

SOFTWARE DE SOPORTE AL MEJORAMIENTO DE LA CALIDAD PEDAGOGICA EN ENTORNOS EDUCATIVOS VIRTUALES

Proyecto PID



AUTORES: Francisco CASTELLINI, Nicolás COSTA, Fernando MEZA, Sebastián VENTIMIGLIA

DOCENTES: Dra. Roxana GIANDINI; Ing. Antonieta KUZ, Ing. Martín SITNYK

RESUMEN: El análisis que surge de las interacciones puede ayudar al docente a conocer mejor el mundo de las relaciones que establecen los alumnos, favorece la convivencia en el ambiente áulico, ayudando a mejorar su situación general. Permitirá establecer cuáles son las aceptaciones, aislamientos, afinidades académicas afectivas e información fidedigna sobre la cohesión o no del grupo en estudio. A través del uso de mapas de interacción social, diferentes juegos y relaciones identificadas por los alumnos es posible obtener redes de relaciones informales que pueden mapearse y gestionarse para potenciar el aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: Redes Sociales, Bullying, Agente Inteligente, Pedagogía, Educación

LA IMPORTANCIA DE LA INTERACCION:

Desde el ámbito educativo y a partir de la concepción constructivista, se considera la interacción como uno de los elementos esenciales del proceso educativo pudiendo definir este elemento como una acción recíproca entre dos o más alumnos, resultando en la modificación de los estados de estos. De esta manera al interactuar los alumnos, ocupan diferentes posiciones, como mediadores o líderes de opinión entre otras.

AGENTE INTELIGENTE:

El alumno podrá interactuar con el agente inteligente, quien le irá haciendo preguntas llevándolo según su respuesta a distintas actividades.

ENCUESTAS:

Se le realizará al alumno una serie de preguntas donde a partir de los datos obtenidos de los resultados se podrá realizar un grafo con estadísticas para posterior manipulación por parte del profesor.

