

LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL PATRIMONIO CULTURAL EN EL GRADO EN TURISMO

Gamification in the teaching of cultural heritage in the Degree in Tourism

Fernández-Laso, M.C. Universidad Rey Juan Carlos (*España*)

María Ángeles López Ronco. Universidad Rey Juan Carlos (*España*)

Ana María González-Besteiro. Universidad Rey Juan Carlos (*España*)

Raúl Romero Calcerrada. Universidad Rey Juan Carlos (*España*)

Contacto: cristina.fernandez@urjc.es

Fecha recepción: 29/02/2024 - Fecha aceptación: 26/03/2024

RESUMEN

La gamificación es una metodología activa idónea para, a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), diseñar proyectos educativos en contextos formativos ajenos al juego. La gamificación es una metodología de aprendizaje basada en estrategias de juegos que permite al alumnado aprender de una manera lúdica y activa. Este trabajo presenta una propuesta de innovación educativa para el aprendizaje de la historia de Madrid. Esta va dirigida al alumnado del Grado en Turismo, del Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria y Bachillerato, especialidad Hostelería y Turismo, y de Formación Profesional del Grado Superior en Guía, Información y Asistencia Turística. El proyecto, centrado en la ciudad de Madrid, consta de varias fases: 1) Presentación y tarea, con un cuestionario, que evalúa los conocimientos; 2) Procedimiento, donde el alumnado a través de la gamificación debe seguir unas pistas y manejar fuentes y recursos TIC; 3) Exposición, como guías turísticos de una ruta cultural turística; 4) Recompensa, y 5) Evaluación. El proyecto facilita el aprendizaje de una manera lúdica y participativa, fomenta el análisis, diálogo y pensamiento crítico y potencia el desarrollo de las competencias digitales para lograr una educación integral acorde con el siglo XXI.

PALABRAS CLAVE

Patrimonio cultural; turismo; gamificación; metodologías activas; enseñanza superior.

ABSTRACT

Information and Communication Technologies (ICT) are an ideal tool for, through gamification, designing educational projects in training contexts outside the game. Gamification is a learning technique based on game strategies that allows students to learn playfully and actively. This work presents a proposal for educational innovation for learning the history of Madrid. This is aimed at students of a degree in Tourism, of the university master's degree in teacher training for secondary education and baccalaureate, specializing in hospitality and tourism, and professional training of high degree in guide, information, and tourist assistance. The project, centred on the city of Madrid, consists of several phases: 1) Presentation and task, with a test, which assesses knowledge; 2) Process, where the students, through the formation of groups and gamification, must follow some clues and resources; 3) Exhibition, such as tour guides; 4) Reward, and 5) Evaluation. The project aims to facilitate learning in a fun and participatory way, encourage analysis, dialogue and critical thinking and promote the development of digital skills to achieve a comprehensive education under the 21st century.

KEYWORDS

Cultural heritage; tourism; gamification; constructivist methodology; higher education.

1. INTRODUCCIÓN.

En la actualidad, los estudios sobre educación y la práctica docente investigan nuevas formas de innovar e implementar metodologías activas y alternativas a la clase magistral para contribuir al desarrollo de las competencias recogidas en el proyecto curricular y el programa de cada asignatura y, así, potenciar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje en el alumnado. En este sentido, la adquisición de las competencias digitales es un elemento fundamental en la formación de los futuros profesionales del siglo XXI. La combinación de metodologías de aprendizaje activo y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) permiten lograr en el alumnado una educación integral acorde con la sociedad actual.

La gamificación es una reciente metodología de aprendizaje activa que consiste en aplicar estrategias de juegos (pensamientos y mecánicas) en contextos ajenos al juego (Deterding et al., 2011), con el fin de que las personas adopten determinados comportamientos (Ramírez-Cogollor, 2014). En la educación formal, la gamificación consiste en implementar estrategias de juegos para que el discente aprenda de forma lúdica. Es decir, el alumnado está activo en todo el proceso lúdico de enseñanza y aprendizaje, mientras que el docente se convierte en un guía, un facilitador de la tarea y materiales a usar, generando un espacio motivador desde el inicio de la actividad (Corrales, 2020; García et al., 2020; Teixes-Arguilés, 2014).

Esta estrategia pedagógica, que comenzó a popularizarse a partir de 2010 (Acosta-Medina et al., 2020), busca reformular la manera en que se desarrolla una clase dentro y fuera del aula (Solís-Castillo y Marquina-Luján, 2022). Así, en el aula se distinguen dos tipos de gamificación (Garone y Nesteriuk, 2019): a) la superficial, que se utiliza de forma puntual en una clase o actividad; y b) la profunda, que se implementa a lo largo de toda la estructura de un curso. En paralelo a esta clasificación, se ha definido teóricamente los tres elementos que utilizan los juegos (Rodríguez-García y Santiago-Campión, 2015): a) elementos dinámicos recogen las necesidades e

inquietudes que determinan el comportamiento de la persona en el juego; estos principalmente se relacionan con la motivación por alcanzar la meta; b) mecánicas son los componentes que regulan el juego y establecen el funcionamiento; son entendidas como las estrategias que plantean los diseñadores para que el juego resulte más atractivo, y c) componentes son los elementos que sirven para establecer una dinámica positiva de la mecánica del juego como las insignias, las recompensas, etc.

La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez (Marín-Santiago y Hierro, 2013), con la que se busca eliminar la connotación negativa y tediosa que tienen ciertos contenidos o unidades didácticas para convertirlos en algo ameno e interesante como es superar un reto consigo mismo y con el resto de participantes (García-Casaus et al., 2020) y por el cual se obtiene una recompensa.

En definitiva, la gamificación consiste en convertir en ameno el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante los elementos utilizados en el juego para: 1) Fomentar el interés por el conocimiento; 2) Desarrollar la adquisición de competencias y habilidades; 3) Promover el trabajo colaborativo para incentivar la resolución de la tarea de forma conjunta e innovadora; 4) Ayudar en la planificación estratégica y en el desarrollo del pensamiento crítico y el control de las emociones; y 5) Contribuir con todo ello a un aprendizaje efectivo y significativo (Amezcuca y Amezcuca, 2018; Corrales, 2021; García-Lázaro, 2019; García-Casaus et al., 2020; Solís-Castillo y Marquina-Luján, 2022; Roa et al., 2022, 2021; Gómez Trigueros, 2018).

