

Editorial

El presente volumen de la revista *Research in Computing Science* titulado “Inteligencia Artificial en Ambientes de Aprendizaje Inteligentes y otras Aplicaciones” ofrece una amplia variedad de trabajos tanto terminados como en desarrollo de temas relacionados con tutoriales inteligentes y otros ambiente donde métodos de la inteligencia computacional combinados con métodos multimediales son usados como herramientas de soporte al proceso educativo. En general, el objetivo de todos los artículos incluidos va dirigido a reforzar la educación no presencial y a distancia por medio de internet o con apoyo de computadoras. Es así que en este libro se incluyen temas como el que describe una herramienta para el apoyo automático de la calificación de exámenes, un trabajo que describe el proceso de diseño de recurso educativo abierto apoyado por un sistema experto orientado a la Enseñanza-Aprendizaje de Base de Datos. Se presenta también una aplicación de procesos Markovianos para recomendar acciones pedagógicas óptimas en tutores inteligentes. Hacia un modelo de interfaces multimodales adaptables a los canales de aprendizaje en aplicaciones colaborativas como apoyo a la educación. Siguiendo con el tema se encuentran trabajos como la presentación de una base de conocimientos para asistir el aprendizaje de la programación y un sistema tutor afectivo como apoyo al aprendizaje de las matemáticas y en este caso utilizando técnicas de Gamificación (introducción de juegos). Este trabajo se complementa con la plataforma de reconocimiento multimodal de emociones que posteriormente se plantean utilizar en un sistema tutor afectivo para la enseñanza de lógica algorítmica y programación. Los desarrollos de ambientes inteligentes de aprendizaje continúan presentándose con un método para evaluar afecto en un entorno de aprendizaje para Java. Los temas afines orientados a aplicaciones masivas continúan con la presentación de un sistema de reconocimiento multimodal de emociones relacionadas al aprendizaje en dispositivos móviles. Siguiendo con aplicaciones de juegos para apoyar el proceso educativo se plantean métodos para hacer una revisión sistemática de técnicas de Gamificación en aplicaciones educativas inteligentes, y un tema afín relacionado con una metodología para la creación de objetos de aprendizaje adaptables al estilo de aprendizaje. Y aunque no directamente relacionado con el proceso educativo, pero si en apoyo al mejoramiento de la educación se encontrara un modelo difuso para evaluar la pertinencia de un programa educativo de nivel superior. Complementando los temas de ambientes inteligentes de aprendizaje se incluyen trabajos que aplican metodologías inteligentes a otros campos como el que propone un método para reducir el espacio de búsqueda en entornos virtuales. Y el dedicado a la identificación automática de marcadores argumentativos en discursos políticos. Como colofón se incluye también un trabajo que presenta un algoritmo para generar frases homófonas de calambures desde un enfoque fonético. Los juegos de palabras son un tipo de humor verbal ampliamente utilizado en todo el mundo.

Estamos seguros que la lectura de los trabajos incluidos dará una visión muy amplia del estado del arte de la utilización de metodologías inteligentes para soportar el proceso educativo sin limitaciones de tiempos o presencia física.

Carlos Alberto Reyes García
Editor invitado
INAOE, Puebla, México

Septiembre 2016