

Lección 31: Proyecto expandible – Feria de IA I

Lección con conexión [Ver en ISTE.ORG](#)

Propósito

Al interactuar con la IA, los alumnos de primaria suelen aprender más sobre lo que la IA no puede hacer bien, y no sobre lo que sí puede hacer bien.

Este proyecto ofrece a los alumnos oportunidades de explorar las tareas que la IA es capaz de hacer bien, como el reconocimiento de imágenes y voz, y las tareas que los humanos hacemos mejor, como percibir las emociones o tomar decisiones éticas.

En esta Lección los estudiantes seleccionarán una de las lecciones realizadas relacionadas con la inteligencia artificial y crearán stands para presentar conceptos aprendidos en clases a otros cursos o profesores.

La feria de IA se presenta en un mínimo de tres sesiones, pero el docente puede expandir las sesiones si quiere integrar una mayor cantidad de recursos.

Secuencia para el aprendizaje

- Conocimiento inicial (15 min)
- Ampliación del conocimiento (25 min)
- Transferencia del conocimiento (5 min)
- Evaluación (- min)

Objetivo

Los estudiantes serán capaces de:

Discutir como las tecnologías computacionales han cambiado el mundo y expresar como esas tecnologías influyen y están influenciadas por prácticas culturales.

Preparación

- Prepare una lista de las lecciones realizadas con el curso hasta la fecha en términos de inteligencia artificial, programación u otros.
- Solicitar acceso a sala de computación para que los estudiantes puedan investigar y revisar lecciones realizadas con anterioridad.

Recursos

Para los Profesores:

- Rúbrica para evaluar el proyecto.

Para los estudiantes:

- Cuaderno y lápiz para tomar notas.
- Links de lecciones anteriores para presentarlas.
 - Enlace -- [COCO](#)
 - Enlace – [Akinator](#), juego que adivina personajes y animales.
 - Enlace – [Alizia](#), chatbot conversacional que imita la conversación entre humanos.
 - Video – [¿Cómo aprenden las máquinas?](#)
 - Enlace – Tic Tac Toe (juego del gato) <https://www.aaronccwong.com/tic-tac-toe>
 - Enlace - [Google Quick Draw](#).

Vocabulario

IA: Inteligencia Artificial, rama de la informática que se encarga del diseño de programas que pueden aprender y tomar decisiones por cuenta propia.

Estrategia de aprendizaje

Conocimiento inicial (15 min)

Recordando las lecciones realizadas

En conjunto con el curso realice recorrido por todas las lecciones realizadas con el curso tanto en materia de inteligencia artificial como programación. Una vez que haya alrededor de diez lecciones diferentes, haga las siguientes preguntas a sus estudiantes para que reflexionen, consulte en voz alta.

- ¿Cuál les gustó más y por qué?
- ¿Qué aprendieron sobre la IA al realizar esa Lección?
- ¿Cuál Lección les resultó más difícil y por qué?
- ¿Qué aprendieron sobre la IA al hacer esa Lección?
- Si pudieran elegir una Lección para enseñarla a otra persona, ¿cuál sería y por qué?

Ampliación del conocimiento (25 min)

Selección de lecciones

A partir de las preguntas anteriores, organice a los estudiantes en grupos de 3 a cuatro integrantes. Cada grupo tendrá que preparar un stand para presentar el contenido o la Lección elegida y debe incluir los siguientes puntos:

- Una descripción de lo que los alumnos han aprendido sobre lo que la IA hace bien y lo que no.
- Una demostración de la Lección en línea o no en línea que decidieron compartir.
- Una explicación de por qué los alumnos eligieron demostrar esa Lección en particular y lo que les enseñó sobre lo que la IA hace bien y lo que no.

Durante esta sesión lo importante es que los estudiantes puedan volver a ver los proyectos y reflexionar en base a las preguntas presentadas previamente.

Transferencia del conocimiento (5 min)

Definir grupos y lecciones

Al final de esta sesión, cada grupo debería tener definido el proyecto que desea presentar en conjunto con los contenidos. Indique a los estudiantes que estos deberán comenzar a planificar su stand la próxima sesión y que pueden recurrir a material extra como afiches, impresiones o recortes para poder hacer más atractiva su presentación.

Recuérdelos que deben cumplir con los tres puntos indicados en la sección anterior.

Evaluación (- min)

- Se puede utilizar la siguiente rúbrica para evaluar el proyecto.

Experiencias de aprendizaje de profundización

Use estos Contenidos para ampliar el aprendizaje de los estudiantes. Se pueden usar como Contenidos extras fuera del aula.

Cada vez mejor

- Los estudiantes pueden buscar otros experimentos, videos o recursos extra para poder explicar lo que quieran presentar en sus stands.

Desafío de curso

- Idealmente no deberían repetirse los proyectos, sin embargo, un concepto se puede ejemplificar a partir de dos lecciones diferentes. Fomente a que los estudiantes no repitan lecciones.