El uso de metodologías y técnicas constructivistas, como la gamificación y el trabajo colaborativo, promueve y despierta el interés y la motivación del discente en áreas que, como las humanidades y las ciencias sociales (Área y González, 2015; Carrión, 2018; Corrales, 2019; Cózar y Sáez, 2016; Gómez Trigueros y Ruíz, 2017) son tradicionalmente consideradas por el alumnado como materias excesivamente teóricas y poco prácticas (Corrales et

al., 2018). Así, en el contexto de la gamificación se utiliza en la forma de tomar un problema o tarea y darle solución con procesos basados en el juego (Moreno-López et al., 2023).

En los últimos años, la gamificación se ha convertido en un recurso muy útil por su potencial para facilitar la transmisión del conocimiento e incentivar la participación o comportamientos específicos, tanto individual como en equipos, en múltiples y diversos ámbitos relacionados, entre otros, con el patrimonio cultural (Marques et al., 2023; Pen et al., 2023; Sousa y Haque, 2023; Villalpando, 2022), el marketing (Xu et al., 2016), el diseño de productos turísticos (Kim et al., 2021), la protección del patrimonio inmaterial (Alivizatos, 2019), los museos (Hutson y Hutson, 2024; He et al., 2023; Corrales y Garrido, 2020; Ćosović y Brkić, 2020) o las aplicaciones móviles (Grevtsova, 2016; Ibáñez-Etxeberria et al., 2019).

El incremento del uso de las tecnologías y los medios digitales en la vida cotidiana ha fomentado el desarrollo de experiencias y técnicas gamificadas (Khaldi et al., 2023; Pasca et al., 2021). La gamificación se ha convertido en una importante herramienta en las organizaciones y en diferentes campos de estudio; pero, pese a la creciente producción científica (Lester et al., 2023; Montenegro-Rueda et al., 2023; Moreno-López et al., 2023), son numerosas aun las posibilidades para nuevas investigaciones en el turismo cultural (Marques et al., 2022) y, por ende, en otras áreas de conocimiento. En el ámbito educativo son también múltiples las publicaciones sobre las experiencias gamificadas en el aula, lo que incluyen la educación superior, pero aún esta novedosa metodología requiere de una mayor madurez en la construcción de enfoques de contenidos, de implementación de las experiencias gamificadas y de la comparativa empírica entre estas (Kabilan et al., 2023; Khaldi et al., 2023; Montenegro-Rueda et al., 2023).

En este contexto, las asignaturas vinculadas con el patrimonio y el turismo cultural en el Grado en Turismo en la Universidad Rey Juan Carlos (URJC) como, por ejemplo, *Recursos y*

Desarrollo Turístico de la Comunidad Madrid, asignatura optativa de 6 créditos ECTS (*European Credit Transfer System*, Sistema Europeo de Transferencia de Créditos) de 4º curso posee una importante carga teórica ya que se abordan numerosos datos cronológicos e históricos relacionados con el origen y la evolución histórica de la región madrileña. Por ello, se ha realizado una propuesta de innovación educativa para el alumnado de 4º del Grado en Turismo en torno a un objeto del patrimonio madrileño que ha acompañado la historia de la ciudad desde su fundación hasta nuestros días. Se ha llamado *¿Qué sabes de las murallas de Madrid?* El principal objetivo es facilitar al discente el aprendizaje de conocimientos sobre la ciudad de Madrid y de sus recursos turísticos-culturales mediante la gamificación como estrategia didáctica constructivista.

2. OBJETIVOS

Este trabajo presenta el diseño de un proyecto de innovación educativa *¿Qué sabes de las murallas de Madrid?* que tiene como principal objetivo aprender la historia de la capital madrileña a través de la reconstrucción temporal de las distintas murallas y cercas que han existido en la ciudad: murallas árabe y cristiana, las cercas del arrabal, de Felipe II y de Felipe IV y el diseño de una RCT en torno a estas.

El diseño e implementación de la propuesta busca lograr objetivos didácticos vinculados con los conocimientos básicos de los recursos territoriales turísticos de la Comunidad de Madrid. Estos son:

- Aprender los recursos culturales turísticos más representativos y singulares de la historia de Madrid.
- Estudiar los cambios fundamentales en el rumbo de la historia madrileña, como los períodos históricos de la Edad Media, Moderna y Contemporánea, las dinastías y reyes situando a sus protagonistas en cada periodo histórico y los hechos más relevantes en relación con la Comunidad de Madrid.

- Comprender el origen, la funcionalidad y evolución de las murallas árabe y cristiana y de las cercas de la ciudad de Madrid y situar estas en el actual espacio urbano de la capital.
- Adquirir competencias digitales a través del uso de Internet y sus diferentes servicios, así como el manejo de programas informáticos y de servidores de mapas como *Google Maps*.

El proyecto se ha diseñado para ser implementado en el Grado en Turismo de la URJC, en la asignatura optativa de 4º curso *Recursos y Desarrollo Turístico de la Comunidad de Madrid* con una carga de 6 ECTS, pero puede extrapolarse a otras asignaturas del Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria y Bachillerato en la especialidad Hostelería y Turismo, del ciclo formativo de Grado Superior en Guía, Información y Asistencia Turística; y en estudios relacionados con la historia o historia del arte y el patrimonio cultural en la educación formal y no formal.

3. METODOLOGÍA

La propuesta de innovación didáctica se ha elaborado desde un enfoque cualitativo basado en metodologías y técnicas activas como es la gamificación superficial (Garone y Nesteriuk, 2019) y el trabajo colaborativo (Maldonado, 2007). El grado de éxito depende, en gran medida, del cambio de rol del docente, quien pasa a ser un guía durante todo el desarrollo de la actividad y un transmisor de una actitud positiva y participativa (Ardila-Muñoz, 2019; Corrales, 2020; García-Casaus et al., 2020). La actividad gamificada requiere del trabajo colaborativo de todo el alumnado para la resolución final de la actividad. Por tanto, busca fomentar la coordinación e interacción entre el alumnado y la cooperación de todo el grupo.

Las tareas que deberán realizar son: 1) Investigar, analizar y seleccionar información relevante en una selección proporcionada de recursos digitales de Internet (páginas web, blogs y documentales) para la resolución de un problema; 2) Aprender a usar *Google*

Maps para la recreación de una muralla o cerca (Morales, 2018) y la elaboración de una RCT (Campesino et al., 2021); 3) Visitar la ciudad de Madrid para localizar *in situ* los lugares donde se ubicaba la muralla o cerca, realizar fotografías y seleccionar las paradas de interés turístico, y 4) Diseñar una presentación en *Canva*, *Prezi*, *Power Point* o programa similar sobre la RCT y, por último, 5) figurar ser un guía turístico para exponer la presentación al resto de los grupos.

