Descripción general del proyecto y las actividades

N.º Proyecto: **149**

Título del Proyecto: **Trabajando con la inteligencia artificial**

Centro educativo solicitante: **IES Algazul**

Coordinador/a: **Inmaculada Alonso Montagut**

Temática a la que se acoge: **STEAM**

Objetivos y justificación:

Desde este proyecto pretendemos producir en el alumnado un acercamiento real a la IA, enfrentándose a los posibles miedos que este reto les plantea así como a su estudio, conocimiento y dominio, haciendo de la inteligencia artificial una herramienta útil, productiva y funcional hacia la evolución a favor tanto del planeta como de la raza humana.Produciendo en el alumnado un uso consciente y responsable de las nuevas tecnologías. Relacionándolo con la agenda 2030, con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, como por ejemplo el ODS 12 de Producción y Consumo Responsable, ODS 13 Acción por el Clima, ODS 11 Ciudades y Comunidades Sostenibles, el Objetivo 9 Industria, Innovación e Infraestructura.

Esto implica un cambio en nuestra forma de vida y una concienciación de nuestros gobernantes para que legislen y caminen hacia ello. Nuestro alumnado, que es presente y futuro, debe tomar conciencia de la responsabilidad que esto supone también para ellos y ellas.

Los objetivos planteados son:

-Conocimiento Básico de la IA a través de la investigación.

-Desarrollo del Pensamiento Crítico mediante debates.

-Fomento de la Curiosidad Científica

-Objetivos Específicos Introducción a Conceptos Clave de la IA.

-Habilidades Prácticas sobre este lenguaje.

-Proyectos Colaborativos

-Preparación para el Futuro:Orientar a los estudiantes sobre cómo las habilidades en IA son valiosas en el mercado laboral y las oportunidades de carrera que existen en este campo.

Motivar a los estudiantes a seguir aprendiendo sobre IA y tecnología más allá del proyecto con un uso consciente y responsable hacia el individuo y hacia el planeta.

Breve descripción del desarrollo metodológico:

El alumnado que va a impulsar el proyecto es el que participa en el Programa de Profundización del centro (1°, 2° y 3° ESO, dirigido y supervisado por el alumnado de 4° ESO que serán los jefes de los diferentes departamentos).

Para la investigación y las soluciones será necesaria la participación de diferentes materias: Informática, Computación y Robótica, Matemáticas, Biología, Educación Plástica y Visual y Física y Química, Economía, Educación Plástica. También Lengua Castellana para la oratoria, preparación y divulgación de los resultados.

Los pasos a seguir en el desarrollo del proyecto son: búsqueda de información, contrastar las fuentes de información y elegir las más adecuadas, planteamiento de interrogantes, experimentación para dar respuesta a esos interrogantes, diseño de los trabajos propuestos (maquetas, murales, infografías, aplicaciones informáticas, podcasts, presentaciones,...), búsqueda de los materiales, realización de las maquetas, montaje, elaboración de un guión para la presentación de los proyectos y ensayos.

El alumnado elaborará diferentes proyectos pertenecientes a los departamentos en los que hará que el público tome conciencia de un uso responsable y consciente de los avances tecnológicos de nuestra sociedad.

Relación de actividades

∞ **Actividad 1.** DEPARTAMENTO DE LA IA EN LA LENGUA.

⁘ Interrogante que plantea.

¿Cómo puedo usar la IA para ayudar en mi centro escolar?

⁘ Descripción de la actividad.

Se ha elaborado una programación que interactúa con el receptor a traves de la IA permitiendo que el alumnado desarrolle y adquiera el idioma.

Esta programación pretende trabajar el castellano con el alumnado del centro que pertenece al grupo de ATAL a nivel fonético, convirtiendose asi en un proyecto muy ambicioso que intenta ayudar a este gran grupo en su adquisición del idioma. Colaboran en él asignaturas de Lengua, Informática, Orientación,Tegnología, etc.

⁘ Interacción con el visitante.

El visitante deberá interactuar con la IA o a través de ella y conseguir los objetivos propuestos por el alumnado.

⁘ Material necesario.

Ordenador portátil, altavoces, enchufes.

⁘ Consideraciones especiales.

ENCHUFES Y ALARGADERAS.

⁘ Duración.

15 MIN

∞ **Actividad 2.** DEPARTAMENTO DE LA IA EN LA CIENCIA.

