



ARTÍCULO DE REFLEXIÓN

Recursos Lúdicos que Estimulan una Narrativa en la Enseñanza de la Historia

Playful Resources that Stimulate a Narrative in the Teaching of History

Zulma Patricia Zapata Parra

Unidad Educativa Consejo Provincial de Pichincha, Pichincha - Ecuador

patthyzhu@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0001-4652-0314>

Luis Edison Jumbo Masache

Unidad Educativa Archidona Provincia de Napo- Archidona

luiseddy@hotmail.es

<https://orcid.org/0009-0008-6158-6443>

Lizbeth Gisselle Ponce Tituaña

Universidad Central del Ecuador, Pichincha - Ecuador

lgponcet@uce.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-9126-4866>

Blanca Beatriz Andrango Ruiz

Unidad Educativa Municipal "Antonio José de Sucre", Quito - Ecuador

ta100uems@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0004-3417-1454>

Autor de Correspondencia: Zulma Patricia Zapata Parra patthyzhu@hotmail.com

INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO

Recibido: 17 julio 2024 | **Aceptado:** 18 julio 2024 | **Publicado online:** 21 julio 2024

CITACIÓN

Zapata Parra, P; Jumbo Masache, L; Ponce Tituaña, L y Andrango Ruiz, B. (2024). Recursos Lúdicos que Estimulan una Narrativa en la Enseñanza de la Historia. *revista Social Fronteriza* 2024; 4(4): e383. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(4\)383](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(4)383)



Esta obra está bajo una licencia internacional. [Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)





RESUMEN

El docente dentro de su acervo pragmático, ha de lograr un empoderamiento sistemático que le permita entender y transformar su contexto educativo, lucubrando acciones pedagógicas que deconstruyan la continuidad acéfala de la formación de la historia, haciéndola más significativa desde las necesidades e intereses escolares, superando la fatiga por la disposición al logro, donde la didáctica construya un entorno de expectativa simbólica y sustancial, para hacer del aprendizaje, un placer condicionado por la vehemencia del niño y niña, generando nuevos umbrales pedagógicos que consoliden las competencias integrales históricas, sociales, culturales y cívica en la dirección actitudinal. Por ello, se plantea como objetivo, analizar desde un enfoque documental la implicación de los recursos lúdicos en la estimulación narrativa de la enseñanza de la historia en el contexto de la Educación General Básica de Ecuador.

Palabras claves: Recursos lúdicos, narrativa, enseñanza de la historia.

ABSTRACT

The teacher, within his pragmatic heritage, must achieve systematic empowerment that allows him to understand and transform his educational context, developing pedagogical actions that deconstruct the headless continuity of the formation of history, making it more meaningful from the needs and interests of the school, overcoming fatigue due to the disposition to achieve, where didactics build an environment of symbolic and substantial expectation, to make learning a pleasure conditioned by the vehemence of the boy and girl, generating new pedagogical thresholds that consolidate comprehensive historical, social, cultural competencies and civic in the attitudinal direction. Therefore, the objective is to analyze, from a documentary approach, the implication of recreational resources in the narrative stimulation of the teaching of history in the context of Basic General Education in Ecuador.

Keywords: Playful resources, narrative, teaching history.





1. Introducción

La enseñanza de la historia en el contexto de la Educación General Básica de Ecuador es un componente fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, pues, en ella, se descubre la esencia ancestral independentista de nuestros próceres, quienes realzan el componente cívico nacional. Para ello, es necesario incorporar recursos lúdicos que estimulen la narrativa histórica, de manera que se promuevan un aprendizaje significativo y contextualizado. Este enfoque, se enmarca en la Ley Orgánica de Educación Intercultural y los indicadores de calidad educativa establecidos por el Ministerio de Educación, con el objetivo de fortalecer la formación integral de los estudiantes.

En este sentido, se alude a los recursos lúdicos como herramientas didácticas que permiten a los estudiantes aprender de forma activa, participativa y placentera la enseñanza de la historia, estos recursos pueden incluir juegos de roles, dramatizaciones, uso de tecnologías digitales, entre otros; “su utilización pedagógica permite que los estudiantes se involucren de manera dinámica en el proceso de aprendizaje, fomentando su curiosidad, creatividad y capacidad crítica” (Gómez, 2018, p. 37).

