**EJEMPLOS CITAS APA**

**Basado en al autor menos 40 palabras**

Sanz Yepes & Alonso Centeno (2020) expresan: “El empleo del elemento lúdico en el aprendizaje de la Historia permite conectar al alumnado con su entorno más próximo para relacionar distintos contenidos y competencias y lograr un conocimiento multidisciplinar” (pág. 1)

**Basado en el texto menos 40 palabras**

“El empleo del elemento lúdico en el aprendizaje de la Historia permite conectar al alumnado con su entorno más próximo para relacionar distintos contenidos y competencias y lograr un conocimiento multidisciplinar”(Sanz Yepes & Alonso Centeno, 2020, pág. 1)

**Parafraseo basado en el autor**

Sanz Yepez & Alonso Centeno (2020) refieren que la utilización del elemento lúdico en el aprendizaje de la Historia facilita conectar al alumnado con su entorno más próximo para relacionar distintos contenidos y competencias y lograr un conocimiento multidisciplinar

**Basada en el autor mas de 40 palabras**

Corrales Serrano & Garrido (2020) expresan:

En relación con los objetivos de aprendizaje, la experiencia de combinación de elementos patrimoniales y museísticos con la metodología de la gamificación y el uso de las TIC muestra resultados positivos: el análisis realizado a través del cuestionario muestra que los estudiantes han podido aprender contenidos nuevos vinculados con el currículo de la materia y con el patrimonio de su ciudad. (pág. 38)

**Basada en el texto de más de 40 palabras**

En relación con los objetivos de aprendizaje, la experiencia de combinación de elementos patrimoniales y museísticos con la metodología de la gamificación y el uso de las TIC muestra resultados positivos: el análisis realizado a través del cuestionario muestra que los estudiantes han podido aprender contenidos nuevos vinculados con el currículo de la materia y con el patrimonio de su ciudad. (Corrales Serrano & Garrido Valverde, 2020, pág. 38)

**Parafraseo basado en el texto**

Los objetivos de aprendizaje, la experiencia de combinación de elementos patrimoniales y museísticos con la metodología de la gamificación y el uso de las TIC muestra resultados positivos: el análisis realizado a través del cuestionario muestra que los estudiantes han podido aprender contenidos nuevos vinculados con el currículo de la materia y con el patrimonio de su ciudad. (Corrales Serrano & Garrido Valverde, 2020)

**Referencias**

Corrales Serrano, M., & Garrido Valverde, J. (2020). Uso del patrimonio y aprendizaje de la historia de la ciudad. Una experiencia de gamificación en la alcazaba de Badajoz. *Revista UNES. Universidad, Escuela y Sociedad*, *0*(9), 31–40. https://doi.org/10.30827/unes.v0i9.15964

Sanz Yepes, N., & Alonso Centeno, A. (2020). La Escape Room educativa como propuesta de gamificación para el aprendizaje de la Historia en Educación Infantil. *Didácticas Específicas*, *22*, 7–25. https://doi.org/10.15366/didacticas2020.22.001

**Artículos de revistas:**

Hernández Chávez, M., Suárez Hernández, J. & Ojeda González, A. (2003). Metodología para evaluar la excelencia de las revistas científicas. *Ciencias de la Información*, 34(3), 3-8.

**Artículos de revistas con DOI o URL:**

Núñez Gudás, M. (2002). Criterios para la evaluación de la calidad de las fuentes de información sobre salud en Internet. *ACIMED*, 10(5). <http://bvs.sld.cu/revistas/aci/vol10_5_02/aci05502.htm>

**Artículos en publicaciones periódicas y diarios:**

Notario de la Torre, A. (2004, 30 de abril). I*nvestigación científica en las Instituciones de Educación Superior*. Granma, 8. <http://www.granma.cu/>

**Conferencias presentadas en eventos:**

Deldén, M. (2019, 30 de octubre). *Literacidad audiovisual: un concepto para comprender la historia a través del cine* [sesión de conferencia]. Ciclo de Conferencias de las Artes, Bogotá, Colombia.

**Libros impresos:**

Pruna-Goodgall, P. M., Álvarez-Sandoval, O., Fernández-Prieto, L., Valero-González, M., Beldarrain-Chaple, E., Guadalupe, L. E. R., et al. (2005). *Historia de la Ciencia y la Tecnología en Cuba*. Instituto Cubano del Libro.

**Partes de libros:**

Domínguez, L. J. (2007). Vacuna ABC. En M. G. Limontan (ed.), *La Historia de la Biomedicina Cubana* (Vol. 1, pp. 241-281). Instituto Cubano del Libro.

**Páginas Web:**

Rodríguez, M. (2020, 27 de junio). *Joseph Schumpeter, el hombre que predijo el fin del capitalismo y que es clave para entender la economía de hoy.* BBC Mundo. <https://bbc.in/3isGkCj>

**Informes:**

Bruno Lomonte, S. A. (2000). *Desarrollo científico en Costa Rica: un análisis bibliométrico a través del Science Citation Index, durante el período 1980-1998.* Costa Rica: Academia Nacional de Ciencias.

**Tesis:**

Torres Salinas, D. (2007). *Diseño de un sistema de información y evaluación científica. Análisis ciencimétrico de la actividad investigadora de la Universidad de Navarra en el área de ciencias de la salud. 1999-2005.* [Tesis de doctorado no publicada, Facultad de Biblioteconomía y Documentación].