

# Lección 32: Proyecto expandible – Feria de IA

## II

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 comenzarán a preparar sus stands para poder presentarlos en la próxima.

La feria de IA se presenta en un mínimo de tres sesiones, pero el docente puede utilizar más clases de considerar necesario y si quiere integrar una mayor cantidad de recursos.

### Secuencia para el aprendizaje

- Conocimiento inicial (5 min)
- Ampliación del conocimiento (35 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 influncian 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.
- Material extra para decorar stand.

### 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 (5 min)

### Definiendo equipos y proyectos

Organice a los estudiantes en conjunto con sus equipos.

Anote en la pizarra el nombre de cada equipo y el tema de inteligencia artificial que va a cubrir cada uno. Indique a los estudiantes que durante esta sesión deben preparar su stand y la próxima harán la presentación para otros cursos, profesores (o de forma interna como prueba si quiere expandir esta Lección).

Indique que idealmente los contenidos no se deben repetir y de ser así, que cada grupo debe presentar una Lección diferente, puesto que la idea es que cada stand sea interesante para los visitantes.

## Ampliación del conocimiento (35 min)

### Selección de lecciones

Los estudiantes prosiguen con la preparación de sus stands.

Una idea para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo en base a las fortalezas de cada estudiante sería asignar responsabilidades dentro de cada grupo.

- División encargada de presentar al público el concepto general.
- División encargada del diseño de recursos gráficos y decoración del stand.
- División encargada de la experiencia o experimento para demostrar el concepto con el público.

Recuerde a los estudiantes que su stand 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.

Monitoree a cada grupo durante la clase.

## Transferencia del conocimiento (5 min)

### Definir grupos y lecciones

Al final de esta sesión los estudiantes deberían tener definida la demostración y la explicación, indique que la próxima clase realizarán su presentación.

## 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 quieren 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.