Logrando, una estimulación narrativa en la enseñanza de la historia, promoviendo la comprensión y el análisis de los acontecimientos históricos a través de relatos significativos. Para Pérez (2017), la narrativa histórica permite a los estudiantes conectar con el pasado, comprender el presente y proyectarse hacia el futuro. Mediante su operabilidad educativa, se busca desarrollar la empatía, la reflexión y el pensamiento crítico en los estudiantes, fortaleciendo su identidad cultural y su sentido de pertenencia.

Desde esta perspectiva, la formación integral de los estudiantes implica el desarrollo armónico de sus dimensiones cognitivas, emocionales, sociales y éticas. En este sentido, el Ministerio de Educación del Ecuador (2020), asume que la Ley Orgánica de Educación Intercultural establece que la educación debe promover el respeto a la diversidad cultural, el fortalecimiento de la identidad nacional y el fomento de una ciudadanía activa y participativa. La integración de recursos lúdicos en la enseñanza de la historia contribuye a la formación integral de los estudiantes, al promover su participación activa y su comprensión crítica del mundo que les rodea.

Así mismo, el Ministerio de Educación del Ecuador (2019), establece entre los indicadores





de calidad educativa el desarrollo de competencias cognitivas, socioemocionales y ciudadanas en los estudiantes. La utilización de recursos lúdicos en la enseñanza de la historia favorece el logro de estos indicadores, al propiciar un aprendizaje significativo, el desarrollo del pensamiento crítico, la empatía y la capacidad para trabajar colaborativamente. De igual forma, el uso de recursos lúdicos contribuye a generar un ambiente educativo motivador y estimulante para los estudiantes, favoreciendo su permanencia y éxito escolar.

2. Didáctica y Educación

La educación ha experimentado una evolución significativa a lo largo de la historia, transitando de un enfoque tradicional centrado en la transmisión de conocimientos a un enfoque más interactivo y centrado en el estudiante. Este periplo de convergencia y desarrollo integral ha logrado que la didáctica se convierta en un elemento fundamental para lograr un aprendizaje significativo, transformando el aula de clase en un espacio relacional simbólico, donde el estudiante pueda redescubrirse como sujeto capaz y pensante.

La didáctica, entendida como el conjunto de técnicas y métodos para enseñar, ha evolucionado para adaptarse a las necesidades de una sociedad en constante cambio. Según Gimeno Sacristán (2011), es concebida como "una mediación entre el conocimiento y el aprendizaje" (p. 50), lo que implica que su función va más allá de la mera transmisión de contenidos, involucrando la creación de situaciones de aprendizaje que permitan al estudiante construir su propio conocimiento.

En este sentido, la didáctica interviene como un medio activo para lograr el desarrollo del aprendizaje, haciendo que este sea más ameno y significativo. Según Ausubel (1968), al hacer del aprendizaje un nodo significativo, se logra que el estudiante relacione la nueva información con sus conocimientos previos de manera no arbitraria y sustantiva. La didáctica, a través de estrategias como la activación de conocimientos previos, la conexión con la vida cotidiana del estudiante y el uso de materiales didácticos variados, busca facilitar este tipo de aprendizaje.

Además, la didáctica busca transformar el aula de clase en un entorno ameno para el niño y la niña, donde las brechas cognitivas se deconstruyan por medio de un sistema de





comprensión profunda. Freire (1970) señala que, el aula debe ser un espacio de diálogo y reflexión, donde el estudiante pueda cuestionar, analizar y construir conocimiento de manera crítica. Por cuanto, la didáctica debe promover la participación activa del estudiante, fomentando su capacidad para pensar de forma autónoma y creativa.

Para lograr estos objetivos, la didáctica se apoya en diferentes enfoques pedagógicos que buscan potenciar el desarrollo integral del estudiante. Por ejemplo, el enfoque constructivista, propuesto por Piaget (1970), sostiene que el aprendizaje se produce a través de la interacción del estudiante con su entorno, promoviendo la construcción activa del conocimiento. Por su parte, el enfoque socioconstructivista, desarrollado por Vygotsky (1978), destaca la importancia del aprendizaje colaborativo y la influencia del entorno social en el desarrollo cognitivo del estudiante.

