

IBÁN DE LA HORRA

OBJETIVOS

El desarrollo de este curso está basado en los siguientes **objetivos**:

- Conocer las bases de los IoT y de los Asistentes Virtuales
- Mejorar la competencia digital en el uso de las TIC
- Desarrollar proyectos desarrollables en el aula
- Conocer recursos TIC aplicables a los Asistentes Virtuales
- Conocer recursos basado en la Inteligencia Artificial



ÍNDICE DE CONTENIDO

01

**INTRODUCCIÓN A
IoT**

02

**USO EDUCATIVO
DE IoT**

03

**ASISTENTES
VIRTUALES**

04

**USO EDUCATIVO
DE AV**

05

**IoT - AV EN
ENTORNOS EFFA**

06

**INTELIGENCIA
ARTIFICIAL**



CHATBOT - "IOTAV"



CONOCE A IOTAV

DESARROLLO

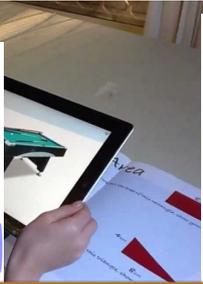
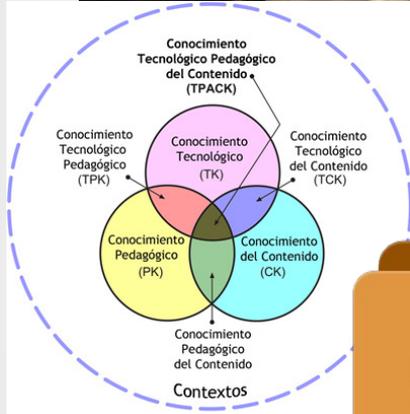
Para realizar esta primera tarea, deberás escanear el código QR y conocer más sobre IOTAV y la ayuda que te puede ofrecer.



