

YINCANAS HISTÓRICAS AUTOGUIADAS: UNA OPORTUNIDAD PARA EL TURISMO RURAL

Miguel López Gordo¹

César Llorente Parrado²

Resumen

Las yincanas históricas son rutas turísticas basadas en la combinación de dos pilares: uno lúdico, mediante pruebas de ingenio y deducción, y otro divulgativo, difundiendo la historia y patrimonio del lugar. Sin embargo, el despliegue de este tipo de iniciativas se ve a menudo frenada por los límites presupuestarios, especialmente en el mundo rural.

Mediante el aprovechamiento de las nuevas tecnologías, se pone en marcha una nueva propuesta de yincana histórica denominada “Detectives en el Tiempo: La intrigante autoría del Quixote de Avellaneda”. Esta yincana se desarrolla en la localidad de Villel de Mesa (Guadalajara) mediante la instalación de códigos QR “escondidos” en torno a puntos de interés turístico vinculados al lugar y/o al evento histórico que sitúa al visitante a principios del siglo XVII en respuesta a una petición de ayuda del propio Cervantes. A través de los códigos, y mediante su smartphone, el turista puede acceder a contenidos web que plantean enigmas o pistas para resolver el misterio. Para ello, el jugador cuenta con la ayuda de una matriz de juego de lógica y, descartando y seleccionando relaciones entre diferentes claves (lugares, momentos, confidentes y revelaciones), se pondrá a prueba su capacidad de descubrir quién se esconde detrás del pseudónimo que firma la autoría de este Quijote apócrifo.

Esta experiencia ofrece a turistas y ayuntamientos flexibilidad y versatilidad, incrementa la oferta turística especialmente para grupos o familias con niños y, además, gracias a su carácter autoguiado, es una posibilidad de desarrollo financieramente sostenible.

Palabras clave: yincana histórica, gamificación, lógica, autoguiado, turismo rural, código QR, comunicación móvil.

¹ *Web Content Manager* en villeldemesa.com | Universitat Oberta de Catalunya: mlopezgordo@uoc.edu

² HU. Vall d’Hebron. Barcelona: c.llorente.parrado@gmail.com

SELF-GUIDED HISTORICAL GYMKHANAS: AN OPPORTUNITY FOR RURAL TOURISM

Abstract

Historic orienteering games offer a type of tourist tour that is not only entertaining (based on a series of tasks that test the participants’ wit and reasoning skills) but, also educational, with information on the history and culture of the place. Unfortunately, the development of such initiatives is often barred by the financial constraints that often occur in projects based on rural areas.

Taking advantage of technology, we propose a new historic orienteering game called “Detectives across time: The mystery behind the Quixote de Avellaneda’s authorship.” This game takes place in the town of Villeda de Mesa (Guadalajara). The participants will be asked to unlock information hidden in multiple locations across town with the use of QR codes at request of the writer Cervantes. All historic events take place at the start of the 17th century. Through the use of their smartphones, tourists will have access to web content or augmented reality animations that reveal clues or quests needed to solve the mystery. Players have the support of a game matrix that, as clues are generated, will help them discard or select relationships between different clues (places of interest, historical events, revelations, etc.). Ultimately, the game will test the players’ ability to uncover the true identity of the author of that Quixote.

This experience offers both visitors and tourist destinations the opportunity to access more diverse and flexible activities that can meet the needs of tourist groups or families with children while keeping this industry sustainable thanks to its self-guided component.

Palabras clave: historical gymkhana, gamification, logic, self-guided, rural tourism, QR code, mobile communication.

1. INTRODUCCIÓN

En este artículo pretendemos exponer cómo ciertas actividades culturales y lúdicas pueden ser puestas en práctica en el sector de las rutas turísticas. Concretamente en el ámbito rural con baja tasa de visitantes, donde los recursos financieros suelen ser escasos y es necesario contar con herramientas que se complementen y sumen para atraer turismo. De este modo, contribuir a la dinamización económica local en base al turismo. Para desarrollar esta propuesta autoguiada hemos combinado, con ayuda de las nuevas tecnologías, dos componentes: uno lúdico en forma de yincana y otro divulgativo basado en la historia local.

