

ARUKAY



# Uso de Tecnologías exponenciales para Promover el Aprendizaje Adaptativo e Inclusivo.

HERNAN RODRIGUEZ - DIRECTOR ACADÉMICO

# Aprendizaje Adaptativo.



Sistema que apunta a la interacción permanente, por lo que la retroalimentación es constante y la adaptación continua. Usa principalmente las nuevas tecnologías y las plataformas digitales de adaptive learning esenciales para que el profesor pueda obtener la información del alumno, analizar y evaluar las actividades, trabajos y acciones o tareas del alumno. El aprendizaje adaptativo no deja de lado al docente al contrario le brinda información útil de cómo aprenden los alumnos lo que le permite ahorrar tiempo y dedicarse a las áreas que necesitan su atención.

# Aulas inclusivas: un nuevo enfoque educativo.



La educación inclusiva se suele asociar a la idea de que en escuelas ordinarias, se integre a los niños con capacidades especiales, pero este término abarca mucho más, como es el de una transformación hacia un modelo educativo en el que exista una enseñanza de calidad, que sea igual para todas las personas y adaptada a esa diversidad.

# Herramientas para fomentar la educación inclusiva.



Las TIC, los lenguajes de programación y la robótica.

Este tipo de herramientas fomentan el trabajo en equipo, la colaboración, la lógica, la creatividad.

El papel del profesor debe facilitar el aprendizaje. Debe ser la persona que facilite esa convivencia y el respeto por la diversidad en el aula.

# Tecnologías exponenciales y educación inclusiva.



El Lenguaje del futuro:  
LA PROGRAMACIÓN

Scratch Jr

Scratch

Lua - Minecraft Edu.

JavaScript

Java - Kotlin

Phyton

Html5

CSS3

# Tecnologías exponenciales y educación inclusiva.

El Lenguaje del futuro:  
LA PROGRAMACIÓN

Scratch Jr

Scratch

Lua - Minecraft Edu.