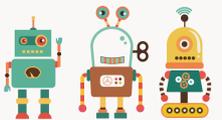
TIEMPO: 5 min



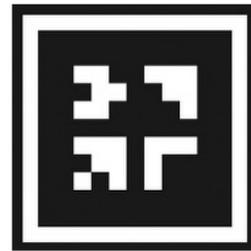
INTRODUCCIÓN



#gamificación



THE ED
CLASSROOM



REALIDAD
AUMENTADA

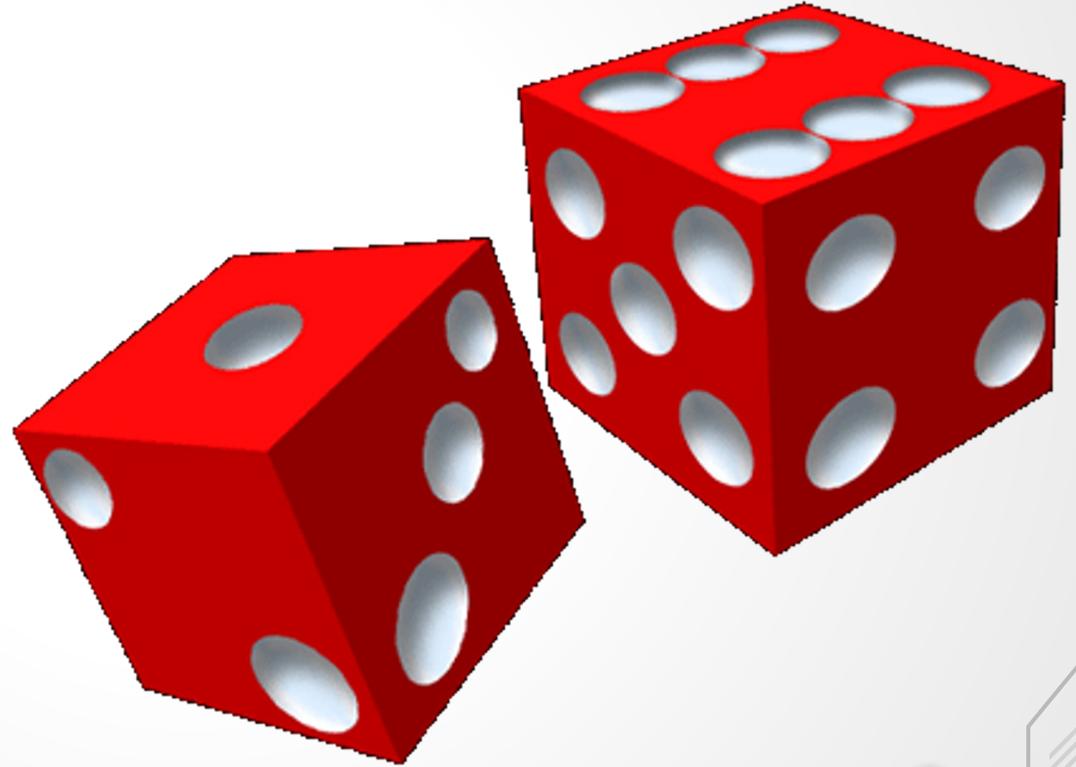


STEM Science, Technology, Engineering, Mathematics



INTRODUCCIÓN

S
U
E
R
T
E



INTRODUCCIÓN

SABER

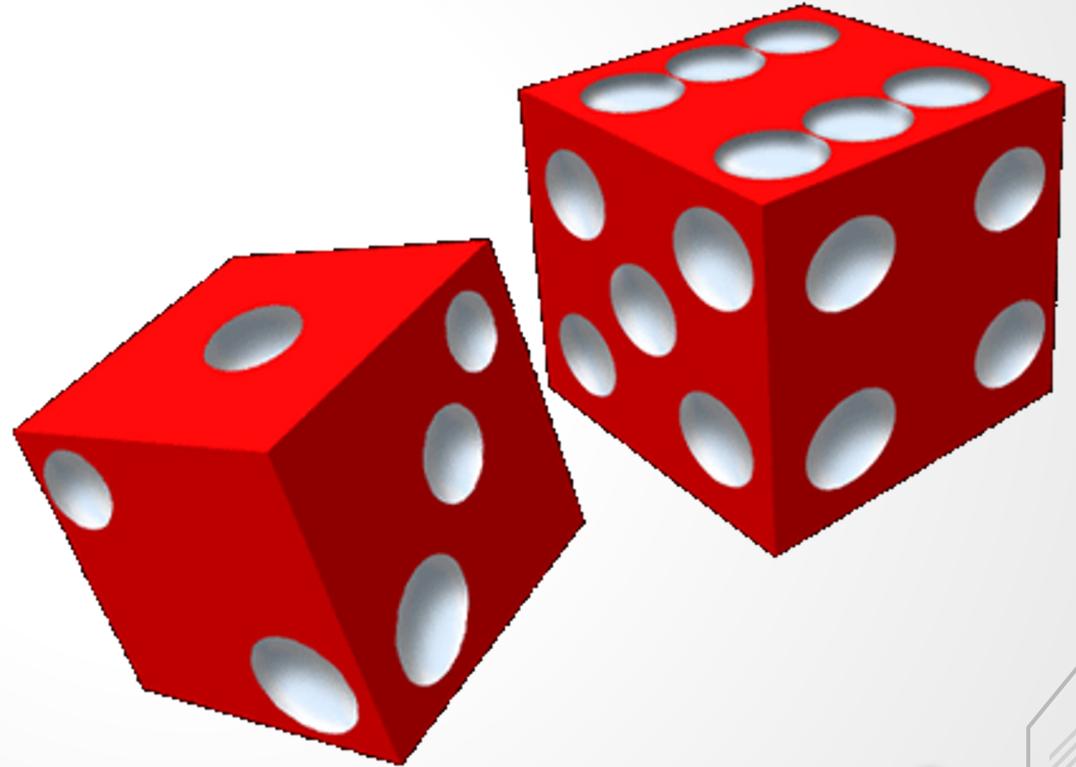
UTILIZAR

EFICIENTEMENTE

RECURSOS

TENER

EXITO



INTRODUCCIÓN

1.1

OBJETIVOS

Durante el desarrollo de cualquier proyecto basado en TIC, debemos tener en cuenta:



¿con QUIÉN?

¿para QUIÉN?



¿DÓNDE?

¿con QUÉ?



INTRODUCCIÓN

1.1

OBJETIVOS

Durante el desarrollo de cualquier proyecto basado en TIC, debemos tener en cuenta:



DOCENTE

La motivación docente es esencial en cualquier proyecto

¿para QUIÉN?



¿DÓNDE?

¿con QUÉ?



INTRODUCCIÓN

1.1

OBJETIVOS

Durante el desarrollo de cualquier proyecto basado en TIC, debemos tener en cuenta:



DOCENTE

La motivación docente es esencial en cualquier proyecto

ALUMNADO

El alumno es el centro del aprendizaje



¿DÓNDE?

¿CON QUÉ?



INTRODUCCIÓN

1.1

OBJETIVOS

Durante el desarrollo de cualquier proyecto basado en TIC, debemos tener en cuenta:



DOCENTE

La motivación docente es esencial en cualquier proyecto

ALUMNADO

El alumno es el centro del aprendizaje



AULA

El espacio permite la incorporación de nuevas metodologías

¿CON QUÉ?



INTRODUCCIÓN

1.1

OBJETIVOS

Durante el desarrollo de cualquier proyecto basado en TIC, debemos tener en cuenta:



DOCENTE

La motivación docente es esencial en cualquier proyecto

ALUMNADO

El alumno es el centro del aprendizaje



AULA

El espacio permite la incorporación de nuevas metodologías

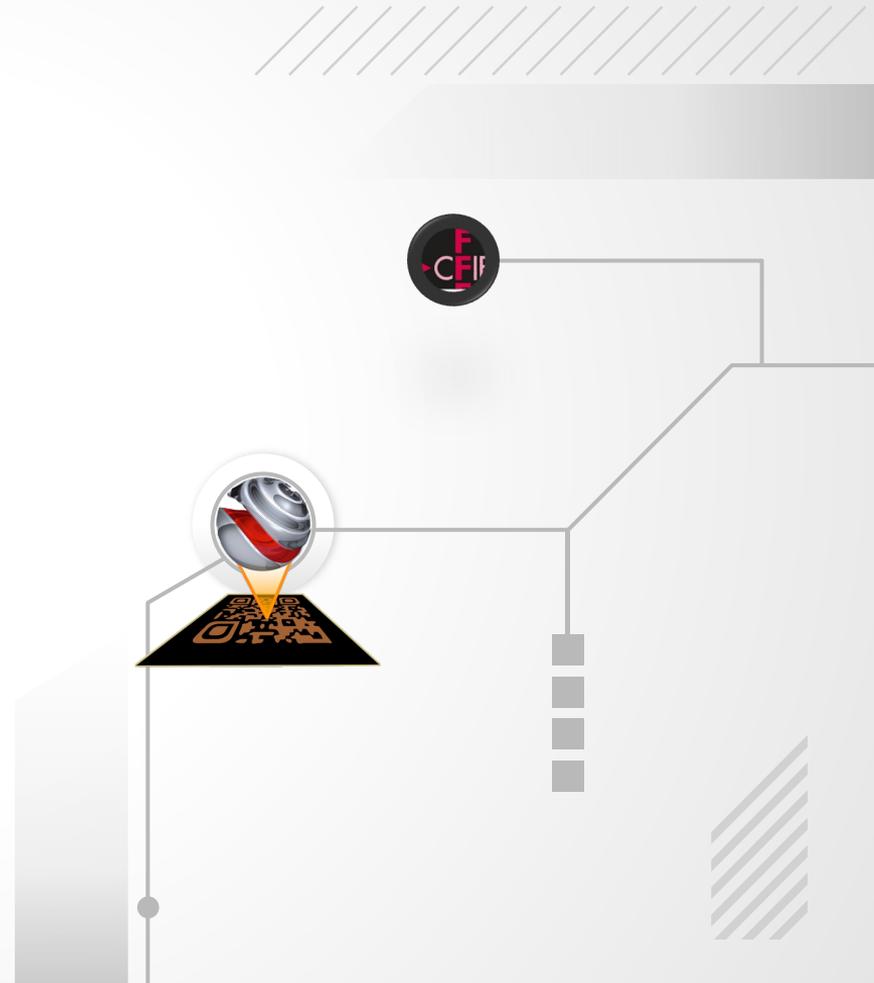
LAS TIC

Las TIC permiten la reestructuración del espacio





INTRODUCCIÓN A IoT



INTRODUCCIÓN A IoT

1.1

LOS INICIOS

Los IoT son dispositivos utilizados en la vida cotidiana que pueden conectarse a Internet y comunicarse entre ellos a través de la nube.



INTRODUCCIÓN A IoT

1.1

LOS INICIOS

Son necesarios sensores especiales en dichos objetos y un sistema de almacenamiento y análisis de la información recibida.



INTRODUCCIÓN A IoT

1.1

LOS INICIOS



En los años 70, en la Universidad Carnegie Mellon conectó una máquina de Coca Cola a la red ARPANET.

Se podía conocer la disponibilidad de los contenidos de la máquina antes de ir a comprarlo.

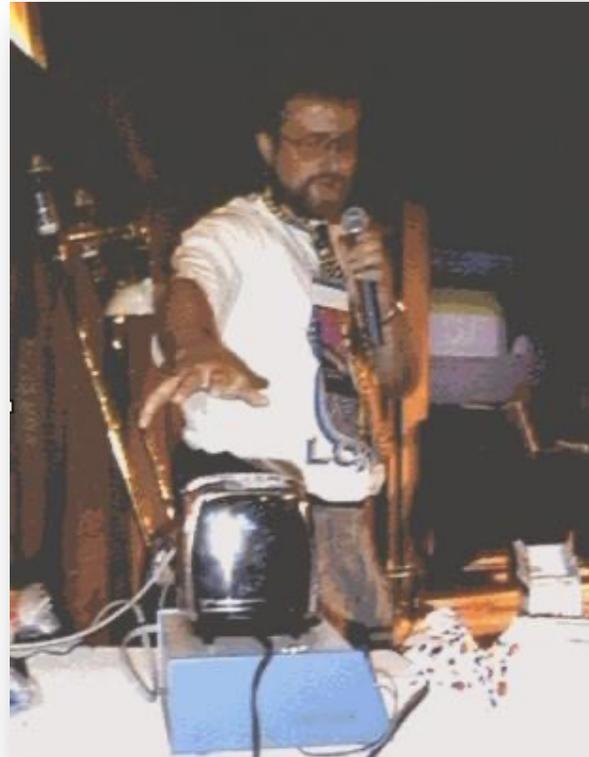


INTRODUCCIÓN A IoT

1.1

LOS INICIOS

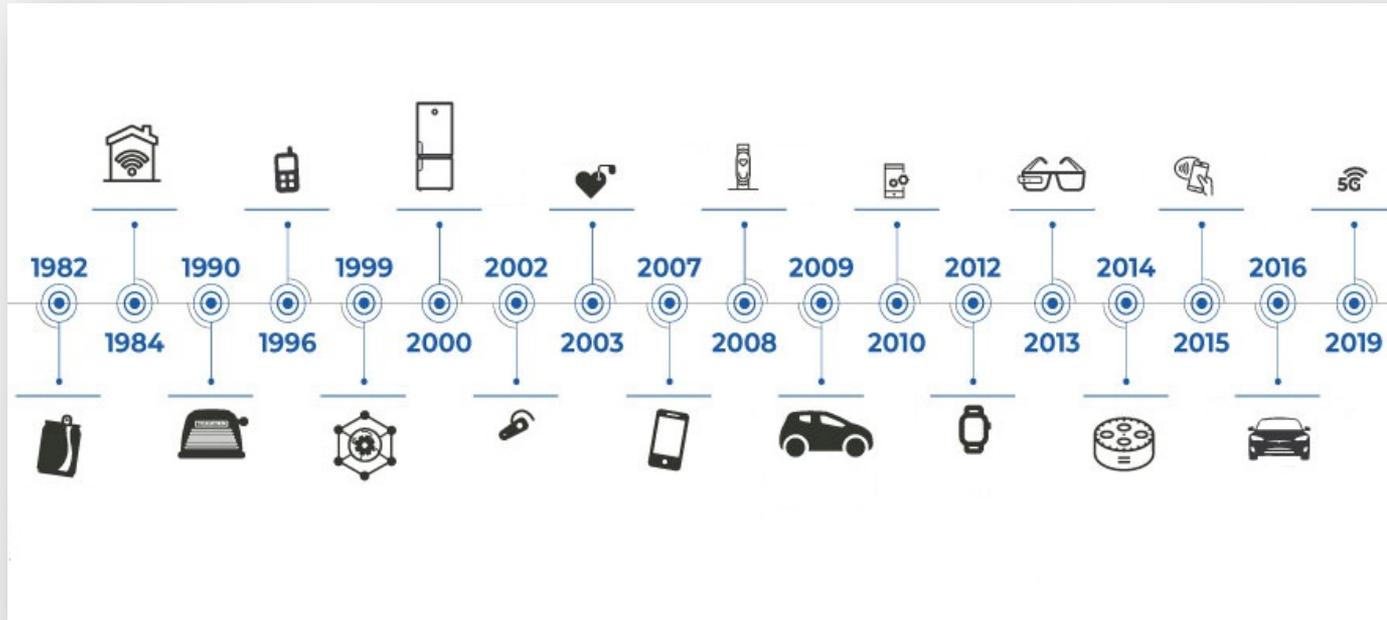
En 1990, gracias al desarrollo de HTML y de la evolución de Internet, se desarrolla el primer objeto conectado, una tostadora.