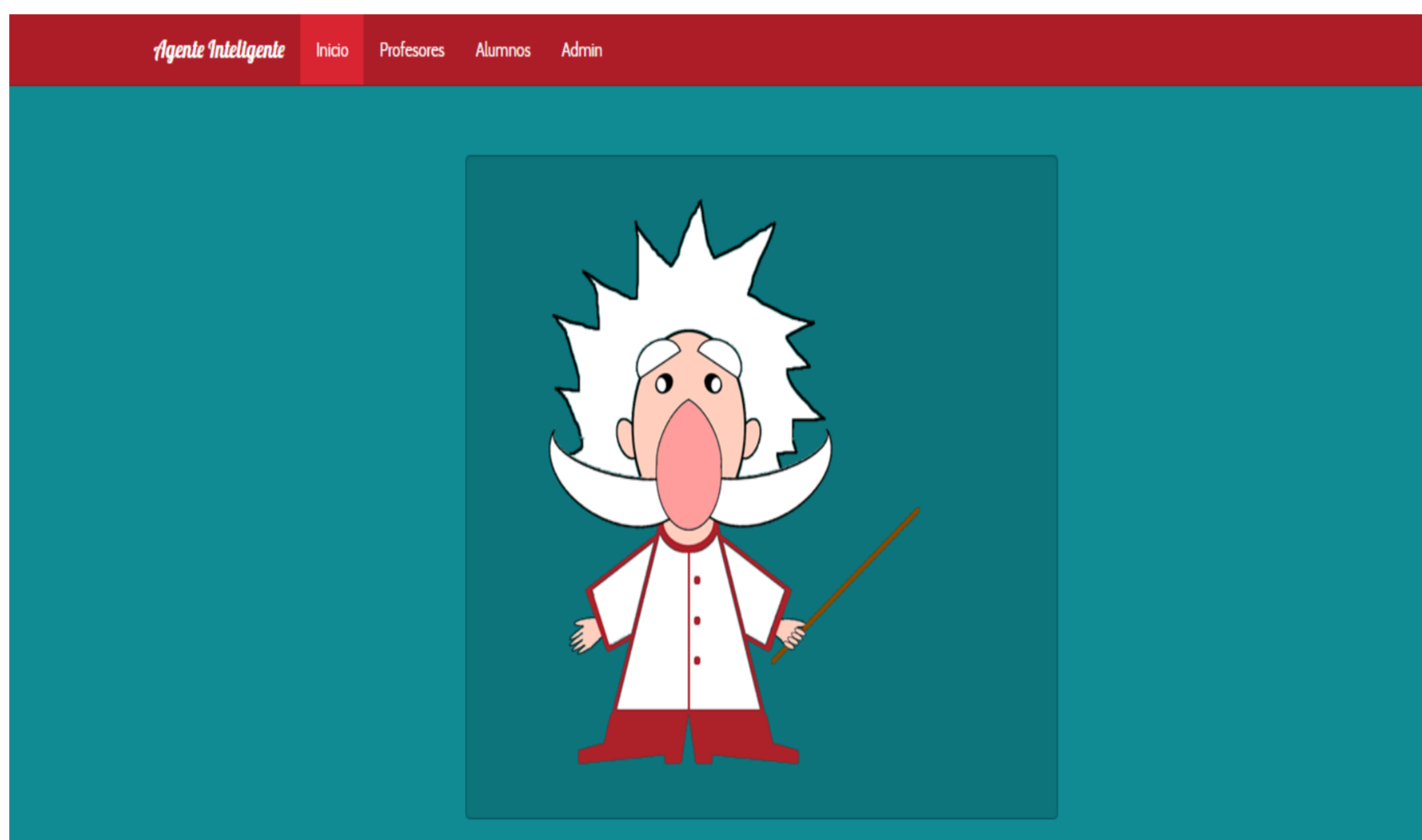


Fig. 1: Pantalla Principal

AGENT SOCIALMETRIC:

A través de un modelo abstracto y el diseño de una arquitectura, se buscará obtener un asistente virtual con diálogo emocional, que pueda interactuar a través de una interfaz gráfica y brindar en forma dinámica al docente, una descripción de la estructura interna de los grupos, su organización, cohesión y de quiénes son los miembros más significativos dentro del aula. El fin será obtener una herramienta eficaz que el profesor podrá usar para diagnosticar el ambiente áulico e intervenir de acuerdo a los resultados obtenidos, siendo el docente la pieza esencial de todo proceso de mejora cualitativa de la enseñanza en este modelo.

JUEGOS:

El alumno llevará a cabo distintas actividades donde por ejemplo se le pondrán fotos de los rostros de sus compañeros, teniendo así que decir sus nombres y ubicarlos en sus lugares correspondientes. De tal manera se podrá obtener información sobre si un alumno no es conocido por varios de sus compañeros para ayudarlo a integrarse con el resto del alumnado.