JavaScript

Java - Kotlin

Phyton

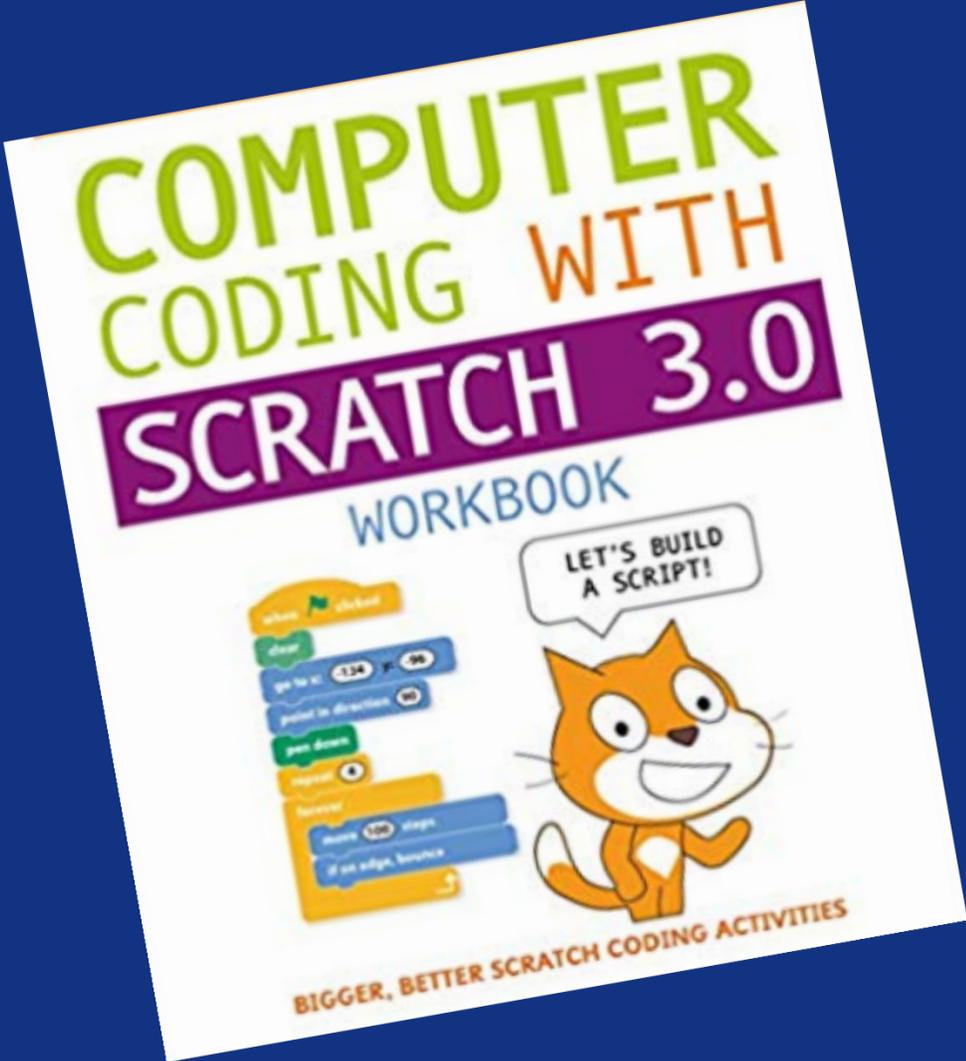
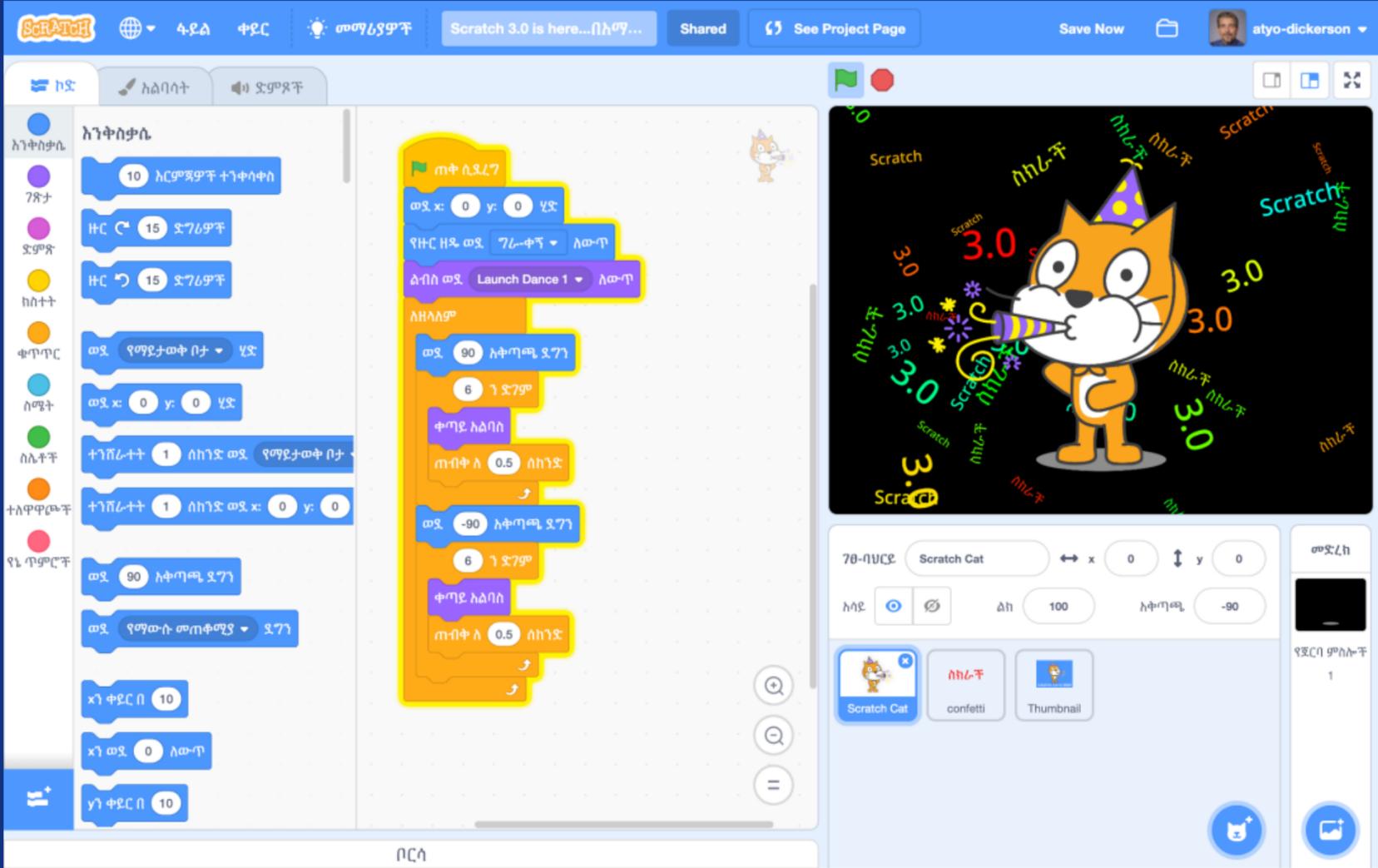
Html5

CSS3





# Tecnologías exponenciales y de educación inclusiva.



# Tecnologías exponenciales y de educación inclusiva.



# Tecnologías exponenciales y de educación inclusiva.

## How Does Watson Enable TJBot?

### Listen

Watson **Speech to Text** service converts spoken speech to text that can be analyzed.