INTRODUCCIÓN A IoT

1.1

LOS INICIOS



INTRODUCCIÓN A IoT

1.1

LOS INICIOS



En 2011 se produce el lanzamiento de la IPv6 debido a la gran cantidad de dispositivos conectados, en 2025 se estima que serán cerca de 25 mil millones.



INTRODUCCIÓN A IoT



INVESTIGACIÓN SOBRE IoT

DESARROLLO

En esta tarea deberás de hacer un barrido por las principales webs con el fin de que compartas los 3 objetos IoT que más te llamen la atención. Comenta brevemente las características de cada uno de los objetos.

TIEMPO: 5 min.

PRESENTACIÓN: Chat de Teams



USO EDUCATIVO DE IoT



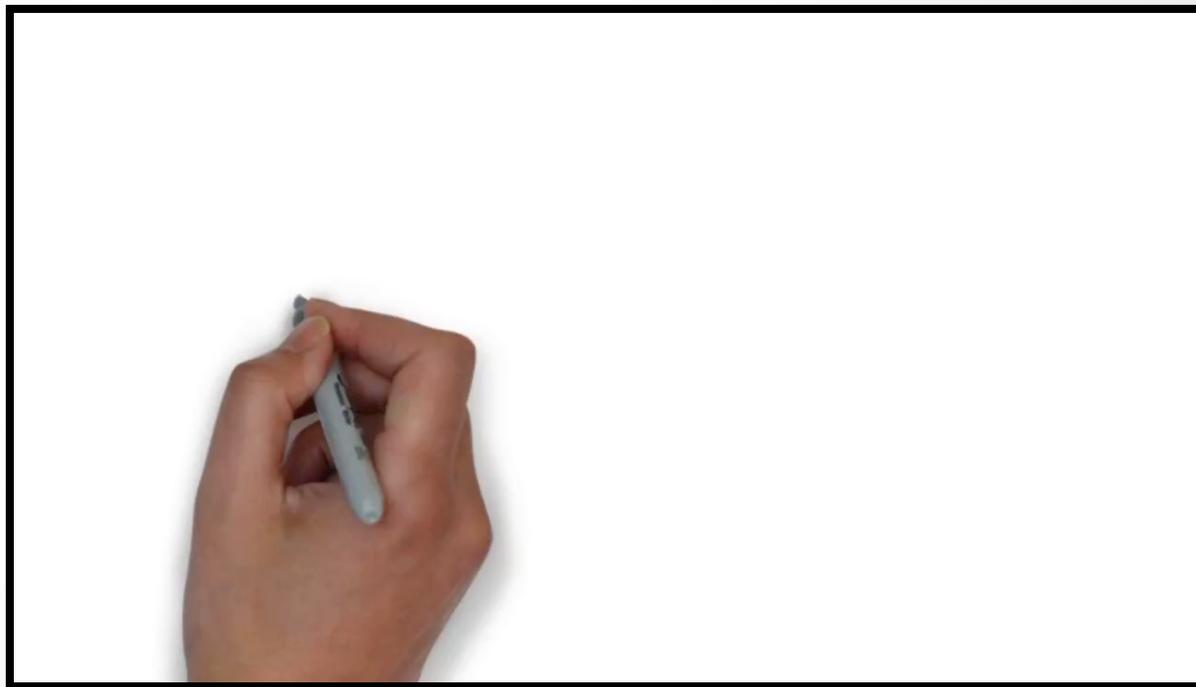
USO EDUCATIVO DE IoT

2.1

METOD.

STEAM

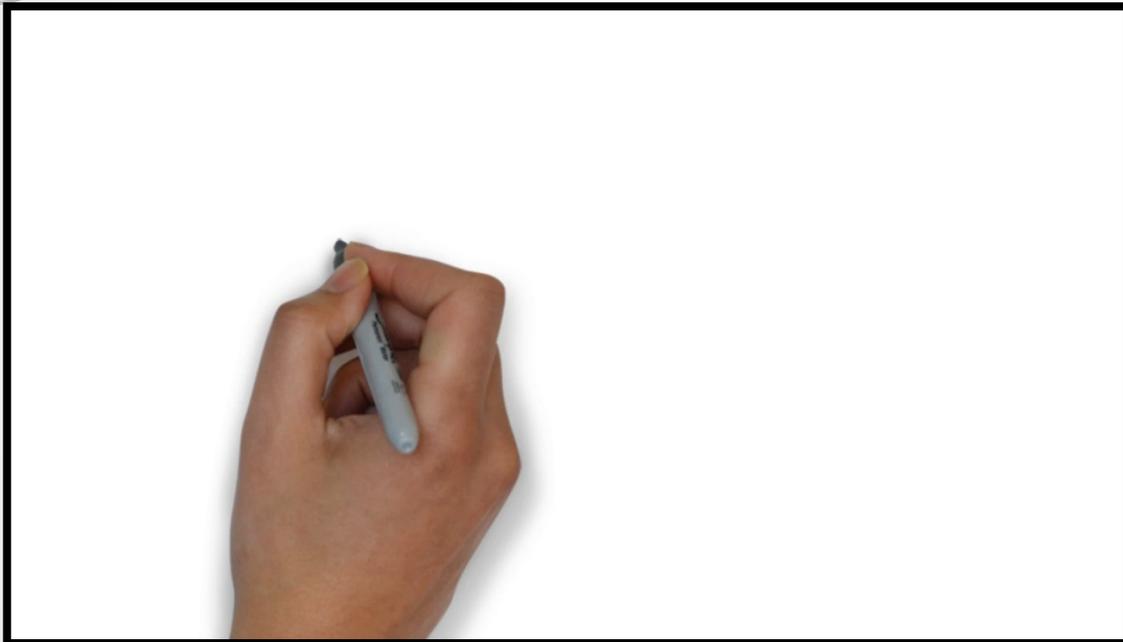
- Autoaprendizaje
- Coevaluación
- Autoevaluación
- Investigación
- Desarrollo cognitivo



USO EDUCATIVO DE IoT

2.1

METOD.



