

Lección 33: Proyecto expandible – Feria de IA

III

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 presentarán sus stands.

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 (10 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 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.

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 (10 min)

Preparando los stands

Organice a los estudiantes en conjunto con sus equipos.

Cada equipo tendrá 10 minutos para armar sus stands.

Ampliación del conocimiento (35 min)

Inician las presentaciones

Cada equipo presenta sus lecciones. Se puede invitar a otros cursos menores a participar en los stand o grupos de profesores o se puede testear internamente a modo de marcha blanca.

Transferencia del conocimiento (5 min)

Reflexiones de cierre

Los estudiantes reflexionan sobre la efectividad de los stands para transmitir la información que querían sobre inteligencia artificial.

- ¿Fue mi stand efectivo en comunicar lo que quería transmitir?
- ¿Qué lecciones se pudieron haber mejorado?

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.