Sobre esta multifocalidad educativa, la didáctica se convierte en un puente entre los conocimientos teóricos y la realidad vivencial del estudiante. Para Perrenoud (2004), debe ser capaz de adaptarse a las características individuales y contextuales de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje contextualizado y significativo. Esto implica tener en cuenta las diferencias culturales, sociales y emocionales de los estudiantes, así como sus estilos y ritmos de aprendizaje.

Consecuentemente, la didáctica debe estar en constante actualización para responder a los desafíos que plantea la sociedad contemporánea. En un mundo globalizado y tecnológicamente avanzado, la educación debe incorporar herramientas digitales, metodologías activas y enfoques interdisciplinarios que preparen al estudiante para enfrentar los retos del siglo XXI. En este sentido, la didáctica debe promover el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación efectiva y la colaboración.

3. Recursos Lúdicos: Transformando el Aprendizaje

El enfoque lúdico en el accionar pedagógico ha cobrado relevancia en los últimos años como una alternativa efectiva para transformar la praxis educativa. El juego, la creatividad y el pensamiento divergente han eclosionado en herramientas fundamentales para potenciar las competencias de los niños y niñas, permitiéndoles aprender desde el disfrute y la exploración. Por cuanto, es crucial explorar nuevas formas de enseñanza que fomenten la





disposición por crear y lograr conocimientos sublimes, extrapolar los conocimientos desde una vigencia contextual y gestar innovadoras e inominadas estrategias pedagógicas.

De esta manera, el juego es una actividad inherente al ser humano, especialmente en la etapa infantil. Según Huizinga (1999), el juego no solo es una actividad placentera, sino que también es una forma fundamental de aprendizaje. A través del juego, los niños y niñas exploran el mundo que les rodea, desarrollan habilidades sociales, emocionales y cognitivas, y construyen su propio conocimiento de manera activa y significativa.

En el ámbito educativo, el enfoque lúdico se presenta como una alternativa de aprendizaje que permite a los estudiantes desarrollar competencias de manera integral. Según Bruner (1977), el juego estimula la creatividad, la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración, habilidades fundamentales para enfrentar los desafíos del siglo XXI. Asimismo, Vygotsky (1978) señala que el juego promueve el desarrollo del pensamiento divergente, es decir, la capacidad de encontrar múltiples soluciones a un problema.

Esta composición determina que, la incorporación de recursos lúdicos en el accionar pedagógico implica una transformación profunda en la manera en que se enseña. En lugar de centrarse exclusivamente en la transmisión de conocimientos, el enfoque lúdico promueve la construcción activa del aprendizaje a través de la experimentación, la exploración y la interacción. Según Freire (1970), esta aproximación pedagógica permite que los estudiantes se conviertan en sujetos activos de su propio proceso de aprendizaje, cuestionando, reflexionando y construyendo conocimiento de manera crítica.

Asimismo, la introducción de recursos lúdicos en el aula favorece la inclusión y la diversidad, ya que permite adaptar las actividades a las necesidades e intereses individuales de cada estudiante. De acuerdo con Piaget (1970), el juego es una herramienta que facilita la asimilación y acomodación de nuevos conocimientos, promoviendo un aprendizaje significativo y duradero. Con ello, el disfrute se convierte en un nicho central del enfoque lúdico, ya que permite que los niños y niñas se involucren de manera activa y motivada en su proceso cognitivo. Según Csikszentmihalyi (1990), cuando los estudiantes experimentan un estado de flow durante una actividad lúdica, se encuentran inmersos en ella de manera plena y concentrada, lo que favorece un aprendizaje profundo y significativo.

Al potenciar las competencias a través del disfrute, se promueve un aprendizaje basado en la motivación intrínseca, es decir, en el interés genuino por aprender y descubrir. Deci y





Ryan (2005) sostienen que este tipo de motivación es determinante para el desarrollo de habilidades autónomas, creativas y resilientes en los estudiantes.