CLASE INVERTIDA

- Teoría en casa
- Práctica en clase
- Dudas en clase
- Evaluación síncrona: Práct.
- Evaluación asíncrona: Teo.

USO EDUCATIVO DE IoT

2.1

METOD.



ABP / ABR / ...

- Mejora del clima
- Alum. con dificultades
- Rúbricas
- ...



USO EDUCATIVO DE IoT

2.1

METOD.

Modelo SAMR desarrollado por Rubén Puentedura que permite a los docentes evaluar a través de la tecnología



Transformar

Redefinir

Las TIC permiten crear nuevas actividades de aprendizaje, antes inconcebibles

Modificar

Las TIC permiten rediseñar significativamente las actividades de aprendizaje

Mejorar

Aumentar

Las TIC actúan como herramienta sustituta directa, pero con mejora funcional

Sustituir

Las TIC actúan como herramienta sustituta directa, sin cambio funcional

CFIT

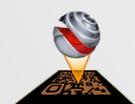
USO EDUCATIVO DE IoT

2.1

METOD.



	Definición	Ejemplo
Mejora	Sustitución La sustitución es el primer paso para redefinir su aula. Durante esta fase, la tecnología en el aula actúa como un sustituto directo de la herramienta, pero la lección no tiene un cambio funcional.	Un docente dirige a los estudiantes a usar Google Earth para localizar un lugar, en lugar de usar un atlas.
	Aumento El aumento es el segundo paso para mejorar digitalmente su aula. En esta fase, la tecnología en el aula actúa como un sustituto directo de la herramienta, y hay algunas mejoras funcionales en la lección.	El docente les indica que usen Google para medir la distancia entre dos lugares en un mapa, en lugar de usar calibradores o simplemente estimar usando la escala.
Transformación	Modificación La modificación de pasos para transformar su lección. La modificación se produce cuando la tecnología del aula permite un rediseño significativo del proyecto o pregunta en la dirección.	Se le daría instrucciones a la clase para que use las capas de Google Earth para buscar ubicaciones en un mapa.
	Redefinición Durante la fase de redefinición, el objetivo final, la tecnología en el aula permite la creación de nuevas tomas y proyectos que se consideraron absolutamente inconcebibles dentro de una lección tradicional.	Un docente tiene estudiantes que usan Google Earth para crear visitas guiadas narradas de una ubicación, que pueden compartir en línea con otros estudiantes.



USO EDUCATIVO DE IoT

2.1

METOD.

Cuando trabajamos **metodologías activas** buscamos que:

- Aumente la motivación del alumno
- Mejore el proceso enseñanza – aprendizaje
- Se produzca un aprendizaje competencial en el alumno
- Favorezca la participación activa del alumnado

“....un proceso de aprendizaje en el que el alumno prosumidor es elemento activo en un contexto creado por el facilitador o guía encarnado por la figura del docente. Utiliza técnicas y tecnologías interactivas como soporte didáctico....”

González G. Karolina, Rincón C. Diego A. (2013)

USO EDUCATIVO DE IoT

2.1

METOD.

Utilizamos las metodologías activas como base a las que implementamos con técnicas y tecnologías interactivas.

METODOLOGÍA ACTIVA

- ABP
- Flipped Classroom
- Gamificación
- Visual Thinking
- ...

+

TECNOLOGÍA INTERACTIVA

- Realidad Aumentada
- Realidad Virtual
- Asistentes Virtuales
- Monitores Interactivos
- ...

METODOLOGÍA INTERACTIVA

USO EDUCATIVO DE IoT

2.2 USOS DE IoET

En la actualidad existe una corriente de uso de el Internet de las Cosas en educación denominada:

IoET

(Educational Internet of Things)



USO EDUCATIVO DE IoT

2.2 USOS DE IoT



Algunas de las aplicaciones que podemos ver en el ámbito educativo de los IoT son:

- Control de horarios en el aula
- Laboratorios remotos
- Pulseras RFID en los alumnos
- Geoposicionamiento del transporte escolar
- Control de presencia en el centro
- Control de temperatura en el aula
- Control de CO₂
- Seguridad en los centros educativos
- Gestión energética
- Control de luces LED
- Control de persianas
- Sensores de ruido
- Comedor escolar



USO EDUCATIVO DE IoT



INVESTIGA SOBRE IoT

DESARROLLO

A lo largo de esta tarea deberás realizar un trabajo de investigación por la red, con el fin de conocer más posibilidades del uso de IoT a nivel educativo. Deberás presentar 3 objetos IoT que puedan ser utilizados en tu centro.