La implementación de este taller se ha concebido para trabajar las siguientes Competencias Específicas (CE) y Competencias Transdisciplinarias (CT) recogidas en el Libro Blando de Turismo (ANECA, 2004): 1) (CE24) Utilizar y analizar las TIC en los distintos ámbitos del sector turístico, a través del uso de Internet y sus diferentes servicios y el manejo de herramientas informáticas y ofimáticas; 2) (CE31) Comprender las características de la gestión del patrimonio cultural con el diseño de un Itinerario Cultural Turístico (ICT) y una RCT; y 3) (CT) Capacidad de análisis y síntesis, comunicación oral y escrita, resolución de problemas, pensamiento crítico y creatividad.

El taller en el aula tiene una duración aproximada de 6 horas, unas 3 clases de 2 horas. Así mismo, se calcula una mañana o tarde para la visita de la ciudad. Los recursos materiales necesarios serían: un aula de informática con conexión a Internet y un proyector.

Finalmente, la evaluación de la consecución de los objetivos o el grado de éxito del taller se lleva a cabo a través de una prueba de conocimientos o cuestionario al inicio y al final del taller (figura 1) y de 2 rúbricas: 1) Una autoevaluación de la actividad (tabla 1), y 2) Una evaluación del propio taller por parte del alumnado participante (tabla 2). Todas las pruebas son anónimas.

¿Qué sabes de las murallas de Madrid?	
<p>En esta prueba se pretende comprobar cuánto sabes sobre la ciudad de Madrid; es completamente anónima y no cuenta para la nota final, por lo que es muy importante la sinceridad.</p> <p>Lee detenidamente las preguntas y selecciona con un círculo la opción que consideres correcta.</p>	
<p>1. ¿Cuándo se construyó la muralla árabe?</p> <p>a. En el siglo VIII. b. En el siglo IX. c. En el siglo X.</p>	<p>2. ¿Cuántas puertas tenía la muralla árabe?</p> <p>a. 3. b. 4. c. 5.</p>
<p>3. ¿Quién mandó construir la muralla cristiana?</p> <p>a. Fernando II. b. Alfonso VII. c. Enrique IV.</p>	<p>4. ¿En qué muralla se localizaba la Puerta de Valnadú?</p> <p>a. La muralla cristiana. b. La cerca del arrabal. c. La cerca de Felipe II.</p>
<p>5. ¿Sabes a qué se debe el nombre del barrio de La Latina?</p> <p>a. Al teatro de La Latina. b. A la Puerta de La Latina. c. A Beatriz Galindo.</p>	<p>6. ¿Sabes en qué muralla o cerca se localizaba la Puerta de la Red de San Luis?</p> <p>a. La cerca del arrabal. b. La cerca de Felipe II. c. La cerca de Felipe IV.</p>
<p>7. La Puerta de Toledo sustituirá a la Puerta de la Latina.</p> <p>a. Verdadero. b. Falso.</p>	<p>8. En la cerca de Felipe IV existió la Puerta de Bilbao y el Portillo de Fuencarral.</p> <p>a. Verdadero. b. Falso.</p>
<p>9. Según la leyenda ¿dónde se encontró oculta la imagen de la Virgen de la Almudena?</p> <p>a. En los muros de la iglesia de Santa María. b. En el arco de la Puerta de Santa María. c. En la muralla.</p>	<p>10. En la cerca de Felipe II existió la Puerta de los Moros.</p> <p>a. Verdadero. b. Falso.</p>
<p>11. ¿Qué sabes sobre las murallas de Madrid?</p>	

Figura 1. Ficha con la prueba de conocimientos o cuestionario previa al inicio del taller (fase 1) y una vez finalizado este (fase 5).

Nota: Resultados: 1b; 2a; 3b; 4a; 5c; 6b; 7a; 8a; 9c; 10b. Fuente: elaboración propia.

Tabla 1. Rúbrica de autoevaluación del taller ¿Qué sabes de las murallas de Madrid?. Fuente: elaboración propia.

Criterios de evaluación	1	2	3	4
1- Mal 2- Regular 3- Bien 4- Excelente				
Conozco el contexto geográfico, histórico y social del porqué de un Madrid amurallado o cercado durante los distintos periodos de su historia.				
Identifico los distintos periodos históricos y cronologías de la historia de Madrid.				
Conozco las distintas murallas, cercas y puertas de la ciudad de Madrid.				
Sé situar cada muralla y cerca de Madrid con sus principales puertas en el plano turístico.				
Soy capaz de situar los reyes y las dinastías en cada periodo histórico y relacionar con las murallas y las cercas de Madrid.				
Sé diseñar una ruta cultural turística en <i>Google Maps</i> .				
Puedo hacer de guía turística.				

Tabla 2. Rúbrica de valoración del taller ¿Qué sabes de las murallas de Madrid? (fase 5). Fuente: elaboración propia.

Criterios de evaluación	1	2	3	4
1- Mal 2- Regular 3- Bien 4- Excelente				
La actividad es novedosa y dinámica.				
La actividad facilita el aprendizaje de los contenidos de la asignatura.				
La actividad fomenta la motivación por los contenidos y los hace más atractivos.				

Los recursos y herramientas para el desarrollo de la actividad son los más idóneos.				
La actividad favorece el trabajo colaborativo, el diálogo y la reflexión crítica.				
La duración de la actividad es adecuada.				

3. PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

El desarrollo de la propuesta o taller *¿Qué sabes de las murallas de Madrid?* Se realiza en diferentes fases como se describe a continuación.

3.1. Fase 1: Presentación y tarea

La primera fase se inicia con una prueba de conocimientos sobre la historia de Madrid en relación con las murallas y cercas de Madrid. El alumnado individualmente y de manera anónima cumplimentará el cuestionario proporcionado por el docente que consta de 10 preguntas tipo test cerradas y una última pregunta abierta para que el alumnado responda libremente (figura 1).