2. ANTECEDENTES

Villel de Mesa es un municipio de 182 habitantes³ de la comarca del Señorío de Molina y situado en el extremo nororiental de la provincia de Guadalajara; limitando con las provincias de Soria y Zaragoza. La densidad demográfica de la comarca es de 2,3 hab/km², colocándola dentro de la llamada *España Vacuada*. Siendo más concretos y fijándonos en el sector turístico, Villel de Mesa sería una zona cero de la *España vaciada de turistas*; a pesar de tener un entorno natural privilegiado integrado en la Red Ecológica Europea Natura 2000 como Zona de Especial Conservación⁴ y Zona de Especial Protección para las Aves⁵, estar declarado Punto de Interés Geológico dentro del Geoparque Comarca de Molina y Alto Tajo y tener un importante patrimonio histórico y artístico dentro de su región.

La estructura turística en Villel de Mesa consta de:

- Paneles didácticos, suministrados por la Diputación Provincial de Guadalajara, en los monumentos histórico-artísticos relevantes del municipio: Castillo de los Funes, Palacio de los marqueses de Villel, Iglesia de Nuestra Señora de la Asunción, ermitas y plaza.
- Sitios web: específico (villeldemesa.com) y generales, como los portales turísticos de la Diputación Provincial (turismoenguadalajara.es) o de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha (turismocastillalamancha.es)
- Dos establecimientos de hostelería: un bar y un bar-restaurante.

Ante esta situación se abre un abanico de oportunidades. Y la creación de una yincana histórica para Villel de Mesa encaja a la perfección con la necesidad de buscar herramientas que sumen activos turísticos, además en aquellos lugares que disponen de

³ Padrón municipal 2019 (INE)

⁴ ZEC ES4240017

⁵ ZEPA ES0000094

un presupuesto⁶ muy ajustado para cubrir las necesidades de sus habitantes. Así surge “Detectives en el Tiempo: *La intrigante autoría del Quixote de Avellaneda*”

3. METODOLOGÍA

3.1 Yincana: componente lúdico

La palabra yincana es la adaptación gráfica de la voz anglo-hindú *gymkhana* y que la R.A.E. define como *conjunto de pruebas de destreza o ingenio que se realiza por equipos a lo largo de un recorrido, normalmente al aire libre y con finalidad lúdica*.

Efectivamente, se trata de diseñar un **conjunto de pruebas** de ingenio y lógica cuya superación conlleve a la resolución de un enigma propuesto previamente. Esta batería de pruebas se puede modular en cantidad, variedad y grado de dificultad, con el fin de adaptar el diseño de la yincana al público objetivo: infantil, familiar o adulto.

La yincana también ofrece amplia versatilidad en cuanto al **número de participantes**. Se puede realizar de forma individual, por un grupo de personas con rol colaborativo o competitivo entre sus integrantes, o por varios grupos compitiendo entre ellos. De modo que puede acoger a todas las tipologías de visitas turísticas, en cuanto al número de componentes de éstas se refiere.

La realización de las pruebas se lleva a cabo a través de un **recorrido** por puntos de interés turístico o bien lugares relacionados con la temática de la yincana. Normalmente se llevan a cabo en el exterior, pero también se pueden desarrollar en un espacio interior, como un edificio, con la misma mecánica. Todo dependerá de la necesidad y ámbito de aplicación de esta herramienta.

El objetivo de la yincana no es solo ofrecer una **actividad lúdica**, sino hacer al visitante participe del lugar y de un momento concreto de su historia, como veremos más adelante. En definitiva, atraer visitantes y que posteriormente se conviertan en prescriptores, aumentando el flujo turístico.

3.2 Historia: componente divulgativo

En el caso de la propuesta que presentamos, el relato histórico es un ingrediente fundamental para dar un hilo conductor a la yincana, y que a su vez acerque emocionalmente al turista con la localidad donde se desarrolla. En este sentido, esta idea encajaría con las palabras de Abruzzini (1980): *una actividad participativa, donde el sujeto se implica y puede implicarse en la actividad, tanto en el plano físico, psíquico*

⁶ El presupuesto municipal de Villel de Mesa fue de 239.174,10 € en 2018 (BOPGU, 20/12/2018)

cognoscitivo, afectivo y emocional. El sujeto no recibe exclusivamente, el sujeto debe aportar, aportar a la actividad en todos los ámbitos, debe implicarse también afectiva y emocionalmente.

Podríamos considerar a la Historia, desde el punto de vista que nos atañe, como un baúl repleto de recursos para dar formato y coherencia a un producto turístico que ponga en valor cualquier población. Y sin tener la necesidad de recurrir a la invención de atractivos *culturales* artificiales como sucedía años atrás en el campo del turismo (Barretto, M. 2005).

