

Las tecnologías del lenguaje al servicio del aprendizaje. G-Rubric y Laboratorio de conversación (agentes virtuales)

Guillermo de Jorge Botana, Mercedes Bermudo y José María Luzón Encabo

En esta comunicación se presentan las bases de dos tecnologías fundamentadas en el procesamiento del lenguaje natural, desarrolladas por investigadores de la UNED, miembros de la CUED, cuyas aplicaciones a la orientación y aprendizaje en entornos digitales han sido ya ampliamente probadas, pudiendo ser un marco de colaboraciones con docentes y universidades interesadas.

Las tecnologías del lenguaje han experimentado un extraordinario impulso en los últimos años gracias a la elevada capacidad de computación de los ordenadores personales actuales y la incorporación de procesos de Inteligencia Artificial a sus motores lingüísticos. A este respecto, cabe señalar:

- **G-Rubric**, un entorno de trabajo *on-line* para adquirir conocimientos temáticos y desarrollar habilidades transversales del currículo. **G-Rubric** ofrece **ejercicios de respuesta abierta** a los estudiantes de cualquier nivel, disciplina y grado de dificultad, basados escritura académica y evaluación formativa automática, y enmarcado por un diseño instructivo que, sin intervención humana, ofrece **múltiples oportunidades de evaluación en cada ejercicio** seguidas de sucesivos *feedback* generosos, detallados, personalizados e inmediatos.
- **Laboratorio de conversación.** Las **estrategias de conversación** son de gran interés para la Psicología y la Educación, por cuanto su **formalización** posibilita la operativización de las estructuras conversacionales para fines distintos: desde recabar información de forma ordenada, repartir iniciativas, cambiar el foco temático..., hasta crear diferentes agentes virtuales como tutores, *seudoestudiantes* y *seudopacientes*; todo, con la intención de servir a la formación de futuros docentes y psicoterapeutas en, por ejemplo, entrenamiento en la gestión de conflictos en el aula, habilidades sociales, control de la ansiedad, etc., mediante técnicas “realistas” de *role playing* que conllevan componentes de representación y dramatización aplicados. Los laboratorios son un conjunto de “puestos” o sistemas independientes, completos y operativos dispuestos *on-line* para el aprendizaje, de modo que, recibida la enseñanza teórica necesaria, pueda cada estudiante diseñar, “montar” y probar reiteradamente (mejorar) en un entorno seguro, pero absolutamente real, los diferentes desarrollos que vaya realizando.