Una vez finalizada y recogida la prueba se procederá al inicio de la actividad. Así, se pedirá al alumnado que enciendan los ordenadores y se formarán 5 grupos de trabajo de entre 3 y 5 miembros. El número de participantes puede variar y adaptarse en función del número de discentes en el aula. Una vez organizados por equipos, se procederá a hacerles entrega a cada grupo de los recursos materiales siguientes: una ficha de una de las 5 murallas y cercas de Madrid (figuras 2-5), un Mapa turístico de Madrid (Madrid Destino Cultura Turismo y Negocio, 2024) y una ficha con los recursos digitales para consultar en Internet (tabla 3).



Figura 2. Ficha grupo 1: muralla árabe con la presentación del problema y las cuestiones a resolver. Fuente: elaboración propia.

A continuación, el docente les presentará el problema explicando lo siguiente: La Dirección General de Turismo y la Dirección General de Patrimonio Cultural de la Comunidad de Madrid están trabajando conjuntamente para el diseño y la elaboración de una serie de RCT relacionadas con las distintas murallas y cercas que han existido en la ciudad Madrid a lo largo de su historia con el objetivo de su promoción y la atracción de turistas. Así, cada equipo de trabajo, en función de la ficha asignada (figuras 2-5) va a encargarse de una de las murallas o cercas para realizar la siguiente tarea: 1) Dar respuesta a los interrogantes del equipo de especialistas de la Comunidad de Madrid; 2) Recrear la muralla asignada en *Google Maps* con la ayuda de la página web *Una ventana desde Madrid*, en la sección *Madrid* y en *Murallas, cercas y puertas de Madrid*; 3) Diseñar una ruta de entre 8 y 10 paradas de interés turístico y cultural asociadas con el periodo histórico de la muralla o la cerca asignada realizando una visita *in situ* de los lugares por donde discurría la misma, con una duración aproximada de 2 horas; 4) Realizar en *Google Maps* la RCT creada; 5) Diseñar una presentación con la RCT creada y exponer esta al resto de grupos como guías turísticos de Madrid.



Figura 3. Ficha grupo 2: muralla cristiana con la presentación del problema y las cuestiones a resolver. Fuente: elaboración propia.

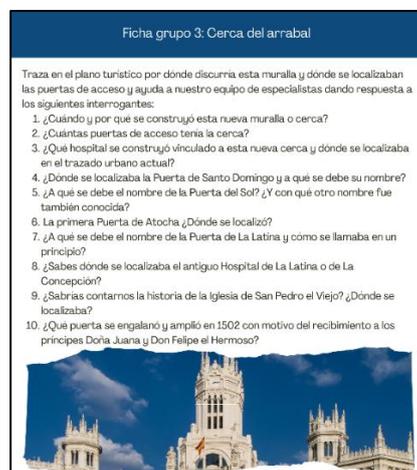


Figura 4. Ficha grupo 3: cerca del arrabal con la presentación del problema y las cuestiones a resolver. Fuente: elaboración propia.



Figura 5. Ficha grupo 4: cerca de Felipe II con la presentación del problema y las cuestiones a resolver. Fuente: elaboración propia.



Figura 6. Ficha grupo 5: cerca de Felipe IV con la presentación del problema y las cuestiones a resolver. Fuente: elaboración propia.

Tabla 3. Recursos digitales comunes para el desarrollo del taller ¿Qué sabes de las murallas de Madrid? Fuente: elaboración propia.

Nombre	Institución/autores	Web
Una ventana desde Madrid	Lourdes María Morales Farfán	https://www.unaventana-desdemadrid.com/index.html
Madrid árabe	Rafael Martínez	http://madridarabe.es/rafael-martinez-sanchezgiron
Madrid con encanto	Maribel Piñeras Villaldea	http://madridconencanto-siema.blogspot.com
Blog El Madrid Medieval	José Manuel Castellanos Oñate	https://madrid-medieval.blogspot.com/p/inicio.html
Bienvenidos a Madrid	Página oficial de Turismo del ayuntamiento de Madrid	https://www.esmadrid.com/historia-de-madrid
Madrid histórico	Dayfisa - UAM	http://www.madridhistorico.com

FotoMadrid - Tu web de fotografías de Madrid	FotoMadrid	http://www.fotomadrid.com
Web Isabel Gea	Isabel Gea	http://www.mayrit.com
Secretos de Madrid	Avant Facility Services	https://www.avantservicios.com/secretos-de-madrid
Historia de Madrid (siglos IX-XIX). Capítulo 1	Liceo	https://www.youtube.com/watch?v=O32Tqh_cFro
Historia de Madrid. Capítulo 2		https://www.youtube.com/watch?v=WbIFuOEIPCw
Historia de Madrid. Capítulo 4		https://www.youtube.com/watch?v=VeP-BRjd7kE
Desmontando Madrid: El Madrid andalusí.		https://www.telemadrid.es/programas/desmontando-madrid/Desmontando-Madrid-Andalusi-2-2280091980--20201023102620.html
Desmontando Madrid: El Madrid medieval.	Telemadrid	https://www.telemadrid.es/programas/desmontando-madrid/Desmontando-Madrid-medieval-2-2376082422--20210908103900.html
Desmontando Madrid: El Madrid de los Austrias		https://www.telemadrid.es/programas/desmontando-madrid/Desmontando-Madrid-

	Austrias-2-2300190006--20201229103000.html
Desmontando Madrid: El Madrid de los Borbones	https://www.telemadrid.es/programas/desmontando-madrid/Desmontando-Madrid-Borbones-2-2294790558--20201211102500.html

3.2. Fase 2: Procedimiento y recursos

La fase 2 se realizará en las 2 primeras clases o en una duración aproximada de 4 horas. En la primera clase, los distintos equipos de trabajo comenzarán por organizar la actividad con la ayuda del docente. Este les guiará para hacer una distribución de las tareas tales como, repartir las preguntas de las fichas y los recursos digitales (tabla 3) para buscar, analizar los contenidos de las páginas webs, blogs, visualizar los vídeos, etc., y así dar respuesta a las cuestiones de la ficha asignada (figuras 2-5); localizar en el espacio urbano actual con la ayuda de la página web *Una ventana desde Madrid* (Morales, 2018) la muralla o cerca y las puertas de acceso a esta (figura 6), y dibujar su trazado en *Google Maps*.