Actualmente el acceso a documentación histórica especializada es muy sencillo. En internet se dispone de bibliotecas virtuales, repositorios digitales y las plataformas web de muchos archivos locales y provinciales; que nos darán argumentos para trazar yincanas basadas en la historia verídica de los pueblos.

3.3 Nuevas tecnologías: autoguiado

La implantación de las nuevas tecnologías en este tipo de actividad nos permite alcanzar un grado de interacción altísimo con los participantes. Esto conlleva la posibilidad de que las yincanas sean autoguiadas, sin necesidad de emplear recursos personales durante la actividad, conteniendo así el presupuesto financiero destinado a la promoción de rutas turísticas. Lo cual lo hace muy atractivo para aquellas entidades del mundo rural y de la *España Vacía* con escasos recursos económicos y que tienen que priorizar los gastos de su presupuesto. Otra ventaja importante es que se logra un horario de disponibilidad continuo 24/7/365, siempre disponible a la llegada del turista.

4. RESULTADOS

4.1 Argumento histórico

Para esta yincana se ha escogido un hecho histórico poco conocido en su relación con Villel de Mesa, y así aumentar el interés en los participantes y la función pedagógica de esta actividad. Hablamos del Quijote de Avellaneda y la posible autoría [o al menos implicación en la elaboración de la obra] de Pedro Liñán de Rianza (Sánchez Portero, 2011), poeta del Siglo de Oro y natural de Villel de Mesa según algunos investigadores (Utrera Fúnez, 1997).

Los participantes comenzarán un viaje en el tiempo que los llevará hasta Villel⁷, a finales del año 1615. Contarán con un hecho probado: la publicación del *Segundo tomo del*

⁷ El nombre de Villel de Mesa se establece a finales del siglo XIX para diferenciarlo del municipio turolense homónimo. Se adopta “de Mesa” por encontrarse en el valle del río Mesa.

ingenioso hidalgo don Quijote de La Mancha (1614), más conocido como Quijote de Avellaneda o Quijote apócrifo, y que se publicó de forma anónima bajo el seudónimo de Alonso Fernández de Avellaneda, siguiendo las aventuras de don Quijote que Cervantes escribió en 1605.

Con estos hechos, Miguel de Cervantes solicitará ayuda a los participantes de la actividad, para confirmar sus sospechas sobre la implicación de su conocido⁸ Pedro Liñán de Rianza en el Quijote de Avellaneda:

Hola, queridos amigos. Lamento decir que, a mis 70 años, presiento que no me queda mucho tiempo; y no quiero dejar este mundo sin confirmar mis sospechas sobre el verdadero autor de esa obra que llaman Quixote de Avellaneda.

Tengo muy claro que detrás de esa farsa está el impresentable de Lope de Vega, pero considero que ese tipejo no tiene mente para una obra así. Se rumorea que el poeta Pedro Liñán de Rianza, oriundo de Villel, tuvo mucho que ver en esta bajera treta de Lope. Que realmente Liñán fue el autor material de este Quijote apócrifo y que su pluma se esconde bajo el seudónimo de Alonso Fernández de Avellaneda.

Por favor, ¿queréis ayudarme? Viajad hasta Villel y averiguad lo que podáis sobre Liñán de Rianza y su implicación en el Quijote de Avellaneda. Aunque murió, hará cosa de unos... ocho años, es posible que halléis algún indicio que confirme mis sospechas y pueda descansar tranquilo en mi eternidad. / Miguel de Cervantes, finales de 1615.

4.2 Soporte tecnológico

Como se ha indicado anteriormente, las nuevas tecnologías juegan un papel fundamental en la mecánica de este tipo de actividad, permitiendo que los participantes interactúen con de forma autónoma con el propio juego. Se cuenta con los siguientes elementos tecnológicos:

- **Soporte web:** La actividad o juego está desarrollado y alojado en un soporte de páginas web y publicado en internet. Para ello se ha utilizado la plataforma de administración de contenido web Wordpress y publicado en la dirección villeldemesa.com/turismo/villel1615/
- **Códigos QR:** Estos códigos de respuesta rápida (*Quick Response*) en forma de matriz de puntos bidimensional, dan acceso a los participantes al contenido del juego alojado en la web, ya que enlazan directamente a las direcciones web concretas y requeridas al leer estos códigos.

