

## GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE INTERVENCIÓN PARA LA ENSEÑANZA DE LA QUÍMICA

---

JAVIER AUGUSTO REY MURCIA

*Universidad Internacional de la Rioja*

INÉS MARÍA GONZÁLEZ VIDAL

*Universidad Internacional de la Rioja*

RAFAEL SÁNCHEZ CAMACHO

*Universidad Internacional de la Rioja*

La digitalización de todos los sectores de la sociedad, ha provocado también la incorporación en el contexto educativo de los nuevos avances tecnológicos y la aplicación de metodologías activas. En Colombia especialmente se avanza en la implementación de estrategias digitales para la educación, no obstante, la conectividad de los recursos digitales y tecnológicos emergentes aún es insuficiente, esto afecta el acceso a una educación de calidad en algunas regiones. En este escenario, la enseñanza de la Química enfrenta desafíos a nivel nacional por la necesidad de implementación de nuevas metodologías innovadoras para mejorar el bajo rendimiento en esta área de estudio. Este trabajo tiene como objetivo diseñar una estrategia de intervención con gamificación en un entorno m-learning en la enseñanza de la Química de octavo grado para mejorar la motivación por los contenidos y el rendimiento académico de los estudiantes. Para ello, se realiza una revisión de la literatura que contextualiza la realidad de la educación en América latina y especialmente en Colombia, luego se diseña una gamificación para la enseñanza de los contenidos de Química apoyado en la plataforma Genially que a su vez interactúa con otras herramientas digitales para proporcionar una experiencia más dinámica e inmersiva, todo ello utilizando una narrativa motivadora que permita la comprensión de contenidos abstractos y complejos en esta área de conocimiento. Los resultados apuntaron a una mejora significativa en la motivación, comprensión y participación activa de los estudiantes. Los cuales pudieron acceder a los conocimientos con

autonomía, al mismo tiempo desarrollaron habilidades de trabajo en equipo y cooperativo. La propuesta favoreció la evaluación del proceso por parte del docente que pudo seguir de manera online el avance de los estudiantes.

## **PALABRAS CLAVE**

ESTRATEGIAS DIGITALES EN LA EDUCACIÓN, M-LEARNING, METODOLOGIA ACTIVA, TRABAJO COOPERATIVO, TRABAJO EN EQUIPO

# **TRANSFORMANDO LA EDUCACIÓN SUPERIOR: IMPACTO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO Y LA SATISFACCIÓN ESTUDIANTEL**

---

ANDRESA SARTOR HARADA

*Universidad Internacional de Valencia*

La incorporación de la inteligencia artificial (IA) en la educación superior está transformando los procesos de enseñanza y aprendizaje. El presente estudio investiga el impacto de la IA en el rendimiento académico y la satisfacción estudiantil en un contexto universitario virtual. Se enfoca en tres aplicaciones principales de la IA: sistemas de recomendación de cursos, chatbots educativos y análisis predictivo del rendimiento estudiantil.

El estudio presentó los siguientes objetivos:

Evaluar la Eficiencia de los Sistemas de Recomendación: Medir cómo los sistemas de recomendación basados en IA influyen en la elección de cursos y en el rendimiento académico de los estudiantes.