Gestando la integración de recursos lúdicos en el accionar pedagógico, no solo una transformación en la práctica docente, sino que también abre la puerta a nuevas formas de enseñanza innovadoras e inominadas. En lugar de centrarse en métodos tradicionales de enseñanza, el enfoque lúdico invita a los educadores a explorar estrategias pedagógicas creativas y dinámicas que se adapten a las necesidades y realidades cambiantes de los estudiantes.

Según Gardner (1983), el juego y la creatividad permiten el desarrollo de inteligencias múltiples en los estudiantes, permitiéndoles explorar y potenciar sus habilidades en distintas áreas. Asimismo, Robinson (2006) destaca la importancia de fomentar un pensamiento divergente en el aula, promoviendo la exploración de múltiples perspectivas y soluciones a los problemas.

4. La Narrativa en la Enseñanza de la Historia: Reconstruyendo la Identidad Social Heredada

La enseñanza de la historia es un hecho natural y necesario en el desarrollo del ser humano y la sociedad, representando un medio sublime para la comprensión de la identidad nacional de un país. A través de la narrativa, es posible reconstruir eventos históricos desde una perspectiva situacional, cultural y cronológica, lo que permite a los niños y niñas comprender su contexto social y reivindicar su idiosincrasia.

Por tanto, la narrativa se constituye es una herramienta poderosa para la enseñanza de la historia, ya que permite a los estudiantes conectar con los eventos del pasado de una manera significativa. Para Bruner (2002), a través de la narración, los niños y niñas pueden empatizar con los personajes históricos, comprender sus motivaciones y desafíos, y reflexionar sobre las consecuencias de sus acciones. Al contar historias, los educadores pueden transmitir valores, promover el pensamiento crítico y fomentar el desarrollo de la empatía y la comprensión intercultural.

Desde esta representación, la narrativa puede ayudar a reconstruir la identidad social heredada al proporcionar un marco para comprender cómo los eventos del pasado han moldeado la sociedad actual. Al explorar diferentes perspectivas a través de la narrativa, los





estudiantes pueden cuestionar prejuicios y estereotipos, y desarrollar una comprensión más profunda de su propia identidad social y nacional.

Esta perspectiva, según Sánchez (2016), permite reconstruir los hitos cronológicos como eventos significativos en la historia de un país, los cuales, han tenido un impacto duradero en su desarrollo social, político y cultural. Al utilizar la narrativa para explorar estos hitos, los educadores pueden ayudar a los niños y niñas a comprender cómo han contribuido a la formación de su identidad social heredada.

Por ejemplo, al narrar la historia de la independencia de un país, los estudiantes pueden comprender las luchas y sacrificios de aquellos que lucharon por la libertad y la justicia. Al explorar este hito cronológico a través de la narrativa, los niños y niñas pueden desarrollar un sentido de orgullo por su país y comprender cómo su identidad social ha sido moldeada por los eventos del pasado.

Así, la narrativa según Carretero (2007), puede ayudar a situar eventos históricos en su contexto cultural, lo que permite a los estudiantes comprender cómo las tradiciones, creencias y valores han influido en el desarrollo de su identidad social y nacional. Al explorar diferentes narrativas culturales, los niños y niñas pueden desarrollar una comprensión más profunda de su herencia cultural y reconocer la diversidad que enriquece su identidad. Por ejemplo, al narrar historias sobre las tradiciones y costumbres de diferentes grupos étnicos dentro de un país, los escolares pueden apreciar la diversidad cultural que ha contribuido a la formación de su identidad social heredada. Al reconocer la importancia de estas narrativas culturales, los niños y niñas pueden desarrollar una mayor tolerancia y respeto hacia las diferencias culturales dentro de su sociedad.

Este transitar, permite que la narrativa pueda ser una herramienta poderosa para reivindicar la idiosincrasia social y nacional del niño y niña. Al contar historias que destacan los logros y contribuciones de diferentes grupos sociales dentro de un país, los educadores pueden ayudar a los estudiantes a sentirse valorados y representados en su identidad social heredada. Por ejemplo, al narrar historias sobre líderes sociales, artistas o científicos destacados dentro de un país, los niños y niñas pueden sentirse inspirados por los logros de sus compatriotas y comprender cómo estos han contribuido al desarrollo social y cultural de su país. Al reconocer la importancia de estas narrativas inclusivas, los estudiantes pueden desarrollar un sentido de pertenencia y orgullo por su identidad social y nacional.