⁸Miguel de Cervantes le dedica gratas palabras en su obra *La Galatea: El sacro Ibero, de dorado acanto, / de siempre verde yedra y blanca oliva / su frente adorne, y en alegre canto / su gloria y fama para siempre viva, / pues su antiguo valor ensalza tanto / que al fértil Nilo de su nombre priva / de Pedro Liñan la sutil pluma, / de todo el bien de Apolo cifra y suma.* Canto de Calíope, libro VI.

- **Smartphone:** Con su propio smartphone, los participantes podrán leer los códigos QR y mantener la comunicación entre participante y el propio juego alojado en la web y presentado en el navegador. Dependiendo de las características técnicas de los dispositivos móviles, no será necesario ni tener una aplicación especial para leer códigos QR (hay multitud de ellas), la propia aplicación nativa de la cámara reconoce estos códigos.

4.3 Mecánica y elementos del juego

En primer lugar, consta de una presentación donde se explica la mecánica y funcionamiento de la actividad. En este momento, previo a iniciar el juego, los participantes tienen acceso a dos documentos que le serán de utilidad durante todo el juego:

- Un **Mapa** de Villel inspirado en la época. En él tendrán indicados los lugares donde están situados los códigos QR y que tendrán que encontrar para leerlos con el *smartphone*.
- Una **Hoja de Investigador**, en la que irán anotando las pistas y conclusiones que les ayudarán a resolver la misión que les ha encargado Miguel de Cervantes, confirmar la implicación de Pedro Liñán de Rianza en la autoría del Quijote de Avellaneda. Esta hoja es conveniente tenerla impresa para poder escribir sobre ella y facilitar la resolución del juego.

Los códigos QR están situados en los principales lugares de interés turístico de Villel de Mesa y en otras ubicaciones que requiere la propia historia del juego; entre ellos: el castillo de los Funes, la iglesia de Nuestra Señora de la Asunción, el palacio de los marqueses de Villel, la ermita de los Pastorillos y la plaza principal de la villa.

Con la lectura de cada código QR se accede a un personaje relacionado con Villel durante esa época. Este personaje le hará una breve reseña sobre el punto de interés turístico en el que se encuentra en ese momento, le contará algún pasaje histórico sobre la trama de la yincana, y le irá dando pistas a cambio de superar alguna prueba de ingenio, lógica o deducción. Algunos de estos personajes reales y documentados son: Diego de Andrade y Funes, señor de Villel; Martina de Funes, señora de Villel; Juan Bautista Hurtado, escribano; Pedro Mexía, párroco; Fabián de Artiaga, notario seguntino.

Para poder dar respuesta al requerimiento de Miguel de Cervantes es necesario utilizar las pistas obtenidas por parte de estos personajes y aplicarlas en la Hoja de Investigador. Dicha hoja contiene una matriz de variables sobre la cual, los participantes irán descartando y confirmando relaciones para llegar a la resolución del juego, a la que

llamamos *Tabla de relaciones de pistas*. Se basa en los juegos de tipo *quién es quién*⁹. A continuación, detallamos esta matriz, ya que es la prueba lógica que vertebra la yincana.

4.4 Arquitectura de la Tabla de relaciones de pistas para *La Intrigante autoría del Quixote de Avellaneda*

El juego de lógica tipo *quién es quién* que vamos a utilizar para esta yincana consta de 4 **Variables** (V): x , y , z , k ; que son respectivamente: *Revelación*, *Confidente*, *Lugar* y *Momento*. Estas variables hacen referencia a la última vez que Pedro Liñán visitaría Villel de Mesa antes de morir. En dicha visita, Liñán conversaría con los *confidentes*, haciéndoles una *revelación*; dichas conversaciones se darían en un *lugar* determinado y en un *momento* del día concreto. Para entender rápidamente la explicación, acompañamos una imagen de la *Tabla de relaciones de pistas* (Figura 1).

Figura 1: Tabla de relación de pistas.

TABLA DE RELACIONES DE PISTAS		y				z				k			
		CONFIDENTE				LUGAR				MOMENTO			
		Martina de Funes	Pedro Mexía	Juan Bautista	Fabián Artiaga	Taberna	Horno	Río Mesa	Portegado	Mañana	Mediodía	Tarde	Noche
x	REVELACIÓN												
	Esconde algo												
	Amigo de Lope												
	Tarea pendiente												
k	MOMENTO												
	Mañana												
	Mediodía												
	Tarde												
z	LUGAR												
	Taberna												
	Horno												
	Río Mesa												
	Portegado												

⁹Estos juegos son los protagonistas de la revista de pasatiempos *Logic*, de Zugarto Ediciones.