⁘ Interrogante que plantea.

¿Cómo puede ayudar la IA al ser humano en la construcción y proyección de estructuras, y resistencia a los fenomenos naturales y de Cambio Climático?

⁘ Descripción de la actividad.

Esta actividad esta programada y desarrollada para que el alumnado comprenda y entienda, a la vez que interactue en el diseño de estructuras, de su resistencia y de la intesidad de las fuerzas que soporta.

⁘ Interacción con el visitante.

El visitante deberá interactuar con la IA o a través de ella y conseguir los objetivos propuestos por el alumnado.

⁘ Material necesario.

Ordenador y enchufes.

⁘ Consideraciones especiales.

ENCHUFES Y ALARGADERAS.

⁘ Duración.

15 MIN

∞ **Actividad 3.** DEPARTAMENTO DE LA IA EN LOS NÚMEROS.

⁘ Interrogante que plantea.

¿Sabes cómo evoluciona y se desarrolla la IA?

⁘ Descripción de la actividad.

Se elaborarán diferentes preguntas, programadas por el alumnado, en los que interactúa el receptor con la IA, comprendiendo así como funciona la IA.

⁘ Interacción con el visitante.

El visitante deberá interactuar con la IA o a través de ella y conseguir los objetivos propuestos por el alumnado.

⁘ Material necesario.

Por concretar, en función de los juegos proyectados.

⁘ Consideraciones especiales.

NINGUNA

⁘ Duración.

15 MIN

∞ **Actividad 4.** DEPARTAMENTO DE LA IA EN EL ARTE

⁘ Interrogante que plantea.

Como funciona el reconocimiento de imágenes a traves de la IA, y como se entrena y se programa a la IA para ello.

⁘ Descripción de la actividad.

El alumnado visitante deberá interactuar con la programación en aspectos de arte; movimientos, pintores, corrientes, épocas, etc. Identificando imágenes y entendiendo a su vez como se genera el reconocimiento de imágenes en la IA.

⁘ Interacción con el visitante.

El visitante deberá interactuar con la IA o a través de ella y conseguir los objetivos propuestos por el alumnado.

⁘ Material necesario.

Por concretar, en función de los juegos proyectados.

⁘ Consideraciones especiales.

NINGUNA

⁘ Duración.

15 MIN

∞ **Actividad 5.** DEPARTAMENTO DE LA IA EN LA CIENCIA

⁘ Interrogante que plantea.

¿Puede ayudar la IA a los estudiantes en el estudio de la química y en enteder las realcciones entre sus elementos?

⁘ Descripción de la actividad.

Se ha elaborado, programado y diseñado un juego, en el que el alumnado visitante entenderán como interactuan diferentes elementos químicos y como son sus reaccciones.

⁘ Interacción con el visitante.

El visitante deberá interactuar con la IA o a través de ella y conseguir los objetivos propuestos por el alumnado.

⁘ Material necesario.

Ordenador y enchufes o alargador.

⁘ Consideraciones especiales.

NINGUNA

⁘ Duración.

15 MIN

Actividad 6. DEPARTAMENTO DE LA IA EN LA SALUD

Interrogante que plantea.

¿Puede ayudarnos la IA a tener mejor y mas SALUD emocional, fisica y biológica?

Descripción de la actividad.

Se elaborarán diferentes preguntas y retos en los que interactúa el receptor con la IA, aprendiendo sobre el cuidado de su propia salud.

Interacción con el visitante.

El visitante deberá interactuar con la IA o a través de ella y conseguir los objetivos propuestos por el alumnado.

Material necesario.

Ordenador, enchufe o alargador.

Consideraciones especiales.

NINGUNA

Duración.

15 MIN

Actividad 6. TEST DE LA PERSONALIDAD

Interrogante que plantea.

¿Nos parecernos los animales que nos gustan?

Descripción de la actividad.

Esta actividad está diseñada para interactuar con la IA a través del reconocimiento de imágenes y del entrenamiento de la IA para ello. Se trata de la creación de un juego en el que intervienen unas imágenes creadas por el alumnado, la elección de estas determinara la personalidad del alumno que participa

.

Interacción con el visitante.

El visitante deberá interactuar con la IA o a través de ella y conseguir los objetivos propuestos por el alumnado.

Material necesario.

Ordenador, enchufe o alargador.

Consideraciones especiales.

NINGUNA

Duración.

15 MIN