



La UGR demuestra que la «gamificación» favorece el bienestar psicológico de los estudiantes

20/11/2023

La innovación docente puede ir de la mano de la investigación de impacto, tal y como se ha demostrado en una reciente publicación de los profesores del Departamento de Educación Física y Deportiva Carmen Navarro Mateos, José Mora González e Isaac J. Pérez López. El proyecto, basado en la popular saga cinematográfica de Star Wars, logró incidir de manera positiva en variables relacionadas con un aspecto de gran relevancia en la sociedad actual, como es el bienestar psicológico de estudiantes universitarios. En concreto, en la inteligencia emocional, la iniciativa personal, la actitud emprendedora, la resiliencia y autoeficacia.



Esta publicación completa una trilogía de artículos donde los autores muestran nuevas evidencias del potencial de la gamificación (cuando no se confunde erróneamente con jugar o divertirse, sino que se entiende como sinónimo de aventura, con todo lo que ello conlleva) sobre variables tan importantes como el citado bienestar psicológico, el fitness cardiorrespiratorio o la composición corporal, con alumnado de la facultad de Ciencias del Deporte.