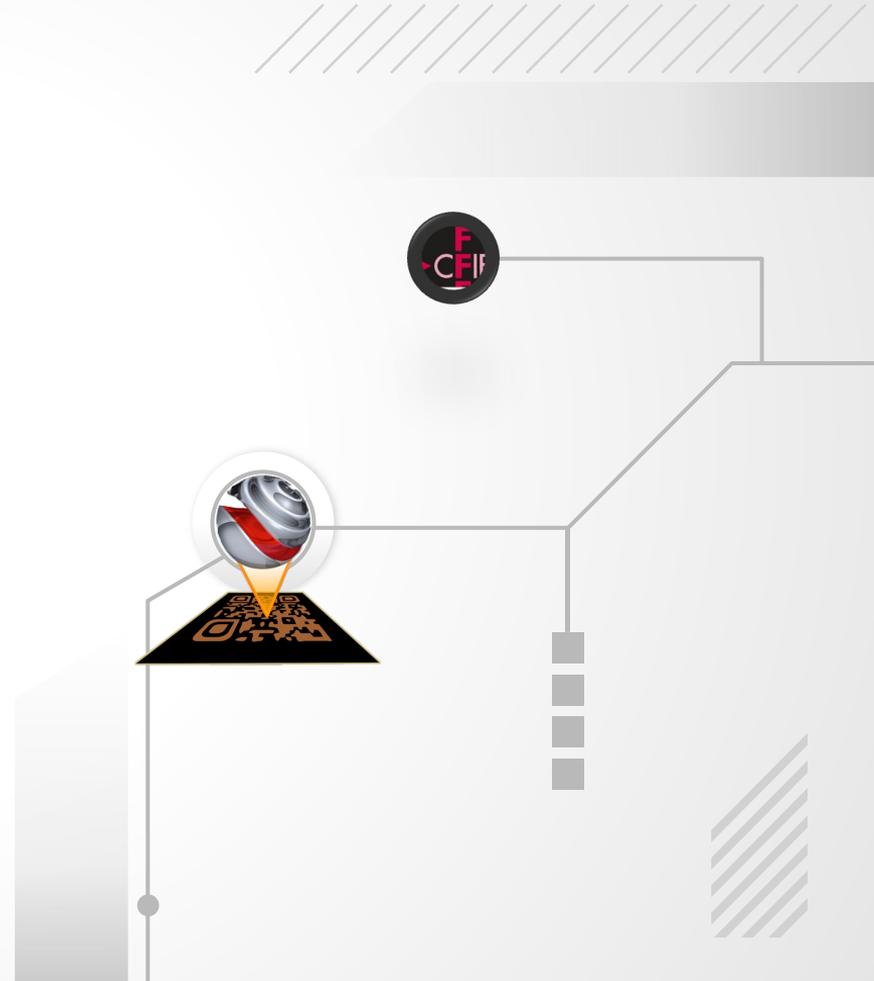
TIEMPO: 10 min.

PRESENTACIÓN: Chat del curso





ASISTENTES VIRTUALES



ASISTENTES VIRTUALES

3.1 INTRODUCCIÓN

Un **ASISTENTE VIRTUAL** es un software basado en **IA** con el que puedes realizar multitud de tareas gracias al tratamiento de la información que se realiza en la nube (**Cloud Computing**).



ASISTENTES VIRTUALES

3.1 INTRODUCCIÓN

CLOUD
COMPUTING

¿QUÉ ES LA NUBE?

SLM
SISTEMAS

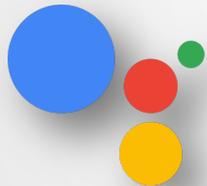
ASISTENTES VIRTUALES

3.2

TIPOS DE ASISTENTES

En la actualidad disponemos de multitud de posibilidades a la hora de acceder a los asistentes virtuales. Algunos de estos son:

- **“Ok, Google” (Google) : Google Home**



Ok Google



Para usar Google Nest Mini, se necesita una red Wi-Fi, una toma de corriente cercana, una cuenta de Google y un dispositivo móvil compatible. Ver g.co/home/req para más detalles.



ASISTENTES VIRTUALES

3.2

TIPOS DE ASISTENTES

En la actualidad disponemos de multitud de posibilidades a la hora de acceder a los asistentes virtuales. Algunos de estos son:

- “Ok, Google”
- **Siri (Apple): Homepod**



Siri



ASISTENTES VIRTUALES

3.2

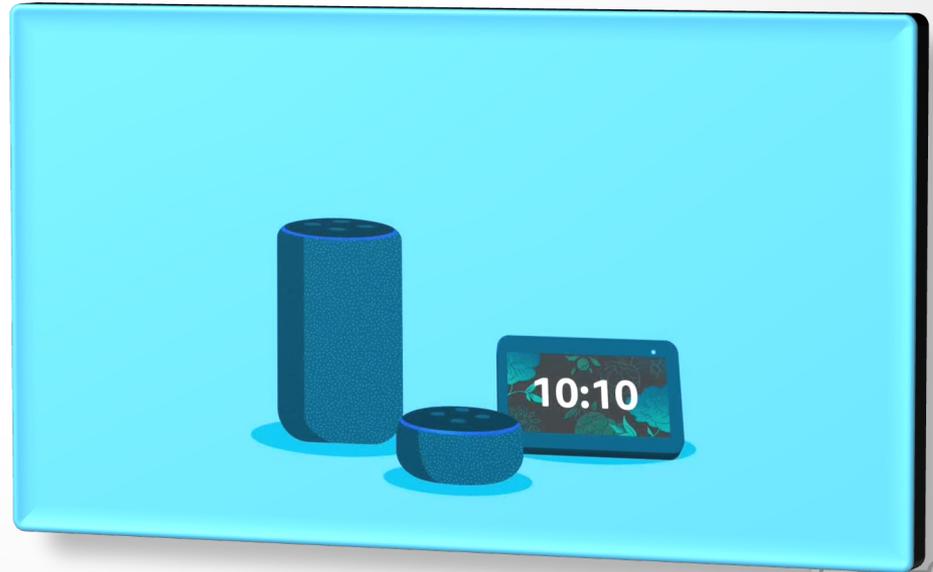
TIPOS DE ASISTENTES

En la actualidad disponemos de multitud de posibilidades a la hora de acceder a los asistentes virtuales. Algunos de estos son:

- Google Home
- Siri (Apple)
- **Alexa (Amazon): Echo**



amazon alexa



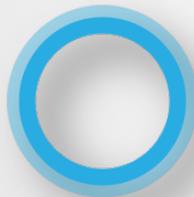
ASISTENTES VIRTUALES

3.2

TIPOS DE ASISTENTES

En la actualidad disponemos de multitud de posibilidades a la hora de acceder a los asistentes virtuales. Algunos de estos son:

- Google Home
- Siri
- Alexa (Amazon)
- **Cortana (Windows)**



Cortana



ASISTENTES VIRTUALES



TRABAJANDO CON GOOGLE

DESARROLLO

Selecciona entre Google, Siri o Cortana para realizar una búsqueda sobre posibilidades de uso en el ámbito educativo. Puedes buscar experiencias o proyectos realizados con estos recursos.

