thinking & motivational design*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Pluckrose, H. (1993). *Enseñanza y aprendizaje de la historia*. Madrid, España: Ediciones Morata.

Tondello, G. F., Wehbe, R. R., Diamond, L., Busch, M., Marczewski, A., & Nacke, L. E. (2016). The Gamification User Types Hexad Scale. *CHI PLAY '16*, 229-243.

Valdeón, J. (1998). ¿Qué Historia enseñar? *Brocar: Cuadernos de investigación histórica*(22), 181-190.

Wood, L. C., & Reiners, T. (2015). Gamification. In M. Khosrow-Pour (Ed.), *Encyclopedia of Information Science and Technology* (pp. 3039-3047). Hershey: Information Science Reference.