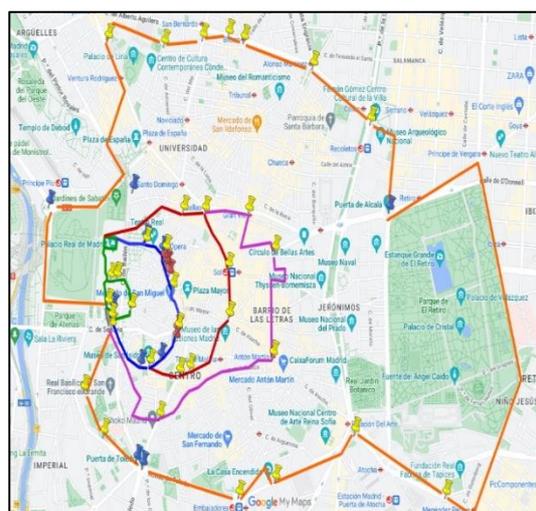


Figura 6. Murallas, cercas y puertas de la ciudad de Madrid.

Nota: muralla árabe: color verde; muralla cristiana: color azul; cerca del arrabal: color rojo; cerca de Felipe II: color violeta; cerca de Felipe IV: color naranja. Las chinchetas de colores hacen referencia a las puertas (amarillo) y los restos de muralla que hoy en día se conservan (rojo). Fuente: Morales (2018).

Para la actividad de *Google Maps*, el docente les proporcionará las siguientes instrucciones: 1) Abre *Google Maps* e inicia sesión con tu cuenta de *Google*; 2) Clica en Menú, en la parte superior izquierda, icono tres líneas paralelas; 3) Selecciona la lista: tus sitios; 4) En la parte superior selecciona: Mapas y, a continuación, en la parte inferior, Crear Mapa; 5) Mapa sin nombre (cambia el nombre clicando con el ratón encima); 6) Mapa base: selecciona el mapa que consideres más adecuado para hacer la RCT. Si permaneces encima de la imagen con el ratón este te indica el tipo de mapa, por ejemplo, satélite; 7) Herramientas para crear tu mapa personalizado, en la parte superior, iconos de derecha a izquierda: a) Regla; b) Escribir indicaciones; c) Crear ruta; d) Añadir marcador.

Una vez dibujada la muralla, los distintos equipos, entre la primera y la segunda clase, deberán llevar a cabo con la ayuda del mapa de *Google Maps* y el Mapa turístico de Madrid (Madrid Destino Cultura Turismo y Negocio, 2024) una visita por los lugares por donde discurría la muralla o cerca. Esto les permitirá conocer *in situ* los espacios actuales asociados a esta, comprobar y verificar la muralla creada en *Google Maps*, conocer y familiarizarse con el recorrido y la ciudad, realizar fotografías y seleccionar más fácilmente las paradas de interés cultural turístico para el diseño de la RCT.

En la segunda clase de dos horas cada grupo procederá a dibujar en *Google Maps* la RCT; al mismo tiempo, otros miembros del grupo pueden ir haciendo la presentación en *Canva*, *Prezi*, *Power Point* con las fotografías realizadas y la explicación de los lugares que se visitan, la información sobre el contexto histórico, etc. de la RCT creada.

3.3. Fase 3: Exposición

La fase 3 se desarrolla en la última clase, con unas 2 horas de duración. En esta, los distintos grupos llevarán a cabo la exposición de la

RCT y harán de guías turísticos frente al resto de los equipos. Estos deben explicar con ayuda de la presentación diseñada, la historia de la muralla o la cerca asignada y la RCT creada durante la visita en *Google Maps* con las distintas paradas de interés cultural turístico.

3.4. Fase 4: Recompensa

En la fase 4 los equipos, tras las presentaciones de las RCT, deben evaluar las exposiciones y las distintas RCT (las paradas, la información proporcionada, las fotografías realizadas, las anécdotas, la actitud y el lenguaje verbal y no verbal) asignando a cada grupo una valoración entre 1 y 100 puntos. El docente comprobará las calificaciones realizadas por todos los grupos y procederá a repartir las titulaciones y les comunicará el porcentaje de la nota obtenida que se sumará en sus respectivas calificaciones finales de la asignatura (tabla 4).

Tabla 4. Categorías de nivel y titulaciones según el nivel y puntuación lograda en la actividad del taller. Fuente: elaboración propia.

Nivel lo- grado	Puntuación	Titulación	% nota final eva- luación
Excelente	91 a 100	1. Guía local oficial	25%
Muy buena	81 a 90	2. Guía local	20%
Buena	51 a 80	3. Guía auxiliar	15%
Mejorable	31 a 50	4. Transferista	10%
Muy mejorable	1 a 30	5. Guía en prácticas	5%

3.5. Fase 5: Evaluación

En esta última fase, cada discente realizará de nuevo la prueba de conocimientos (figura 1) y las dos rúbricas (tabla 1 y tabla 2) con el fin de conocer el grado de aprendizaje del alumnado y la valoración del taller por parte de este.

4. DISCUSIÓN

El patrimonio cultural es una realidad interdisciplinar que requiere de distintas áreas de conocimiento como el Turismo, Geografía, Historia, Arte, etc., para lograr alcanzar una comprensión integral. El patrimonio cultural representa un marco privilegiado que permite al espectador su entendimiento a través de sus evidencias, lo que facilita un conocimiento mediante unos hechos comprobables (Zabala y Roura, 2006). Hoy en día, las distintas metodologías de enseñanza en la educación persiguen que el alumnado se convierta en el protagonista de su propio aprendizaje y, por tanto, construya su propio conocimiento. La gamificación como metodología activa busca, preferiblemente de manera voluntaria (Groh, 2012), fomentar el compromiso del discente con su propio aprendizaje (García et al., 2016), situándole en el centro de todo el proceso, mediante el uso de juegos en el aula que promuevan un aprendizaje significativo (Marín-Díaz, 2015; Villalustre-Martínez y Del Moral-Pérez, 2015) y que, al mismo tiempo, propicien vínculos sociales (Villalpando, 2022).

Este proyecto o taller *¿Qué sabes de las murallas de Madrid?* pretende en el alumnado del Grado en Turismo y estudios afines el desarrollo de una gamificación superficial (Garone y Nesteriuk, 2019) que motive al participante mediante las dinámicas, mecánicas y componentes (Rodríguez-García y Santiago-Campión, 2015) del taller a representar y reflexionar sobre la historia y el patrimonio cultural de Madrid; así como a compartir su identidad cultural y motivar lazos sociales.