5. Recursos Lúdicos en la Enseñanza de la Historia

Los recursos lúdicos son elementos y medios integrantes en la enseñanza, los cuales, intervienen en el desarrollo del aprendizaje, ubicados en las necesidades e intereses escolares, desde esta conducción, al concatenar la enseñanza de la historia promueven el aprendizaje significativo y el interés de los estudiantes en esta disciplina. A través del uso de juegos, actividades interactivas, simulaciones y material audiovisual, los docentes pueden fomentar la comprensión de los procesos históricos, el análisis crítico y la reflexión sobre el pasado.

Según Pérez (2017), el uso de recursos lúdicos en el aula de historia permite a los estudiantes involucrarse de manera activa en su proceso de aprendizaje, estimulando su curiosidad e incentivando la exploración de diferentes perspectivas históricas. Asimismo, Gómez (2018) destaca que el juego en el contexto educativo, facilita la internalización de conceptos, promueve el trabajo en equipo y mejora la retención de la información.

Uno de los recursos lúdicos más utilizados en la enseñanza de la historia son los juegos de rol. A través de la simulación de situaciones históricas, los estudiantes pueden ponerse en el lugar de personajes relevantes, comprender sus motivaciones y tomar decisiones que afecten el curso de los acontecimientos. Esta estrategia, según Rodríguez (2018), permite a los estudiantes desarrollar empatía y comprensión hacia las distintas realidades históricas, promoviendo un pensamiento crítico y una mayor conexión emocional con el contenido.

Otro recurso lúdico que ha demostrado ser efectivo en la enseñanza de la historia es el uso de material audiovisual. La proyección de documentales, películas o recreaciones históricas puede enriquecer la experiencia educativa, ofreciendo a los estudiantes una representación visual y sonora de los eventos y contextos estudiados. Según Martínez (2016), el uso de material audiovisual no solo estimula la atención y el interés de los estudiantes, sino que también les brinda la oportunidad de analizar diferentes interpretaciones históricas y cuestionar la veracidad de las representaciones mediáticas.

Así mismo, los juegos de mesa y las actividades interactivas pueden ser recursos valiosos para la enseñanza de la historia. La creación de juegos que involucren la resolución de problemas históricos, la identificación de personajes o el análisis de fuentes primarias, puede fomentar el pensamiento crítico y la aplicación práctica de los conocimientos



adquiridos. Según Gutiérrez (2019), este tipo de actividades lúdicas promueven un aprendizaje activo y colaborativo, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades cognitivas y sociales mientras se divierten.

Es importante destacar que la efectividad de los recursos lúdicos en la enseñanza de la historia está estrechamente ligada a su integración coherente con los objetivos educativos y curriculares. El diseño de actividades lúdicas debe estar fundamentado en una planificación cuidadosa que garantice la pertinencia y relevancia del contenido histórico abordado. Además, es necesario que los docentes brinden un acompañamiento adecuado durante el desarrollo de estas actividades, fomentando la reflexión crítica y el análisis riguroso del material presentado.

6. Conclusiones

Tras analizar desde un enfoque documental la implicación de los recursos lúdicos en la estimulación narrativa de la enseñanza de la historia en el contexto de la Educación General Básica de Ecuador, se pueden extraer diversas conclusiones que resaltan su importancia en diferentes ámbitos. En primer lugar, es evidente que dichos recursos tienen una implicación social significativa en la enseñanza de la historia. Al fomentar el uso de juegos y actividades recreativas, se promueve la interacción social entre los estudiantes, lo que contribuye a fortalecer el sentido de comunidad y pertenencia a la sociedad ecuatoriana. Asimismo, fomentan la inclusión y la participación activa de todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o capacidades, lo que contribuye a una mayor cohesión social.

En cuanto a su trascendencia educativa, se destaca que los recursos lúdicos en la enseñanza de la historia permiten una comprensión más profunda y significativa de los acontecimientos históricos. Al involucrar a los estudiantes en actividades lúdicas, se estimula su curiosidad, creatividad y pensamiento crítico, lo que les permite construir un conocimiento histórico más sólido y duradero. Además, favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales, que son fundamentales para el aprendizaje integral de los estudiantes.

