

Gamificación y aprendizaje adaptativo, opciones para mejorar procesos de aprendizaje

UDGVirtual y la Universidad Autónoma Metropolitana realizaron el Seminario Interinstitucional de Innovación Educativa

Experiencias comprobadas y estudios sobre gamificación refieren que la implementación de esta estrategia puede tener efectos positivos en el aprendizaje de los estudiantes, señaló el doctor René MacKinney Romero durante su participación en la sesión más reciente del Seminario Interinstitucional de Innovación Educativa que llevan a cabo UDGVirtual y la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), Unidad Iztapalapa.

El académico de la UAM, experto en temas como inteligencia artificial y machine learning, explicó que la gamificación puede aplicarse a los diferentes niveles de aprendizaje reconocidos por Bloom: recordar comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear.

“Sí quiero hacer énfasis en que implementar la gamificación en el ámbito educativo no es algo sencillo, requiere de planeación y de mucho trabajo, no se trata sólo de meter un juego en el curso y ya”, dijo el investigador.

Agregó que la gamificación se trata de tomar elementos propios de los juegos para motivar y enganchar a los estudiantes y puedan así mejorar el aprendizaje de los alumnos.

Por su parte, el doctor Rafael Morales Gamboa, profesor investigador de UDGVirtual, habló sobre el aprendizaje adaptativo, que se basa en el uso de algoritmos informáticos que ayudan a atender las necesidades y condiciones de cada estudiante, de manera que se llegue a mejores procesos de aprendizaje, más eficientes y efectivos.

“Se caracteriza porque el alumno lleva su propio ritmo de aprendizaje, porque recibe atención individualizada, atendiendo sus necesidades y características, con la intención de obtener más y mejores aprendizajes”, indicó el investigador.

Informó que el aprendizaje adaptativo ha sido un área de exploración de varias décadas, impulsado por el desarrollo de la Inteligencia Artificial, que ya funciona condiciones reales.

“Son sistemas que se integran a la clase, que trabajan con el profesor, éste determina qué es lo que el estudiante debe de aprender, pero cada estudiante lleva su propio ritmo, las veces que tiene que practicar depende de cada estudiante. Los resultados han sido buenos”, agregó.

Este seminario interinstitucional se lleva a cabo en el marco del Seminario Permanente del [Instituto de Gestión del Conocimiento y del Aprendizaje en Ambientes Virtuales](#) ^[1] (IGCAAV). La información sobre las

próximas sesiones se encuentra disponible en el [blog del IGCAAV](#) [2].

Atentamente

“Piensa y Trabaja”

“Año de la Transición Energética en la Universidad de Guadalajara”

Guadalajara, Jalisco, 22 de junio de 2020

Texto: Karina Alatorre | UDGVirtual

Fotografía: Cortesía UDGVirtual

Etiquetas:

[René MacKinney Romero](#) [3]

URL Fuente:

<https://comsoc.udg.mx/noticia/gamificacion-y-aprendizaje-adaptativo-opciones-para-mejorar-procesos-de-aprendizaje>

Links

[1] <http://148.202.167.79/cuerposAcademicos/>

[2] <https://investigacion.udgvirtual.udg.mx/blogs/>

[3] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/rene-mackinney-romero>