

# DulcineIA, el chatbot que responde en el móvil a mil preguntas de El Quijote



1million bot

Soluciones Chatbots Contacto Trabaja con nosotros News ES Solic

我是一个关于《堂吉珂德》第一部分的人工智能助手。  
我可以帮你解决你对米格尔·德·塞万提斯小说的疑惑。  
打开你的书，开始阅读，并向我求助。  
这项活动由西班牙政府文化和体育部资助。  
与塞万提斯学院合作。

DulcineIA

GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE CULTURA Y DEPORTE

Instituto Cervantes

EFE - ¿Qué significa adarga?, ¿Quién fue Pandafilando?, ¿Dónde está El Toboso?. Las respuestas a todas estas preguntas y muchas más que puede plantearse un lector de El Quijote las tiene DulcineIA, un **chatbot**, una aplicación basada en **Inteligencia Artificial** a la que se puede acceder gratuitamente.

Rafael González es el lingüista computacional que ideó este proyecto porque, según relata en una entrevista con Efe, comprobó como profesor universitario de literatura el tiempo que empleaban sus alumnos cada vez que intentaban leer un texto de El Quijote en desentrañar el significado de las palabras en castellano antiguo.

Por eso pensó que tener una herramienta que resolviera estas dudas en el

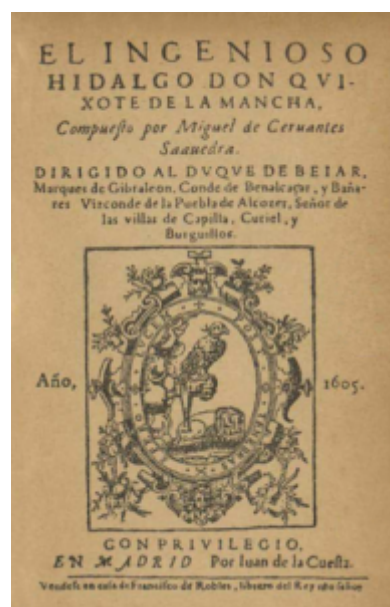
teléfono móvil sería una buena forma para ayudar a difundir la lectura de esta obra.

Así nació **DulcineIA**, un proyecto que ha sido desarrollado por la empresa **1MillionBot** con el apoyo del Ministerio de Cultura y Deporte y la colaboración del Instituto Cervantes y que responde ya a más de mil preguntas sobre la primera parte de El Quijote, de 1605.

*23 de abril sabe, huele #DiaDelLibro2021. Querida #DulcineIA #chatbotinteligente de El Quijote, felicidades <https://t.co/ccwujbAmjO> Responde+ 1000 preguntas de El Quijote en español, inglés y chino. Gracias a @culturagob @InstCervantes y a @Rggosalbez<https://t.co/6QmRe6ojFq#IA>*

— 1Millionbot (@1\_millionbot) April 23, 2021

Aunque se trata de la primera fase del proyecto, a DulcineIA, explica Rafael González, puede acudir ya cualquier persona que esté leyendo la novela de Cervantes y le asalten dudas sobre el significado de palabras, expresiones o refranes; sobre las personas y personajes que se citan en el libro y sobre las obras que en él se mencionan.



Asimismo, **ubica los lugares reales y ficticios nombrados en el relato** y localiza los capítulos donde suceden las aventuras más célebres vividas por el «caballero» y su escudero, como la de los molinos, la de los batanes, la de los galeotes, la del cuerpo muerto...

El chatbot, con un **avatar femenino y juvenil**, puede ofrecer resúmenes de los 52 capítulos en que se divide el libro y responder a otras cuestiones externas al propio texto (sobre autor, narrador, personajes, temas, género literario, traducciones...), respuestas que se basan en diccionarios de referencia (como el

de Autoridades o el DRAE), bibliografía esencial sobre el Quijote y las ediciones anotadas más importantes de la novela.

Cuando esté finalizado, la idea de la empresa es que DulcineIA tenga una réplica en chino y otra en inglés. Y para mostrar lo que sería, con motivo de la Semana Cervantina se ha avanzado en el Instituto Cervantes una versión de prueba que podría desarrollarse a medio o largo plazo.

Una versión realizada en colaboración con el Instituto Cervantes de Pekín, que se ha ocupado de la traducción de las respuestas, de tal forma que el chatbot en su versión en chino es capaz de responder en ese idioma a diez preguntas sobre la primera parte de El Quijote.

Y con motivo del Día del Libro, DulcineIA en español estará disponible en las páginas del Instituto Cervantes en Pekín y Shangai para que los estudiantes chinos puedan acercarse a la obra de Cervantes, según ha indicado a Efe la responsable de Cultura de esta institución, Raquel Caleyá.

Caleyá ha destacado el interés que tiene la difusión de los asistentes de lectura y su aplicación a varios idiomas para acercar la literatura a los más jóvenes: «Por ejemplo, que un joven chino que hable un poco de español tenga este chatbot le acerca antes al Quijote».

La capacidad de respuesta de DulcineIA aumenta periódicamente gracias a las propias interacciones de los usuarios, de tal forma que en poco más de dos meses ha conversado con más de 700 personas durante casi 1.200 horas.

La mayor parte de sus interlocutores han sido alumnas y alumnos de ESO y Bachillerato a los que, según sus profesores, les ha resultado muy atractivo poder usar los ordenadores, las tabletas y, sobre todo, los móviles para llevar a cabo una actividad relacionada con el estudio, se han sentido atraídos por el aspecto del avatar con el que se ha identificado a la chatbot y han valorado positivamente que las respuestas ofrecidas se completan con imágenes, audiovisuales y enlaces.



El responsable del proyecto cree que es un instrumento muy bueno para la divulgación cultural y la educación, ya que el chatbot utiliza «las armas» a las que están acostumbrados los alumnos, nativos digitales: «El hecho de decir en clase, sacad los móviles, ya hace que les llame la atención».