En lo que respecta a su complejidad cultural, los recursos lúdicos en la enseñanza de la historia promueven el reconocimiento y valoración de la diversidad cultural del Ecuador.





Al utilizar juegos y actividades basadas en tradiciones, costumbres y acontecimientos históricos del país, se fomenta el respeto por la identidad cultural de cada región y se fortalece el sentido de identidad nacional. De esta manera, contribuyen a la preservación y difusión del patrimonio cultural ecuatoriano entre las nuevas generaciones.

En cuanto a su concreción personal, es importante destacar que los recursos lúdicos en la enseñanza de la historia tienen un impacto significativo en el desarrollo personal de los estudiantes. Al permitirles vivenciar de manera activa los eventos históricos a través del juego, se estimula su empatía, su capacidad para ponerse en el lugar del otro y su sensibilidad hacia las experiencias humanas. Esto contribuye a fortalecer su identidad y sentido de responsabilidad como ciudadanos, al comprender la importancia de aprender de la historia para construir un futuro más justo y equitativo.

Finalmente, en cuanto a su determinación cívica, los recursos lúdicos en la enseñanza de la historia fomentan el desarrollo de valores cívicos y éticos en los estudiantes. Al involucrarlos en juegos y actividades que aborden temas como la justicia, la igualdad y la participación ciudadana, se promueve su compromiso con la construcción de una sociedad más democrática y solidaria. Asimismo, favorece el desarrollo de habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la toma de decisiones informadas, aspectos fundamentales para su participación activa en la vida cívica del país.





Referencias Bibliográficas

- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: a cognitive view*. Holt: Rinehart and Winston.
- Bruner, J. S. (1977). *El desarrollo del pensamiento: adaptación del currículo escolar*. España: Paidós.
- Bruner, J. (2002). *La fábrica de historias: derecho, literatura, vida*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Carretero, M. (2007). *Constructing patriotism: teaching history and memories in global worlds*. USA: Information Age Publishing.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: the psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- Deci, E., & Ryan, R. (2005). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. NY: Plenum.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Brasil: Siglo XXI.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: the theory of multiple intelligences*. NY: Basic Books.
- Gómez, M. (2018). *El uso del juego en el aula como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje en Educación General Básica*. Revista Científica Multidisciplinaria, 4(2), 45-56.
- Gutiérrez, S. (2019). *Juegos de mesa y actividades interactivas en la enseñanza de la historia: experiencias y reflexiones*. Revista Innovación Educativa, 30(4), 67-82.
- Huizinga, J. (1999). *Homo ludens: a study of the play-element in culture*. USA: Beacon Press.
- Martínez, L. (2016). *El uso del material audiovisual en la enseñanza de la historia: perspectivas y desafíos*. Revista Didáctica Social, 25(1), 102-115.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). *Indicadores de calidad educativa*. [Documento en línea]. Disponible: <https://educacion.gob.ec/indicadores-de-calidad-educativa/> [Consulta: 2024, agosto 7].
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). *Ley orgánica de educación intercultural*. [Documento en línea]. Disponible: Recuperado de <https://educacion.gob.ec/ley-organica-de-educacion-intercultural/> [Consulta: 2024, agosto 7].
- Perrenoud, P. (2004). *Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar*. España: Graó.





Pérez, L. (2017). *La narrativa histórica como herramienta pedagógica en la enseñanza de la historia*. *Revista Internacional de Educación Histórica*, 3(1), 78-89.

Piaget, J. (1970). *Psicología y pedagogía*. México: Ariel.

Robinson, K. (2006). *Out of our minds: learning to be creative*. NY: Capstone.

Rodríguez, J. (2018). *El juego de rol como estrategia didáctica para la enseñanza de la historia*. *Revista Investigación Educativa*, 20(3), 78-92.

Sacristán, J. (2011). *Pedagogía por objetivos*. España: Morata.

Sánchez, A. (2016). *La enseñanza de la historia: teoría e innovación didáctica*. España: Narcea Ediciones.

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: the development of higher psychological processes*. USA: Harvard University Press.