### Understand Emotions

Watson **Tone Analyzer** service can infer the emotion within text. Eg. it can tell if a message contains emotions like happy, sad, angry.

### Speak

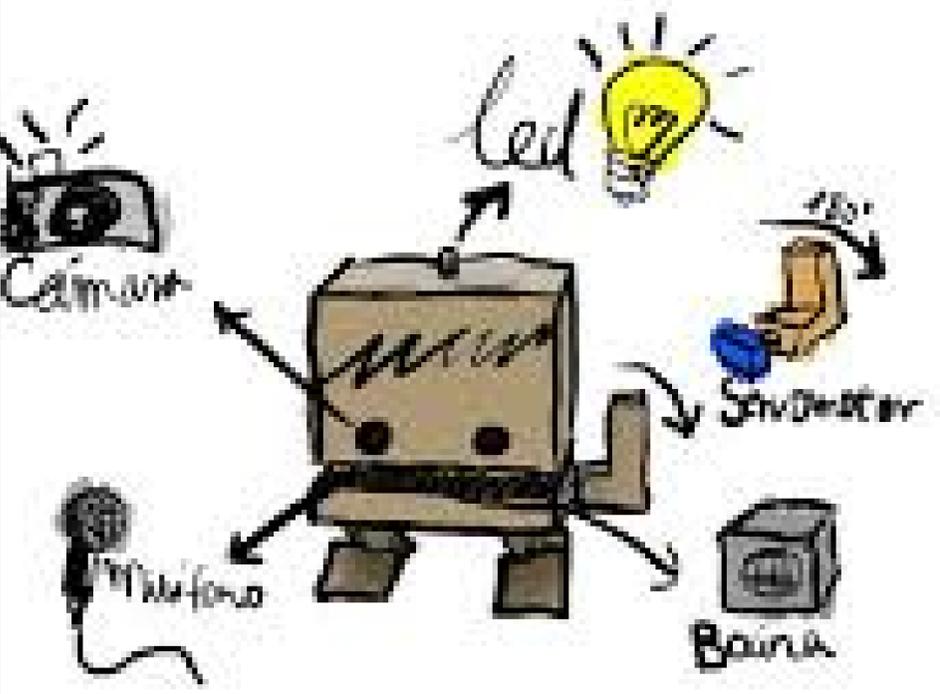
Watson **Text to Speech** service converts text to sound using various voices.

### See

Watson **Visual Recognition** service can understand the content of an image and describe it.

### Understand Conversations

Watson **Conversation Service** can respond to users in a way that simulates a conversation between humans.



# Arukay Learning system.



The screenshot displays the Arukay Learning system interface, which is divided into several sections:

- Top Left:** The Arukay owl logo.
- Top Center:** A blue banner with the text "¡Bienvenid@ a Arukay!" and "Selecciona tu avatar y tu contraseña emoji para acceder a tu cuenta." Below this are three selection boxes: a green monster, a sunglasses emoji, and a heart eyes emoji.
- Bottom Left:** A grid of 12 emoji and animal icons for selection, including a smiley face, laughing face, winking face, sunglasses emoji, heart eyes emoji, crown emoji, lion, rabbit, fox, cow, monkey, and horse.
- Center:** A video player showing a 3D scene with a purple balloon and a target. The video progress is at 4:05 / 5:38.
- Right:** A Scratch-like coding environment with a green bar at the top containing "Previous Lecture" and "Complete and continue". The environment includes a "Datos" (Data) block menu, a "Crear una variable" (Create a variable) block, and a "Crear una lista" (Create a list) block. The main workspace shows a script with "al presionar" (when clicked) and "por siempre" (forever loop) blocks. The "por siempre" blocks contain "mover 5 pasos" (move 5 steps), "si tocando borde? entonces" (if touching edge? then), "girar 15 grados" (turn 15 degrees), "rebotar si toca un borde" (bounce if touches edge), "al presionar" (when clicked), "si botón presionado? y tocando Objeto1? entonces" (if button pressed? and touching Objeto1? then), and "cambiar Puntos por 10" (change Puntos by 10). A character is visible in the bottom right corner of the coding area.
- Bottom Center:** A white arrow-shaped button with the Arukay owl logo and the text "Reto STEAM".

Arukay ©2019 - Todos los derechos reservados.



# Arukay

## Teachers Training

En el marco del **encuentro de educación inclusiva del sector privado**, ofrecemos la capacitación a docentes en metodologías Design Thinking, Project Based Learning, Habilidades del Siglo XXI y Educación STEAM.

Para los asistentes interesados, capacitamos a 15 docentes por el precio de capacitación para 10 personas. Además, damos licencias para que se implemente nuestro sistema de aprendizaje en sus instituciones educativas.

