



CHAT2LEARN

Tecnologías de chatbot para la educación empresarial digital y los estudiantes adultos

Proyecto n. 2020-1-CY01-KA204-065974

*PI1: Desarrollo de un entorno de aprendizaje de chatbot en el ámbito del
emprendimiento digital*

*1.1. Recopilación de mejores prácticas y herramientas sobre el aprendizaje
potenciado por la tecnología y creación de una biblioteca de recursos sobre el
tema*

PREPARADO POR





Plantilla de buenas prácticas

Definición de buenas prácticas

Una “buena práctica” puede definirse así:

Una buena práctica no es solo una práctica que es buena, sino una práctica que se ha demostrado que funciona bien y produce buenos resultados, y que, por tanto, se recomienda como modelo. Es una experiencia exitosa, que ha sido probada y validada, en un sentido amplio, que se ha repetido y que merece ser compartida para que un mayor número de personas pueda adoptarla

Criterios de buenas prácticas

El siguiente conjunto de criterios nos ayudará a entender si una práctica es una "buena práctica":

- **Eficaz y exitosa:**

Una "buena práctica" ha demostrado su relevancia estratégica como la forma más eficaz de lograr un objetivo específico; ha sido adoptada con éxito y tiene un impacto positivo en las personas y/o comunidades

- **Técnicamente factible:**

La viabilidad técnica es la base de una "buena práctica". Es fácil de aprender y de aplicar

- **Replicable y adaptable:**

Una "buena práctica" debe tener el potencial de ser replicada y, por lo tanto, debe ser adaptable a objetivos similares en diferentes situaciones

- **Sostenible desde el punto de vista medioambiental, económico y social:**

Una "buena práctica" responde a las necesidades actuales sin comprometer el medio ambiente y/o la cohesión social de los territorios



QuizBot (¿Cuál es el nombre que mejor describe la buena práctica?)	
2018-2019 (¿Cuándo se documentó/publicó/realizó la buena práctica?)	Universidad de Stanford (EEUU) (¿Quién - persona/organización - escribió/realizó la buena práctica?)
ASSET (¿Quién recopiló la práctica?)	

Elemento	Pregunta orientadora
Tipo de consulta	Aplicación técnica
Editor (opcional)	página web; artículo informativo (https://hci.stanford.edu/research/smartprimer/projects/quizbot.html); artículo académico: QuizBot: A Dialogue-based Adaptive Learning System for Factual Knowledge (Ruan, Jiang, Xu, Tham, Qiu, Zhu, Murnane, Brunskill, Landay)
Público objetivo	Estudiantes universitarios
Objetivo/Propósito	<p>QuizBot es un chatbot impulsado por IA que ayuda a los estudiantes universitarios a repasar preguntas mediante conversaciones en lenguaje natural.</p> <p>Una gran parte del aprendizaje implica conocimientos fácticos (por ejemplo, numerosos temas de medicina, lenguaje y derecho). Además, esta información se aprende a menudo fuera de las aulas. Por tanto, el desarrollo de métodos automatizados más eficaces para acelerar o mejorar el aprendizaje de hechos tiene el potencial de beneficiar a una multitud de estudiantes a gran escala.</p> <p>QuizBot es un agente basado en el diálogo que ayuda a los estudiantes a aprender conocimientos fácticos sobre ciencia, seguridad y vocabulario en inglés mejor que una aplicación de fichas.</p>
Ubicación/cobertura geográfica	EEUU - Universidad de Stanford
Descripción	QuizBot consta de dos modos: un modo de concurso basado en



	<p>máquinas de estado y un modo de chat casual. El modo de concurso se basa en un sistema de chat basado en reglas combinado con un modelo de similitud semántica de frases supervisado.</p> <p>En el modo de concurso, QuizBot plantea al usuario una pregunta seleccionada por nuestro algoritmo de secuenciación de preguntas. A continuación, el usuario tiene tres opciones: escribir la respuesta si la conoce, pulsar el botón "Pista" o pulsar el botón "No lo sé". Si un usuario escribe y envía su respuesta a QuizBot, el chatbot evaluará la corrección de la respuesta utilizando un algoritmo de cálculo de similitud de respuestas. El modelo devolverá la similitud del coseno entre la respuesta correcta y la del usuario. Según nuestra evaluación empírica, QuizBot emplea un umbral de 0,9 para decidir si la respuesta del usuario es correcta y, a continuación, pasa la respuesta binaria al modelo de repetición espaciada para seleccionar la siguiente pregunta.</p> <p>Si el usuario pide una pista, el chatbot presenta la respuesta correcta junto con una lista de distractores. El usuario puede responder tocando cualquiera de las opciones presentadas. Después de ver la respuesta correcta, el usuario puede tocar el botón "Por qué" para obtener una breve explicación. Las interacciones entre el usuario y el QuizBot son mixtas: mientras que la introducción de una respuesta se basa en la escritura, la selección de varias opciones y la petición de una explicación se basan en los botones. El razonamiento que subyace a esta modalidad mixta es asegurar tanto la flexibilidad como la eficiencia de las interacciones del usuario con QuizBot.</p>
<p>Enfoque metodológico</p>	<p>Mientras construían QuizBot, el grupo de investigación repitió el diseño con 47 estudiantes universitarios y utilizó sus datos para ajustar los modelos y mejorar el diseño conversacional y gráfico de QuizBot. A continuación, lanzaron QuizBot y reclutaron a 80 estudiantes universitarios y exalumnos a través de folletos, redes sociales y listas de correo.</p> <p>Según el orden en que fueron reclutados, 40 de ellos participaron en el primer estudio intra-sujeto que controlaba el número de repeticiones, y 40 de ellos (4 abandonaron) participaron en el segundo estudio intra-sujeto que evaluaba los niveles de compromiso de las dos apps. Los 76 estudiantes que terminaron los estudios procedían de 12 universidades</p>



	<i>diferentes y de más de 20 carreras distintas, como informática, matemáticas, biología, historia, comunicación y psicología, entre otras.</i>
Financiación	<i>Donante privado (Grupo de Educación TAL).</i>
Restricciones (opcional)	<i>No se informa de ninguna limitación en el documento.</i>
Resultados	<i>Ciertamente, se ha hecho Quizbot, pero no se ha encontrado información sobre dónde encontrarlo.</i>
Replicabilidad y/o ampliación	3 <i>La mejor práctica debería ser fácilmente replicable en otros contextos geográficos y sociales, pero al no haber podido probarla personalmente, no es posible expresar otras opiniones</i>
Conclusión (opcional)	<i>El artículo citado informa de muy buenos resultados en términos de aprendizaje y compromiso de los estudiantes que probaron QuizBot</i>
Opinión (opcional)	<i>Expresa tu opinión en una escala de 1 (=mínimo) a 5 (=máximo) sobre:</i> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>La usabilidad: Desconocido</i> ● <i>Relevancia (el grado en el que el problema abordado por la buena práctica se experimenta como significativo): 5</i> ● <i>Granularidad (el grado de detalle de la buena práctica): 5</i> ● <i>Integración (el grado de integración de la buena práctica en el proyecto Chatzlearn) : 5</i>
Otras consideraciones	