El taller se ha diseñado para que su implementación sea beneficiosa tanto para el disfrute del discente como para la construcción de conocimientos sobre la historia de la región de Madrid. Y, a su vez, potencie las habilidades del trabajo colaborativo, la creatividad, el pensamiento crítico y la valoración y sensibilización por el patrimonio cultural (Sousa y Haque, 2023; Villalpando, 2022). La manera de abordar los contenidos del taller es fundamental puesto que la elección de la estrategia didáctica, mediante la narrativa gamificada, debe captar la atención y crear expectativa en el alumnado (Ordás, 2018); y, al

mismo tiempo, motivar el hábito de indagación, investigación, reflexión, creatividad y resolución de problemas en un ambiente distendido (Corrales, 2020; He et al., 2023).

Este taller basado en el diseño de una ruta cultural-turística a partir del patrimonio cultural de Madrid es utilizado como instrumento metodológico para planificar unos aprendizajes turísticos, geográficos, históricos, artísticos y culturales (Méndez y Rodrigo, 2019; Gómez Trigueros, 2018). El diseño de rutas culturales permite al alumnado construir su conocimiento y desarrollar habilidades de pensamiento y actitudes de sensibilización por el patrimonio; y posibilitan la recreación de contextos histórico-emocionales a través de la conexión con los lugares y los distintos espacios (Agustín, 2016, Gómez Trigueros, 2018). El patrimonio cultural es esencial para el conocimiento de la memoria histórica (López Fernández, 2006) y la construcción de identidad cultural; y solo una comprensión integral y sensibilización de este permite una acertada interpretación y divulgación por parte de los profesionales del turismo y gestores del patrimonio.

La implementación de este taller en el Grado en Turismo contribuye en el alumnado en: 1) El diseño de una ruta cultural-turística y la confección de textos con un mayor grado de implicación personal y colaborativa (Gómez Trigueros, 2018) lo que le permite un mejor desarrollo del relato y discurso de la ruta; 2) Contextualizar los hechos, los personajes y los bienes patrimoniales desde distintos ámbitos (geográfico, político, social, económico, turístico, cultural) lo que permite una mejor comprensión de la historia y del legado patrimonial de ese periodo en la región de Madrid. 3) Potencia las habilidades lingüísticas y de pensamiento y facilita la interacción con el resto del grupo a lo largo de todo el proceso; 4) El uso de una metodología participativa como la gamificación sitúa al discente en el eje central del aprendizaje lo que fomenta un aprendizaje significativo (Amezcuca y Amezcuca, 2018; Corrales, 2021; García-Lázaro, 2019; García-Casas et al., 2020; Solís-Castillo y Marquina-Lujan, 2022; Roa et al., 2022, 2021; Gómez Trigueros, 2018); 5) Permite la consecución

de objetivos específicos (Khaldi et al., 2023); 6) Facilita un uso adecuado de las tecnologías digitales tanto para su formación como para su futura profesión; y 7) Fomenta una actitud crítica en cuestiones tan relevantes como el respecto por las culturas (Gómez Trigueros, 2018) y promueve reflexiones sobre las actitudes, los valores y las normas en torno a la educación patrimonial (Fontal, 2003).

Hoy en día, las experiencias gamificadas implementadas en el aula para el aprendizaje de historia han resultado beneficiosas para el alumnado potenciando la interacción, motivación y el aprendizaje de historia y ciencias sociales (Área y González, 2015; Carrión, 2018; Contreras Espinosa, 2016; Corrales, 2019; Cózar y Sáez, 2016; Gómez Trigueros, 2010, 2018; Gómez Trigueros y Ruíz, 2017; Labrador y Villegas, 2016).

La actividad gamificada de este taller se presenta como una estrategia innovadora en el Grado en Turismo frente a la enseñanza tradicional en la educación superior. Ahora bien, el éxito del taller depende del diseño y de una adecuada definición de planificación, implementación y seguimiento (Werbach y Hunter, 2012). Para ello, es necesario tener en cuenta distintas variables (Khaldi et al., 2023): 1) Evaluar los perfiles del estudiantado, 2) La materia a gamificar; 3) El contexto educativo; 4) El interés y la experiencia en juegos del discente; 5) La cultura, etc. y, con todo ello, se debe, adicionalmente, explorar empíricamente el diseño ejecutado y realizar comparativas entre estudios similares.

Ciertamente, la gamificación es un tema novedoso en la educación que está aportando numerosos beneficios en el aprendizaje de los estudiantes universitarios, pero como apuntan Kabilan et al. (2023), Khaldi et al. (2023) y Montenegro-Rueda et al. (2023) entre otros aún es escasa su aplicación en algunas áreas de conocimiento. Por ello, se recomienda continuar investigando y generando experiencias en la educación superior con el objeto de analizar y evaluar sus efectos en el proceso de enseñanza y de aprendizaje (Montenegro-Rueda et al., 2023). Es necesario, por

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

tanto, que la gamificación como metodología activa se desarrolle y fortalezca generando un mayor número de propuestas de gamificación con distintos enfoques de contenidos y con más estudios comparativos de los resultados que permitan evaluar su efectividad en la enseñanza (Kabilan et al., 2023; Khaldi et al., 2023; Montenegro-Rueda et al., 2023). Es, por ello, que se prevé como prospectiva la implementación del taller y la publicación de los resultados teniendo en cuenta el contexto educativo, el perfil del estudiantado, la personalización del contenido gamificado y una posterior comparativa con estudios similares en la enseñanza superior.

5. CONCLUSIONES

Este trabajo presenta una propuesta de innovación educativa *¿Qué sabes de las murallas de Madrid?* basada en la gamificación y uso de las TIC dirigida al Grado en Turismo y estudios afines con el objetivo de que le permita al alumnado: 1) Aprender en un ambiente lúdico y entendido la historia de Madrid, los distintos periodos y hechos históricos más singulares, las dinastías y reyes, situando a sus protagonistas en cada periodo histórico y los hechos más relevantes en relación con la Comunidad de Madrid; 2) Conocer las murallas y cercas de Madrid y su evolución, características y contexto en la ciudad. 3) Aprender a manejar el uso de recursos web para la resolución de problemas y de herramientas digitales como *Google Maps* para el diseño de RCT; 4) Desarrollar la capacidad de pensamiento crítico a través de la reflexión y el diálogo e involucrarles en el aprendizaje; 5) Motivar el trabajo cooperativo y la elaboración de trabajos en equipo; y 6) Potenciar habilidades en el uso de recursos TIC para la resolución de problemas. La implementación del taller pretende la formación integral de los futuros profesionales del sector turístico vinculados con el patrimonio cultural y la interpretación del patrimonio, como son los graduados en turismo o los guías de turismo.

