4ª edición Soluciones con IA

HACK # 4EDU

Hackathon internacional sobre educación digital

















PRESENTACIÓN

GAMIFICACIÓN, METODOLOGÍA ABP Y RED NEURONAL PARA

ESTIMULAR Y MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO E INCLUSIVO



SOLUCIÓN

La gran motivación para el desarrollo del presente proyecto es la discrepancia en el desempeño de los estudiantes que obtuvieron el mismo método de enseñanza.

Ante esto, se sugiere la introducción de software para observar el desempeño, la calidad y la dificultad, adaptándose a la forma de cada docente y alumno, para que las metodologías sean más precisas.



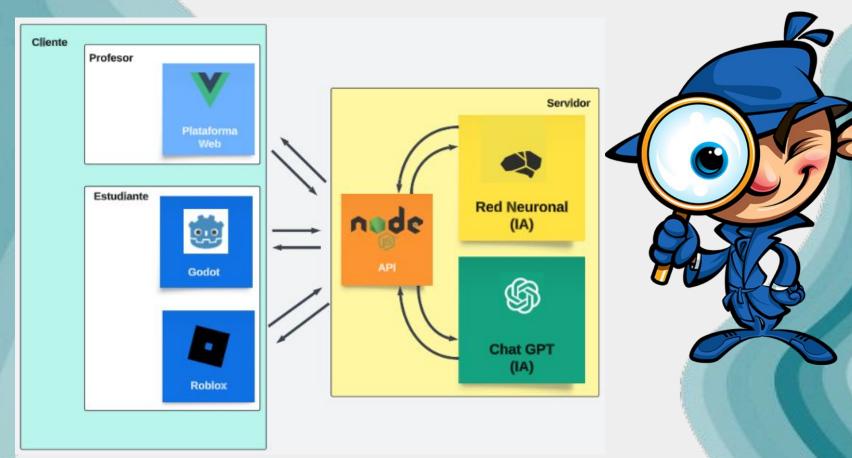
OBJETIVOS

Presentar la idea de un sistema para ayudar a los docentes y directivos a identificar y corregir posibles fallas en las metodologías. Brindar una educación más igualitaria a los estudiantes a través de sistemas adaptativos y metodologías activas de enseñanza.





ARQUITECTURA



CONCLUSION

RESULTADOS OBTENIDOS

Asistencia de IA para generar contenido y evaluar el desempeño de los estudiantes.

TRABAJOS FUTUROS

Solicitud en la institución para obtener más datos.







EQUIPO RESPONSABLE

Ademilton Amaro Mariano - ademilton.mariano@gmail.com

André Fabiano de Moraes - andre.moraes@ifc.edu.br

Braian Gabriel Antoniolli - braianantoniolli@gmail.com

Carina Andrea Heredia - luabproducciones@gmail.com

Filipe William Canello de Almeida - lipe.will18@gmail.com

Igor Jair Laurindo Ribeiro - igorjairlaurindoribeiro@gmail.com

Nícolas Gabriel Rabello - nico.rabello935@gmail.com

Rafael de Moura Speroni - rafael.speroni@ifc.edu.br

Roger Benevenutti - rogertti@gmail.com

Valeria Lucia Olivera Santana - valeriasantana 7672@gmail.com



