

I03 – Programa escolar para estudiantes de Educación Primaria

Actividades de aprendizaje- CARDET



Preguntas/Problemas para cada tema

Tema	Pregunta/Problema*
Alfabetización informativa y mediática	<i>¿Puede la IA ayudarte en la búsqueda de información para tu trabajo científico?</i>
Comunicación y colaboración	<i>¿Crees que Google podría ser capaz de pedir tu pizza favorita?</i>
Creación de contenidos	<i>¿Puede la IA hacer mis deberes?</i>
Uso responsable	<i>¿Cuál crees que es el lado oscuro de la IA?</i>
Resolución de problemas	<i>¿Puede la IA ayudarnos a promover la sostenibilidad?</i>

Para que el alumnado de primaria vea la utilidad de la Inteligencia Artificial en situaciones que puedan ser interesantes y que puedan ser cercanas a su experiencia vital, cada sección de investigación (teoría) empezará con una pregunta. En la parte de arriba puedes ver una tabla con una propuesta para cada tema. Una vez definida la pregunta, los socios deben pensar qué información y materiales deben proporcionar a los estudiantes para resolver el problema. Este contenido puede extraerse de los talleres realizados para la formación IO2. Para que la actividad sea más divertida, los socios utilizarán las herramientas, los juegos y los elementos de IA proporcionados en IO1 para crear tareas de investigación más interactivas y atractivas. Para completar la investigación, los socios deben pensar en cómo van a evaluar que los usuarios han desarrollado los conocimientos necesarios para resolver el problema. Esto puede hacerse con una actividad de reflexión, un cuestionario, una sesión de trabajo o un juego.

Actividades de aprendizaje avanzadas

Pregunta/Problema	<i>¿Puede la IA ayudarnos a promover la sostenibilidad?</i>
Nivel (Básico/Avanzado)	Avanzado
Introducción	
<p>Al principio, los estudiantes entran en contacto con los robots humanoides Pepper y Nao.</p> <p>El término "Inteligencia Artificial" se aclara mediante actividades interactivas, y los estudiantes aprenden las cinco ideas básicas de la inteligencia artificial.</p> <p>Al final, tratan de encontrar la forma en que la inteligencia artificial puede cambiar el mundo y, en particular, cómo la IA puede ayudarnos a promover la sostenibilidad.</p>	
Proceso	
<p>Los estudiantes ven un breve vídeo con Pepper y Nao, dos robots humanoides que les dan la bienvenida al mundo de la inteligencia artificial.</p> <p>Se identifican los conocimientos previos sobre inteligencia artificial y, mediante juegos interactivos en Wordwall.</p> <p>Los estudiantes se involucran en las actividades de aprendizaje:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comprender cómo ve el mundo la IA. 2. Familiarizarse con las aplicaciones de la IA en la vida cotidiana (Google, Google Maps, YouTube, Netflix, Apple Siri, Amazon Alexa, reconocimiento facial). 3. Jugar al "juego de adivinar quién" y entender cómo la IA toma decisiones. 4. Preocuparse por cómo la IA puede cambiar el mundo. 	

Las gafas de realidad virtual, los vídeos de 360 grados y los cubos Merge se utilizan para concienciar sobre la correlación entre la contaminación ambiental, el efecto invernadero, el deshielo y la extinción de los organismos polares y oceánicos.

Por lo tanto, la necesidad de proteger el medio ambiente de los residuos no biodegradables conduce a la actividad final.

Actividad final

Por último, los estudiantes crean un juego basado en la inteligencia artificial, para que puedan sensibilizarse sobre la necesidad de preservar el medio ambiente. Desarrollarán su propio juego utilizando Machine Learning y Scratch. Al principio entrenan a su ordenador para que separe los animales y las plantas marinas de los residuos de plástico que contaminan el océano. Después, trasladan su juego a la plataforma Scratch. Peggy y Nino, los jóvenes pingüinos, recogen la basura para limpiar el océano y preservar la vida acuática.