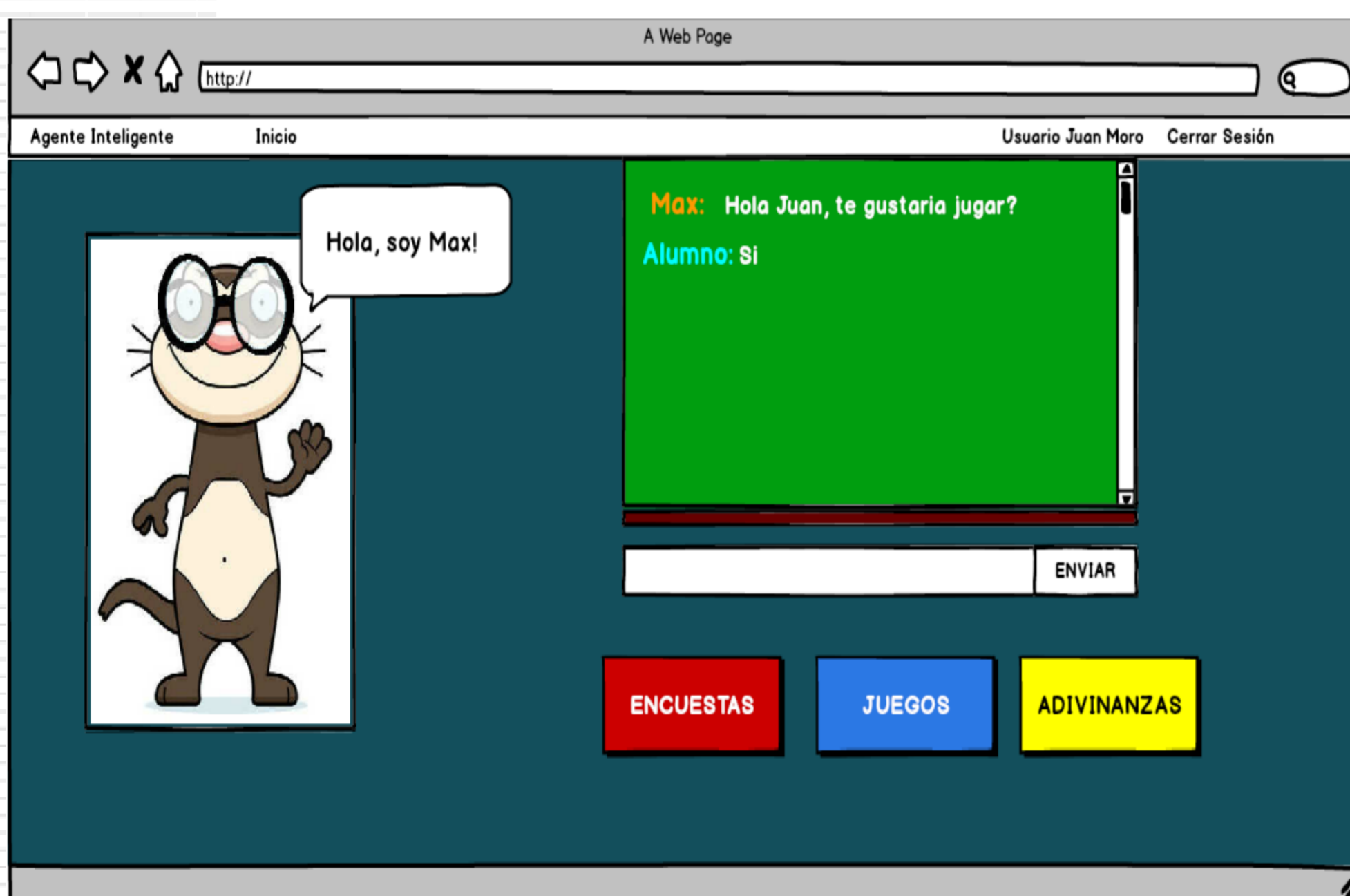


Fig. 2: Pantalla Principal del Alumno

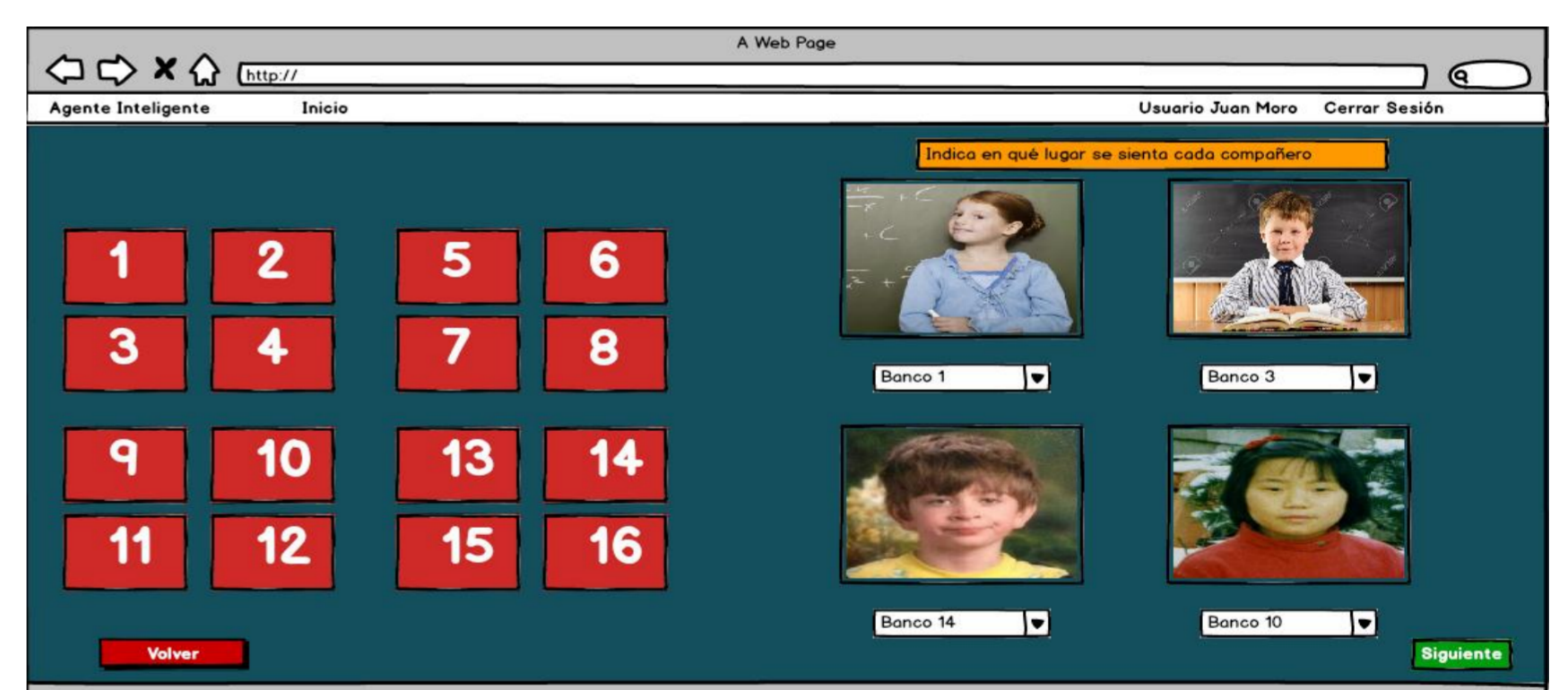


Fig. 3: Actividad de un juego

ADIVINANZAS:

Los alumnos podrán realizar diferentes adivinanzas, permitiendo distenderse y realizar las actividades de encuestas y juegos de forma más dinámica.

