



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





| | |
|---|--|
| Título <i>Botter - Mejora del aprendizaje digital</i> | |
| Fecha/Periodo 2017 | Autores UOC (Universitat Oberta de Catalunya) Anna Torres Garrote |
| Socio DOMSPAIN | |

| Elemento | Pregunta orientadora |
|---------------------------------------|--|
| Tipo de consulta | <i>Prototipo tecnológico basado en el internet de las cosas que pretende mejorar el proceso de aprendizaje a distancia acompañando al alumno en todo momento.</i> |
| Editor (opcional) | <i>https://www.uoc.edu/portal/en/news/actualitat/2017/259-prototype.html</i> |
| Público objetivo | <i>Estudiantes universitarios online</i> |
| Objetivo/Propósito | <i>Ofrecer a los alumnos un plan personalizado y herramientas tecnológicas y canales de comunicación capaces de despertar y mantener su interés y motivación a lo largo del tiempo, gracias a la gamificación y a la mejora del apoyo al alumno</i> |
| Ubicación/cobertura geográfica | <i>Cataluña</i> |
| Descripción | <i>Un prototipo de robot basado en el internet de las cosas. La idea es mejorar el proceso de aprendizaje online proporcionando a los estudiantes orientación en todo momento. Botter es un robot físico, puede interactuar de varias maneras (por ejemplo, mediante el sonido, la luz o el movimiento) y tiene acceso a los datos sobre cómo progresa el estudiante. El robot emite vibraciones, ruidos y palabras de ánimo. El prototipo también es capaz de expresar su decepción si</i> |



| | |
|--------------------------------------|--|
| | <i>detecta que el alumno no avanza lo suficiente en su plan personal de aprendizaje.</i> |
| Enfoque metodológico | <i>Análisis de necesidades: un nuevo medio de comunicación más cercano, personalizado y eficaz con los alumnos, ya que en lugar de una pantalla utiliza objetos con los que tenemos un contacto más cercano.</i> |
| Financiación | <i>El proyecto ha contado con la participación del eLearn Center y de Seidor, consultora multinacional especializada en servicios y soluciones tecnológicas.</i> |
| Restricciones (opcional) | |
| Resultados | NO |
| Replicabilidad y/o ampliación | <i>Este proyecto lo veo más aplicable con niños, ya que trabaja la educación emocional y el feedback más personal.</i> |
| Otras consideraciones | <i>El proyecto es un prototipo de 2017 y no hay más información.</i> |