

ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN

PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN SECUNDARIA.

Ana Leonarte-Benedí - aleonarte@unizar.es
Universidad de Zaragoza

INTRODUCCIÓN



- Función intrínseca al ser humano.
- Desarrollo personal, social, educativo y profesional
- Eficacia de la gamificación para la mejora de: habilidades creativas, motivación, y aprendizaje significativo

OBJETIVOS

- Conocer el impacto de la gamificación en el desarrollo de la creatividad del alumnado adolescente.
- Analizar las tendencias actuales en relación con la implementación de estrategias de gamificación.

METODOLOGÍA



Revisión sistemática



150 artículos
seleccionados



50 artículos
analizados

- Creatividad
- Gamificación
- Educación secundaria
- 13-16 años
- Educación Secundaria Obligatoria

RESULTADOS



La implementación de propuestas de gamificación produjo mejoras significativas en:

- Habilidades creativas
- Resolución de problemas
- Motivación
- Pensamiento crítico
- Compromiso
- Colaboración

TENDENCIAS

1. Integración de tecnologías emergentes
2. Desarrollo de plataformas de gamificación personalizadas;
3. Propuestas de gamificación integral
4. Implementación de propuestas de gamificación tradicional.

CONCLUSIONES

- Eficacia de las estrategias de la gamificación para el desarrollo de la creatividad y el aprendizaje significativo.
- Necesidad de desarrollar recursos de gamificación aplicados al aula.