El análisis de la estructura y funcionamiento de esta tabla nos permite modular la dificultad del juego aumentando o reduciendo el número de Líneas y/o Variables. Estas variables se combinan entre ellas, dos a dos y sin repetición, dando lugar a las **Relaciones de Variables (RV)**. En este caso de 4 variables, obtendremos 6 relaciones:

$$RV = \frac{V!}{2 \times (V - 2)!} = 6$$

Es decir: xy, xz, xk, yz, yk, zk . En nuestro caso particular: *Revelación* \Leftrightarrow *Confidente*, *Revelación* \Leftrightarrow *Lugar*, *Revelación* \Leftrightarrow *Momento*, *Confidente* \Leftrightarrow *Lugar*, *Confidente* \Leftrightarrow *Momento* y *Lugar* \Leftrightarrow *Momento*.

Las Variables constan de un mismo número de **Líneas (L)**, cuatro en nuestro caso, siendo todas ellas distintas y pasando a denominarse específicamente dichas líneas, **Características (C)**:

$$C = V \times L = 16$$

- La variable *Revelación (x)* tiene por características: *Esconde algo (x₁)*, *Amigo de Lope (x₂)*, *Tarea pendiente (x₃)* y *Admira el Quixote (x₄)*.
- La variable *Confidente (y)* tiene por características: *Martina de Funes (y₁)*, *Pedro Mexía (y₂)*, *Juan Bautista (y₃)* y *Fabián Artiaga (y₄)*.
- La variable *Lugar (z)* tiene por características: *Taberna (z₁)*, *Horno (z₂)*, *Río Mesa (z₃)* y *Portegado (z₄)*.
- La variable *Momento (k)* tiene por características: *Mañana (k₁)*, *Mediodía (k₂)*, *Tarde (k₃)* y *Noche (k₄)*.

Cada Característica de una Variable se relaciona con las Características de otra Variable con una **Relación Afirmativa (RA)** y otras L-1 **Relaciones Negativas (RN)**. Por cada Relación de Variables, existen:

$$RA = L = 4 \quad \text{y} \quad RN = L^2 - L = 12$$

$$\text{donde se cumple que} \quad RA + RN = L^2 = 16$$

Esto quiere decir que, por ejemplo, si las características x_1 - y_3 son una Relación Afirmativa (Pedro Liñán de Riaza reveló que *escondía algo a Juan Bautista*), el resto de Relaciones

son Negativas, son falsas: $x_1-y_1, x_1-y_2, x_1-y_4$ (Pedro Liñán de Rianza no reveló que *escondía algo*, ni a *Martina de Funes*, ni a *Pedro Mexía*, ni a *Fabián de Artiaga*); así como también son falsas: $x_2-y_3, x_3-y_3, x_4-y_3$ (Pedro Liñán de Rianza no reveló a *Juan Bautista* que, era *Amigo de Lope*, tenía una *Tarea pendiente*, o que *Admiraba el Quixote*).

Por tanto, para una Relación de Variables de nuestro juego habrá 4 Relaciones Afirmativas, o verdaderas, y 12 Relaciones Negativas, o falsas. Para el juego completo, que consta de 6 Relaciones de Variables, habrá 24 Relaciones Afirmativas y 72 Relaciones Negativas.

Las Relaciones Afirmativas y Negativas que se deducen de las pistas obtenidas en el juego, se van marcando en la matriz de la *Tabla de relaciones de pistas*; por ejemplo, las afirmativas con un círculo [O] y las negativas con un aspa [X] (Figura 2). Para clarificar aún más las relaciones afirmativas, en la *Hoja de Investigador* se incluye también una *Tabla de resultados* (Figura 3) para cumplimentar.

Figura 2. Cumplimentación de la Tabla de relaciones de pistas.

TABLA DE RELACIONES DE PISTAS

		CON FIDEN TE				LUGAR				MOM EN TO			
		Martina de Funes	Pedro Mexía	Juan Bautista	Fabián Artiaga	Taberna	Horno	Río Mesa	Portegado	Mañana	Mediodía	Tarde	Noche
REVELACIÓN	Esconde algo	X	X	O	X								
	Amigo de Lope			X									
	Tarea pendiente			X									
	Admira el Quixote			X									
MOMEN TO	Mañana												
	Mediodía												
	Tarde												
	Noche												
LUGAR	Taberna												
	Horno												
	Río Mesa												
	Portegado												

Figura 3. Tabla de resultados

TABLA RESULTADOS	REVELACIÓN	CONFIDENTE	LUGAR	MOMENTO

Con esta información y siguiendo la dinámica del juego de superar pruebas de ingenio, los participantes podrán resolver el juego y dar respuesta a Miguel de Cervantes sobre la implicación de Pedro Liñán de Riaza en el Quijote de Avellaneda.

