

TENDENCIAS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Lea detenidamente la información que se encuentra en cada recuadro y luego arrastre el título que corresponda del listado inferior

Puede definirse como un proceso de enseñanza aprendizaje. Orientado a la adquisición de una serie de destrezas y competencias por parte del estudiante, caracterizado por el uso de las tecnologías basadas en web	Un tutor inteligente, por lo tanto, "es un sistema de software que utiliza técnicas de inteligencia artificial para representar el conocimiento e interactúa con los estudiantes para enseñárselo (VanLehn, 1988, p.55)	Enfoque basado en datos aplicados a la formación y que se ajusta a las interacciones del alumno y al nivel de rendimiento demostrado y como consecuencia, prevé que tipo de contenidos y recursos necesita los alumnos en un momento específico para poder progresar Stanford University (2016).	(RA). Es el término que se usa para definir la visión de un entorno físico del mundo real, a través de un dispositivo tecnológico, es decir los elementos tangibles se combinan con elementos virtuales, logrando de esta manera crear una realidad aumentada en tiempo real	(RV). Es un entorno de escenas u objetos de apariencia real. La acepción más común de este término se refiere a un entorno generado mediante tecnología informática, que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él	Es una plataforma computacional que permite la interacción de uno o varios grupos de personas involucradas en una tarea y objetivo común y que provee de un interfaz o u ambiente compartido	Se define como una técnica de la IA, que se encarga de construir aparatos que se encargan de construir aparatos que realizan operaciones físicas similares a los seres bióticos. La robótica educativa permite un acercamiento de las estudiantes a la mecánica, electrónica, electricidad y la informática.	Se define simulador o un programa computacional que contiene un modelo de algún aspecto del mundo y que permite al estudiante cambiar algún parámetro o variable de entrada, ejecutar o corregir el modelo y desplegar los resultados (Escamilla 2000)

SISTEMAS COLABORATIVOS

ROBOTICA

E -LEARNING

REALIDAD VIRTUAL

REALIDAD AUMENTADA

APRENDIZAJE ADAPTATIVO

TUTORIA INTELIGENTE

SIMULACIÓN

GILBERTH MAURICIO VARGAS PARALELO 43