

Enseñar como si se tratara de un videojuego será el éxito de la educación virtual

UDGVirtual presenta el 31 Encuentro Internacional de Educación a Distancia, como parte de FIL Pensamiento, del 27 al 30 de noviembre

Cuando alguien juega un videojuego y pierde suelen nacer las ganas de volverlo a intentar; caso contrario en una materia, donde si alguien pierde, las motivaciones como estudiante disminuyen. **Luego, cada vez que se avanza de nivel, el usuario desea alcanzar el siguiente;** en cambio, en la escuela, cuando se egresa de un nivel educativo hay un alivio por acabar algo que ya se anhelaba terminar.

Por ello, **el objetivo de la innovación en la educación en línea es que los programas educativos se parezcan a un juego interactivo.** Esto lo propuso el doctor Fernando Valenzuela Migoya, consultor de estrategias de innovación, durante su ponencia “**La revolución digital se encuentra con la evolución humana**”, con la que se dio inicio a la edición 31 del [Encuentro Internacional de Educación a Distancia](#) [1].

Dicha serie de actividades las organiza el [Sistema de Universidad Virtual \(SUV-UDGVirtual\)](#) [2] del 27 al 30 de noviembre **como parte FIL Pensamiento 2023**, donde se analiza el futuro de la educación a distancia y sus retos.

Valenzuela Migoya propuso que se adoptara el **gamer flow**, que priorice que la enseñanza se enfoque en que académicos y estudiantes por igual se enamoren por aprender de forma ilimitada.

“En los videojuegos buscamos desarrollar nuevos poderes o a alguien que sí tiene los poderes. En la educación, cuando alguien los tiene decimos que está copiando. **Yo no puedo aprender nada si no genero una emoción**, que a su vez genera una acción y retroalimentación”, dijo.

“Las escuelas y las universidades tienen que dejar de pensar que lo saben todo y asumir que son las que lo aprenden todo; esa es la única ruta que nos puede llevar en una época de transformación acelerada”, abundó.

Explicó que el aprendizaje deberá de tener el principio de aprender más de las personas, de diseñar futuros y tener una colaboración radical con personas que incluso comparten más diferencias que similitudes. **“Es un tema de mentalidad, habilidades y herramientas”.**

“Hay que experimentar, hay que preparar a los estudiantes para la inteligencia artificial. Necesitamos entrenar a los docentes a que se enamoren de aprender”, recalcó.

Durante el inicio del encuentro, el Rector de UDGVirtual, doctor Carlos Iván Moreno Arellano, dijo que tan sólo en México 15 por ciento del estudiantado cursa un programa en línea, que equivale a **750 mil personas**.

“La educación en línea desde la pandemia ha incrementado en 15 millones de usuarios a nivel mundial. La expectativa es que en 2027 haya otros 15 millones de estudiantes en la modalidad virtual”, informó.

“A lo largo de estos 31 años, la UdeG, por medio de UDGVirtual, ha sido un referente en educación a distancia. No hay un solo ámbito de la vida pública que no haya sido trastocado por el cambio físico al virtual”, expresó.

Recalcó que en esta edición 31 del Encuentro **Internacional de Educación a Distancia** hay más de 750 inscritos, con participación de especialistas y participantes de 12 países y 18 entidades federativas.

El Director General de Vinculación y Relaciones Interinstitucionales, Gustavo Rodolfo Cruz Chávez, reconoció a la comunidad de UDGVirtual como ejemplo de modelos educativos para las universidades en México.

“Los modelos de educación híbridos son una alternativa factible y hay que sensibilizar a los legisladores a que aporten más recursos a la educación superior, pues es una inversión y no un gasto”, expresó.

Atentamente
“Piensa y Trabaja”

“2023, Año del fomento a la formación integral con una Red de Centros y Sistemas Multitemáticos”
Guadalajara, Jalisco, 27 de noviembre de 2023

Texto: Iván Serrano Jauregui

Fotografía: Gustavo Alfonzo

Etiquetas:

[Carlos Iván Moreno Arellano](#) [3]

[Gustavo Rodolfo Cruz Chávez](#) [4]

URL Fuente:

<https://www.comsoc.udg.mx/noticia/ensenar-como-si-se-tratara-de-un-videojuego-sera-el-exito-de-la-educacion-virtual>

Links

[1] <https://encuentro.udgvirtual.udg.mx/>

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

[3] <https://www.comsoc.udg.mx/etiquetas/carlos-ivan-moreno-arellano>

[4] <https://www.comsoc.udg.mx/etiquetas/gustavo-rodolfo-cruz-chavez>