TIEMPO: 10 min.

PRESENTACIÓN: Chat del curso



CHATBOTS

3.3
k

INTRODUCCIÓN

CHATBOT

Es una asistente virtual que permite simular conversaciones con una persona a través de **respuestas automatizadas**.

BOT INTELIGENTE

Es un software basado en **Inteligencia Artificial** que es capaz de llevar a cabo tareas por sí mismo, sin requerir de la supervisión o ayuda de un ser humano.



CHATBOTS

3.3

PLATAFORMAS

Existen numerosas plataformas de creación de chatbots, algunas de ellas son:

- Botsify
- Collet.chat
- Chatfuel
- Freshworks
- Bots de Telegram
- SnatchBot
- Nixi1
- Zendesk
- Azure Bot



CHATBOTS

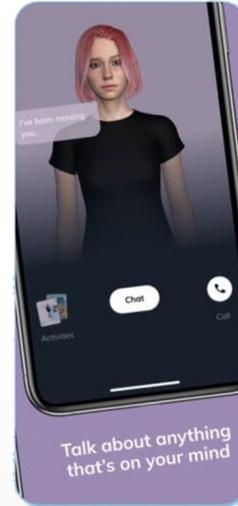
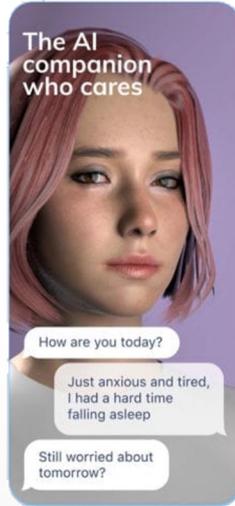
THE FOLLOWING PREVIEW HAS BEEN APPROVED FOR
APPROPRIATE AUDIENCES
BY THE MOTION PICTURE ASSOCIATION OF AMERICA, INC.