Tras finalizar la actividad, se enlaza de forma automática a una encuesta de satisfacción para que los participantes cumplimenten en el propio móvil. La encuesta es voluntaria y anónima; además se ha confeccionado breve y sencilla con la intención de que la responda el mayor número de participantes. Consta de tres apartados:

1. Satisfacción general: Valoración de 1 a 5.
2. Recomendación de la actividad: Sí / No.
3. Observaciones y sugerencias: Texto libre para obtener información más concreta.

5. CONCLUSIONES

Generalmente, los pequeños núcleos de población de las **áreas rurales** no tienen la capacidad de mantener una **oferta de rutas guiadas** por falta de recursos; es necesario disponer de personal y desafortunadamente no siempre se puede dedicar una partida presupuestaria para ello. Con esta yincana histórica de “Detectives en el Tiempo: *La intrigante autoría del Quijote de Avellaneda*” para Villed de Mesa, se plasma un producto turístico que necesita de **mínimos recursos financieros** al ser autoguiada mediante el móvil del usuario y a través de códigos QR que enlazan a una plataforma web.

Resulta novedoso llevar un concepto con cierta similitud a las *scape room*, que tanto han proliferado en las ciudades, a un entorno exterior y fuera de las urbes, al medio rural. Que además conjuga **la historia y el patrimonio cultural** del lugar con una actividad lúdica, dejando una mayor impronta en el viajero, emocionando, y por tanto con mayor posibilidad de recuerdo y **recomendación** a otras personas, aumentando el **flujo turístico**. Además, la participación en todo tipo de actividades hace que los turistas pasen más tiempo en el lugar, con la posibilidad de **aumentar el consumo** en los establecimientos de la zona.

BIBLIOGRAFÍA

Artículos

Barretto, Margarita (2005). Turismo étnico y tradiciones inventadas. *Santana Talavera, Agustin; Prats Canals, Llorenç. El encuentro del turismo con el patrimonio cultural: concepciones teóricas y modelos de aplicación. X Congreso de Antropología*. Sevilla: Federación de Asociaciones de Antropología del Estado Español / Fundación El Monte / Asana. pp. 39-56. Disponible en: <https://barretto-margarita.equiponaya.com.ar/Tradiciones.pdf>

Bovi, F., Palomino, A., González Henríquez, J. J. (2008). Evaluación y contraste de los métodos de enseñanza tradicional y lúdico. *Apunts. Educación Física y Deportes*, nº 94, pp. 29-36. Disponible en: <https://core.ac.uk/download/pdf/41584333.pdf>

Morère Molinero, N. (2006). Turismo e historia: formación e información en el turismo. Un estado de la cuestión. *Revista de Análisis Turísticos*, nº 2. Disponible en: <https://aecit.org/jornal/index.php/AECIT/article/view/91/86>

Utrera Fúnez, A. (1997). El origen guadalajareño de Pedro Liñán de Riaza. *Wad-Al-Hayara*, nº 24, pp. 307-316. Disponible en: http://biblioteca2.uclm.es/biblioteca/CECLM/ARTREVISTAS/Wad/wad24_utraorigen.pdf.

Villalustre, L., del Moral, M. E. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, nº 27, pp. 13-31. Disponible en: <http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/11591/pdf>

Libros

Sánchez Portero, A. (2011). *Cervantes y Liñán de Riaza. El autor del otro Quijote atribuido a Avellaneda*. Calatayud: Centro de Estudios Bilbilitanos de la Institución «Fernando el Católico»

Capítulos de libros

Abruzzini, E. (1980). Educazione fisico motoria nel fanciullo: aspetti metodologici. *Corsi di qualificazione in Ed. Fisica per insegnanti elementari*. Roma: Scuola dello Sport.

Otros

Diputación de Guadalajara (2018). Aprobación definitiva presupuesto 2018, Ayuntamiento de Villeda de Mesa. *Boletín Oficial de la Provincia de Guadalajara*, nº

243 de jueves, 20 de diciembre de 2018. Disponible en:
<https://boletin.dguadalajara.es/boletin/index.php/buscar-k2-menu/1-anuncio/33021-APROBACION-DEFINITIVA-PRESUPUESTO-2018>