

Abstract

Modulo anexo a Agent SocialMetric

Francisco CASTELLINI, Nicolas COSTA, Fernando MEZA, Sebastián VENTIMIGLIA
Universidad Tecnológica Nacional – Facultad Regional La Plata
{fscastellini,nicolascignacio,fernandomeza,sebalp88}@gmail.com

Palabras clave: Analisis de Redes Sociales, Agentes inteligentes, Chatbots, Clima Social

Agent SocialMetric es un software de apoyo a la educación que utiliza el análisis de redes sociales y agentes conversacionales (chatbots) para facilitar el proceso de enseñanza en el ambiente educativo. Intenta profundizar la relación entre el docente y el alumno, brindando asistencia a los docentes, simplificando el análisis de las dinámicas de interacción entre los alumnos. La misma permite brindarle apoyo al profesor, permitiéndole inspeccionar y establecer las interrelaciones en la clase, favoreciendo el clima social en el aula. Dentro de la herramienta se encontrará Albert, un agente inteligente, que brinda el estado del aula y el clima social predominante en el salón (ya sea tanto para relaciones positivas como negativas).

Nuestro equipo propuso generar un módulo extensivo a esta herramienta que ampliará su función para alumnos de menor edad (alumnos de primaria entre 4to y 6to grado, con posibilidad de aplicarlo a otros niveles).

Dicho modulo propuesto consistirá en tres grandes ejes, uno de juegos, otro de encuestas y otro de adivinanzas. Para el caso de los Juegos, los profesores podrán asignarles distintos juegos a los alumnos, que estarán relacionados con el aula en el que se encuentra cursando dicho alumno. Los resultados de los mismos servirán de base para realizar los analisis sociológicos correspondientes. Lo mismo sucede con las encuestas, los alumnos, contestarán encuestas asignadas por los profesores que pueden tener preguntas ya sea de aceptación (ej: cual de estos compañeros te simpatiza más) o de rechazo (ej: cual de estos compañeros no te simpatizan). Las encuestas podrán ser asignadas por el profesor, las cuales están asociadas a cada aula para determinar el grupo de alumnos y poder así generar las posibles respuestas en función de los compañeros que corresponda. Para el caso de los Juegos, este eje estará dirigido al alumnado de menor edad y simplemente de forma lúdica (sin completar información que permita realizar estudios del clima del aula), los alumnos podrán jugar y el profesor podrá asignar premios en clase a quienes hayan respondido correctamente (que el sistema lleva un registro de que alumno respondió que adivinanza y si la respondió correctamente o no).

Heredando la funcionalidad del agente conversacional Albert para el caso de los profesores, todos estos ejes que el módulo propuesto presenta, estarán asistidos por otro agente conversacional adaptado a los Alumnos, que es un hurón llamado Max. El mismo permite que los alumnos conversen y se diviertan con el agente.