

Juegos Serios para el aprendizaje, entrenamiento y evaluación basada en evidencias.

Manuel Jesús Gómez Moratilla

Departamento de Ingeniería de la Información y de las Comunicaciones, Universidad de Murcia

Facultad de Informática

Sala de Grados - jueves 9 de abril de 2026 - 10:30

Entrada libre hasta completar el aforo

Resumen:

Los juegos serios se han convertido en un medio especialmente valioso para aprender y entrenar en contextos cercanos a la práctica. Además, permiten una evaluación basada en evidencias: en lugar de depender solo de pruebas finales, se analizan las decisiones, estrategias y patrones de interacción que deja el jugador durante la experiencia. Esta conferencia propone una mirada práctica y accesible para conectar el diseño educativo, la recogida de datos y el análisis de competencias en entornos formativos. Veremos qué significa realmente "evaluar" dentro de un juego, qué tipo de señales pueden considerarse evidencia de aprendizaje y cómo traducir esa información en conclusiones útiles. Además, se introducirán líneas actuales de trabajo sobre etiquetado experto y aprendizaje semi-supervisado, orientadas a resolver un problema habitual: la escasez de datos etiquetados de calidad. Por último, también se plantearán ideas y recomendaciones para diseñar experiencias "medibles" y aprovechar la evidencia generada por este tipo de juegos para ofrecer retroalimentación, mejorar del entrenamiento y apoyar la toma de decisiones.

Sobre Manuel Jesús Gómez Moratilla:

Manuel Jesús Gómez Moratilla es investigador postdoctoral (Fundación Séneca) en el laboratorio de Ciberseguridad y Ciencia de Datos (CyberDataLab) de la Universidad de Murcia, donde obtuvo el título de Doctor en 2025. Su área de trabajo se sitúa entre la Inteligencia Artificial (IA), Analítica de Aprendizaje y Tecnología Educativa, con foco en Juegos Serios y evaluación de competencias, aplicando ciencia de datos e IA para modelar y comprender competencias como la persistencia y la creatividad. Ha realizado una estancia de investigación en un laboratorio de tecnología educativa del Massachusetts Institute of Technology (MIT), y participa en diversos proyectos nacionales y europeos, además de colaborar con algunas empresas del sector. Cuenta con 19 publicaciones además de experiencia docente y de transferencia.