- Acosta-Medina, J. K., Torres-Barreto, M. L., Álvarez-Melgarejo, M. y Paba-Medina, M. C. (2020). Gamification in the educational field: a bibliometric analysis. *I+D Revista de Investigaciones*, 15, 28-36.
- Agustín, M. C. (2016). *Rutas e itinerarios literarios en Aragón*. Unizar.
- Alivizatou, M. (2019). Digital Intangible Heritage: Inventories, Virtual Learning and Participation. *Heritage & Society*, 12(2-3), 116-135. <https://doi.org/10.1080/2159032X.2021.1883950>
- Amezcua, T. y Amezcua, P. (2018). La gamificación como estrategia de motivación en el aula. En A. Torres y L.M. Romero (Eds.). *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la Comunicación y la Educación* (pp. 137-146). Universidad Politécnica Salesiana.
- ANECA (2004). Libro Blanco del Título de Grado en Turismo. Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación.
- Área M. y González, C. S. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 15-38. <http://dx.doi.org/10.6018/j/240791>
- Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Campesino, A. J., Salcedo, J. C. y Gil, L. (2021). Itinerarios culturales y rutas turísticas-culturales: planificación y gestión. En F. J. Cambero, A. Díaz, Y. Fernández M. Sánchez-Oro y J. Esperanza (Coords.). Recursos turísticos, territorio y sociedad en Extremadura: catalogación, nuevos usos y perspectivas (pp. 139-160). Universidad de Extremadura.
- Carrión, 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. <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/340828>
- Contreras Espinosa, R. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED*, 19(2), 27-33.
- Corrales, M. (2021). La gamificación como herramienta para educar en la participación. Intervención didáctica en el aula de Historia. *Clio. History and History Teaching*, 47, 23-48. https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2021475859
- Corrales, M. (2020). Emociones de estudiantes preuniversitario en Ciencias Sociales con experiencias de gamificación. *Investigación en la Escuela*, 102, 84-96. <http://doi.org/10.12795/IE.2020.i102.06>
- Corrales, M. (2019). La gamificación como metodología motivadora en el aprendizaje de las Ciencias Sociales. En Redine (Eds.). *Conference Proceedings CIVINEDU 2019* (pp. 385). Redine.
- Corrales, M. y Garrido, J. (2020). Uso del patrimonio y aprendizaje de la historia de la ciudad. Una experiencia de gamificación en la alzaba de Badajoz. *UNES*, 9, 30-40. <https://doi.org/10.30827/unes.v0i9.15964>
- Corrales, M., Sánchez, J., Moreno, J. y Zamora, F. (2018). Las motivaciones de los jóvenes para el estudio: raíces y consecuencias. *Cuadernos de Investigación en Juventud*, 4, 60-79.
- Čosović, M., y Brkic, B. R. (2020). Game-Based Learning in Museums-Cultural Heritage Applications. *Information*, 11(22), 58-63. <https://doi.org/10.3390/info11010022>
- Cózar, R. y Sáez, J. M. (2016). Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: an experiment with MinecraftEdu. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(2).
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". Proceedings of the 15th International Academic

- MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9-15. <https://cutt.ly/mNlM8J>
- Fontal, O. (2003). *La educación patrimonial. Teoría y práctica para el aula, el museo e Internet*. Trea.
 - García, F., Carrascal, S. y Renobell, V. (2016). El dibujo de la figura humana “Avatar” como elemento para el desarrollo de la creatividad y aprendizaje a través de la gamificación en Educación Primaria. *ArDIn: Arte Diseño Ingeniería*, 5: 47-57.
 - García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J.F., Martínez-Sánchez, J.A., y Cara-Muñoz, M.M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte*, 1(1), 16-24.
 - García-Lázaro, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Hekademos: revista educativa digital*, 27, 71-79.
 - Garone, P. y Nesteriuk, S. (2019). Gamification and Learning: A Comparative Study of Design Frameworks. En V. Duffy (Eds). *Digital Human Modeling and Applications in Health, Safety, Ergonomics and Risk Management*. Healthcare Applications. HCII 2019. Lecture Notes in Computer Science, vol. 11582. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-22219-2_35
 - Gómez Trigueros, I. M. (2018). Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la historia. *Educação & Formação, Fortaleza*, 3(8), 3-16. <http://dx.doi.org/>
 - Gómez Trigueros, I. M. (2010). Análisis del paisaje físico y humano de la provincia de Alicante: Google EarthTM como herramienta docente en las clases de Geografía. *Geo Graphos: Revista Digital para Estudiantes de Geografía y Ciencias Sociales*, 1(1), 1-26.
 - Gómez Trigueros, I. M., y Ruíz, M. (2017). Análisis de metodologías activas con ABP, Transmedia y Gamificación para implementar las competencias en Ciencias Sociales y en Literatura, en R. Roig-Vila (Ed.). *Investigación en docencia universitaria. Diseñando el futuro a partir de la innovación educativa* (pp. 245-254). Octaedro.
 - Grevtsova, I. (2016). Tendencias del uso de las tecnologías móviles en espacios urbanos: m-learning y patrimonio cultural. *Revista PH Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, 90, 132-151. <https://www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/3695>
 - He, H., Cheng, X., Li, Z. y Tan, Q. (2023). Gamified Participatory Exhibition Design Research for Future Museums, en A. Marcus, E. Rosenzweig y M. M. Soares (eds.), *12th International Conference, DUXU 2023 Held as Part of the 25th HCI International Conference, HCII 2023 Copenhagen, Denmark, July 23–28, 2023*. Proceedings, Part V, (pp.74-87). Springer.
 - Hutson, J., Hutson, P. (2024). Gamification. En J. Hutson y P. Hutson. *Inclusive Smart Museums. Engaging Neurodiverse Audiences and Enhancing Cultural Heritage*. (pp. 127-151). Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-43615-4_4
 - Ibáñez-Etxeberria, A, Kortabitarte, A, De Castro, P. y Gillate, I. (2019). Competencia digital Mediante apps de temática patrimonial en el marco DigComp. *Revista Electrónica Interuniversitaria De Formación del Profesorado*, 22(1), 13-27.
 - Kabilan, M.K., Annamalai, N. y Chuah, KM. (2023). Practices, purposes and challenges in integrating gamification using technology: A mixed-methods study on university academics. *Education and Information Technologies*, 28, 14249–14281. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11723-7>
 - Khaldi, A., Bouzidi, R. y Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart Learning Environments*, 10, 10. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z>