GRAFOS DE INFORMACION:

Se muestran las distintas relaciones e información que hay sobre un comportamiento de los alumnos

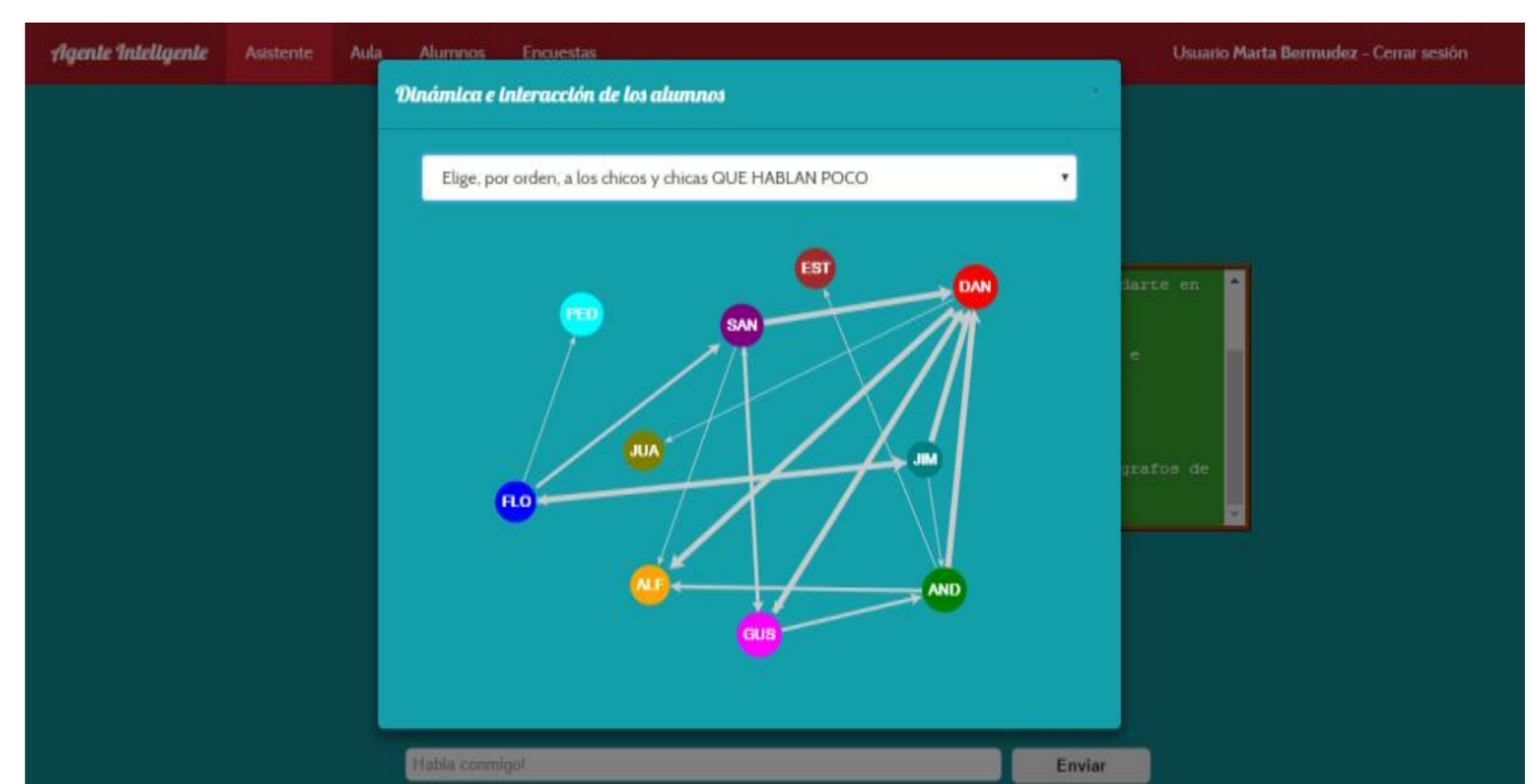


Fig. 4: Grafo estadístico de alumnos por tópico en análisis

2° Jornada de Divulgación y Transferencia Inter-Cátedras



DISI

02 al 04 de Noviembre de 2016

Edificio Ing. en Sistemas de Información

Departamento de Ingeniería en Sistemas de Información - Universidad Tecnológica Nacional - Facultad Regional La Plata



Carrera Ingeniería en Sistemas de Información