- Kim, Y. N., Lee, Y., Suh, Y. K. y Kim, D. Y. (2021). The effects of gamification on tourist psychological outcomes: an application of letterboxing and external rewards to maze park. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 38(4), 341-355.
- Labrador, E. y Villegas, E. (2016). Unir gamificación y experiencia de usuario para mejorar la experiencia docente. *RIED*, 19(2), 125-142.
- Lester, D., Skulmoski, G. J., Fisher, D. P., Mehrotra, V., Lim, I., Lang, A. y Keogh, J. W. L. (2023). Drivers and barriers to the utilisation of gamification and game-based learning in universities: A systematic review of educators' perspectives, *British Journal of Educational Technology*, 54(6), 1433-1963. <https://doi.org/10.1111/bjet.13311>
- López Fernández, M. I. (2006). Diseño y programación de itinerarios culturales. *PH Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico I*, 60(021), 20-33.
- Madrid Destino Cultura Turismo y Negocio (2024). Página oficial de Turismo de la ciudad de Madrid. <https://www.esmadrid.com/mapa-turistico-de-madrid>
- Maldonado Pérez, M., (2007). El trabajo colaborativo en el aula universitaria. *Laurus*, 13(23), 263-278. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102314>
- Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27. <http://greav.ub.edu/der>
- Marques, C.G., Pedro, J.P. y Araújo, I. (2023). A systematic literature review of gamification in/for cultural heritage: leveling up, going beyond. *Heritage*, 6, 5935-5951. <https://doi.org/10.3390/heritage6080312>
- Marques, C.G., Pedro, J.P., Dionísio, M., Almeida, P. y Silva, C.P. (2022). A systematic literature review of Gamification in Cultural Heritage: Where are we? Where do we go? *Journal of Tourism and Heritage Research*, 5(4), 64-83.
- Marín-Santiago, I. y Hierro, E. (2013). Gamificación. *El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*. Empresa Activa.
- Méndez, J. y Rodrigo, F. (2019). La geografía de los clásicos: rutas literarias para el fomento lector y la promoción del patrimonio. *Tejuelo*, 29, 217-244.
- Montenegro-Rueda, M., Fernández-Cerero, J., Mena-Guacas, A. y Reyes-Rebollo, M. M. (2023). Impact of Gamified Teaching on University Student Learning. *Education Sciences*, 13, 470. <https://doi.org/10.3390/educsci13050470>
- Morales, L. M^a. (2018). Murallas, cercas y puertas de Madrid. Una ventana desde Madrid. <https://www.unaventanadesdemadrid.com/murallas-cercas-y-puertas-de-madrid.html#murallaarabe>
- Moreno-López, G., Rodríguez-Correa, P. A., Cueto Fuentes, E. N., Bermeo-Giraldo, M. C., Valencia-Arias, A. y Gallegos, A. (2023). Gamificación en la educación superior a través de realidad virtual y aumentada: Revisión de literatura. *RISTI*, E59, 229-244.
- Ordás, A. (2018). *Gamificación en bibliotecas, El juego como inspiración*. UOC.
- Pasca, M. G., Renzi, M. F., Di Pietro, L. y Mugion, R. G. (2021). Gamification in tourism and hospitality research in the era of digital platforms: a systematic literature review. *Journal of Service Theory and Practice*, 31(5), 691-737. <https://doi.org/10.1108/JSTP-05-2020-0094>
- Pen, K., Tao, X., Jiang, J. y Zhai, J. (2023). The Experience Design of Cultural Heritage Tourism in the Perspective of Gamification, en A. Marcus, E. Rosenzweig y M. M. Soares (eds.), *12th International Conference, DUXU 2023 Held as Part of the 25th HCI International Conference, HCII 2023 Copenhagen, Denmark, July 23-28, 2023*. Proceedings, Part V. (pp. 127-146). Springer.
- Ramírez-Cogollor, J. L. (2014). *Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. SCLibro.

- Roa González, J, Sánchez Sánchez, A, Sánchez Sánchez, N y Basilotta Gómez-Pablos, V (2022). Uso de la Gamificación como metodología activa en la Educación secundaria española durante la pandemia por COVID-19. *Reidocrea*, 11(10), 105-119.
- Roa González, J., Sánchez Sánchez, A. y Sánchez Sánchez, N. (2021). Evaluación de la implantación de la Gamificación como metodología activa en la Educación Secundaria española. *Reidocrea*, 10(12), 1-9.
- Rodríguez-García, F., y Santiago-Campión, R. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Grupo Océano.
- Solís-Castillo, J.C. y Marquina-Lujan, R. J. (2022). Gamificación como alternativa metodológica en la educación superior. *Revista ConCiencia EPG*, 7(1), 66-83. <https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.7-1.5>
- Sousa, M. y Haque, Md S. (2023). Transforming tourist maps to increase heritage awareness uses for gamification and serious games, en F. N. Koranteng, N. Baghaei, S. Burri Gram-Hansen (Eds.). *18th International Conference on Persuasive Technology, Adjunct Proceedings co-located with PERSUASIVE 2023, Eindhoven University of Technology, Eindhoven, The Netherlands, April 19th - 21st, 2023*. Volume 3474 of *CEUR Workshop Proceedings*, CEUR-WS.org.
- Teixes-Argilés, F. (2014). *Gamificación: motivar jugando*. UOC.
- Villalpando, A.M. (2022). Gamificación significativa aplicada a la educación patrimonial: Proyecto piloto Mensajes del Cerro. En Libro de actas: *II Congreso Internacional de Museos y Estrategias Digitales*. UPV, Valencia, 19-28 de octubre 2022. (pp. 245-257). Universidad Politécnica de Madrid. <https://doi.org/10.4995/CIMED22.2022.15667>
- Xu, F., Tian, F., Buhalis, D., Weber, J. y Zhang, H. (2016). Tourists as Mobile Gamers: Gamification for Tourism Marketing. *Journal of Travel & Tourism Marketing*, 33(8), 1124-1142.
- Villalustre-Martínez, L. y Del Moral Pérez (2015). Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, 27, 13-31.
- Werbach, K., y Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
- Zabala, M. E., y Roura, I. (2006). Reflexiones teóricas sobre patrimonio, educación y museos. *Revista de teoría y didáctica de las Ciencias Sociales*, 11, 233-261.