www.filmratings.com

www.mpa.org



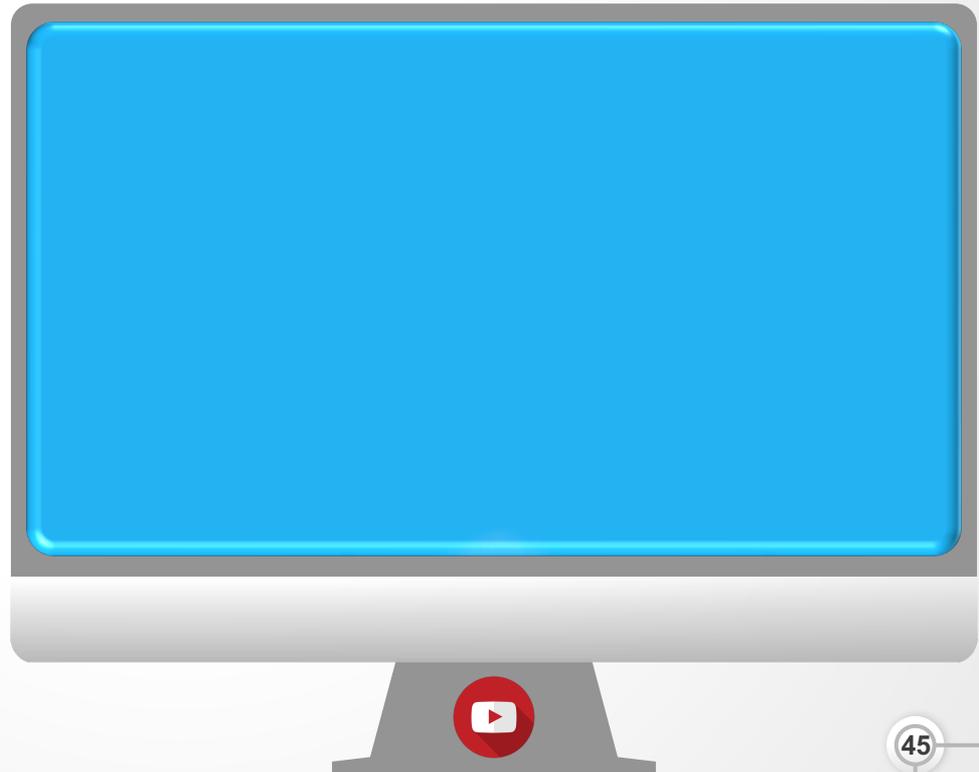
CHATBOTS



CHATBOTS

3.3

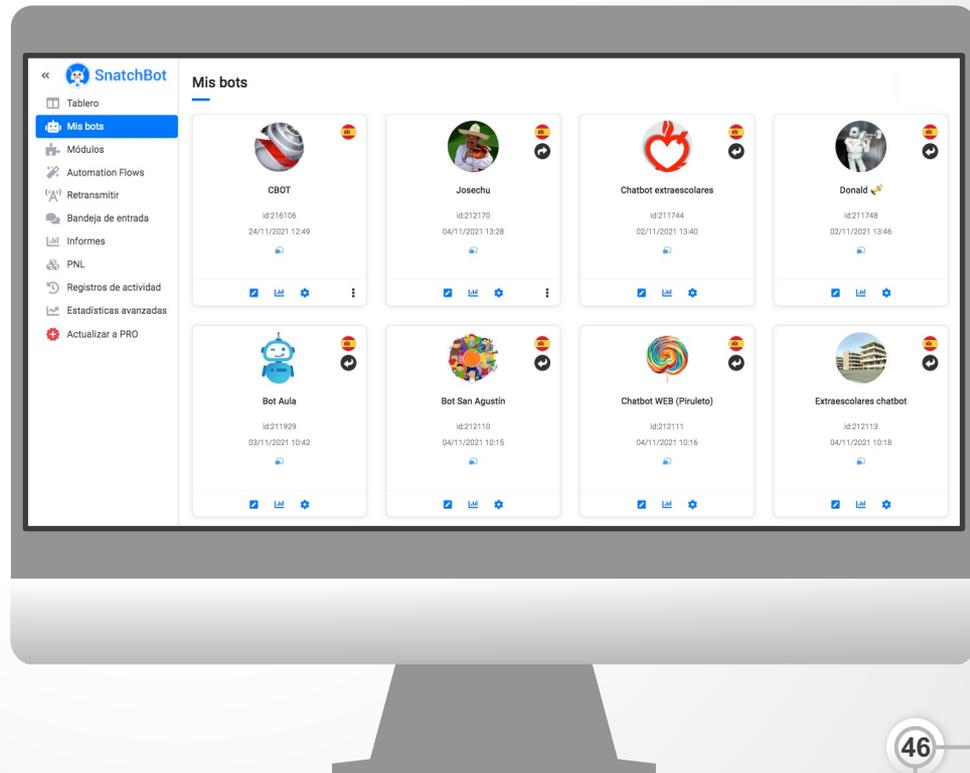
SNACHBOT



CHATBOTS

3.3

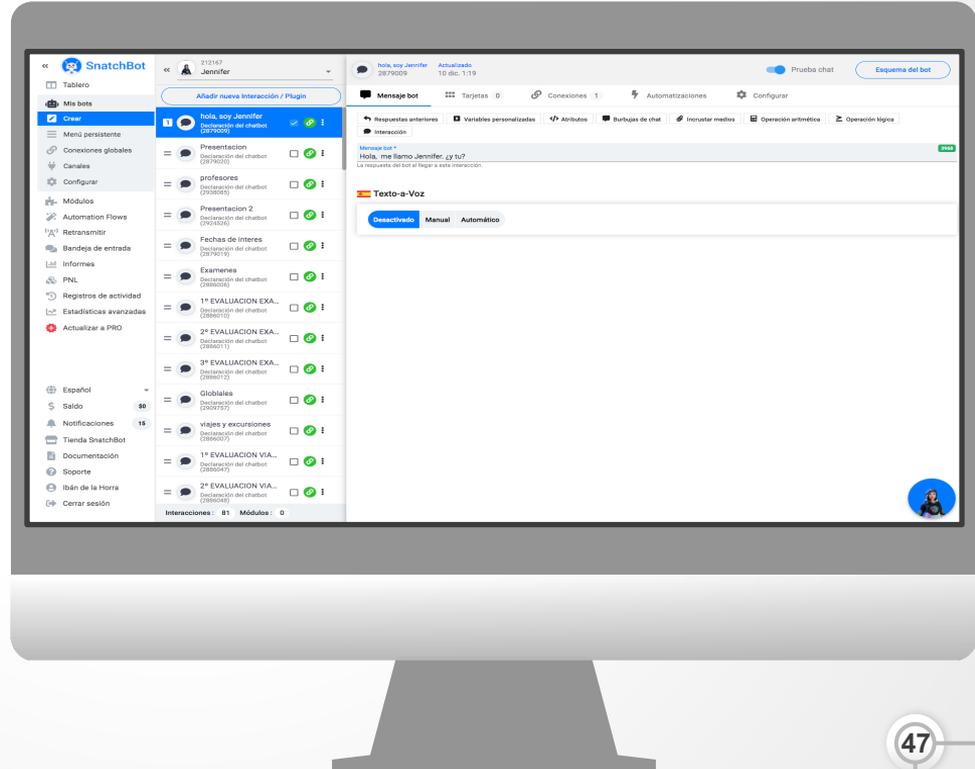
SNACHBOT



CHATBOTS

3.3

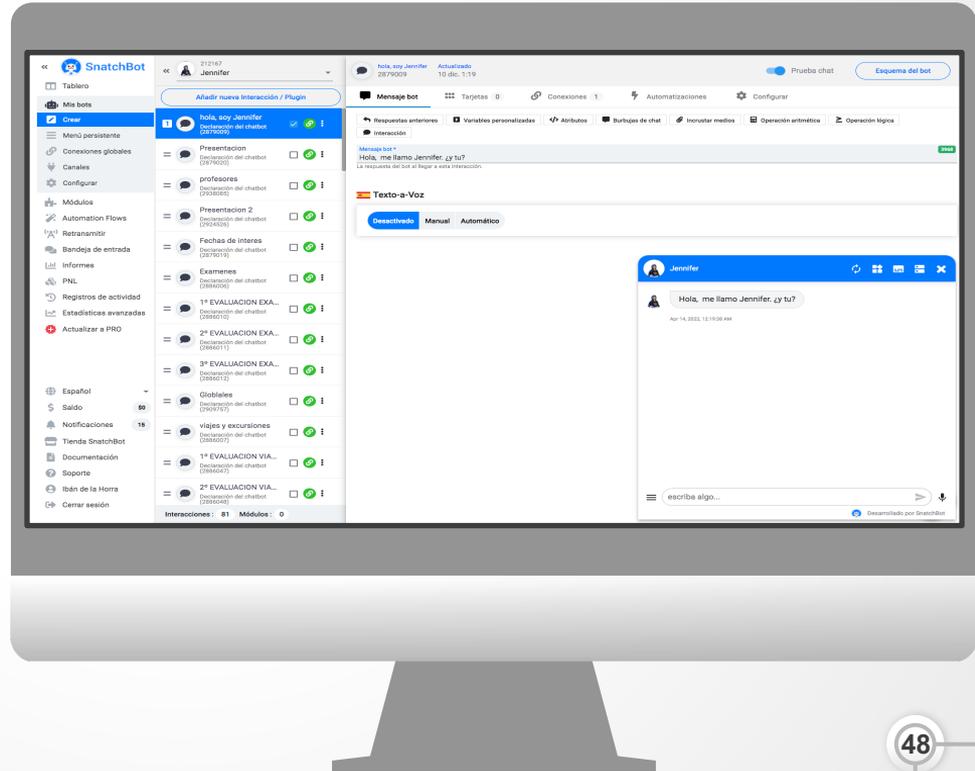
SNACHBOT



CHATBOTS

3.3

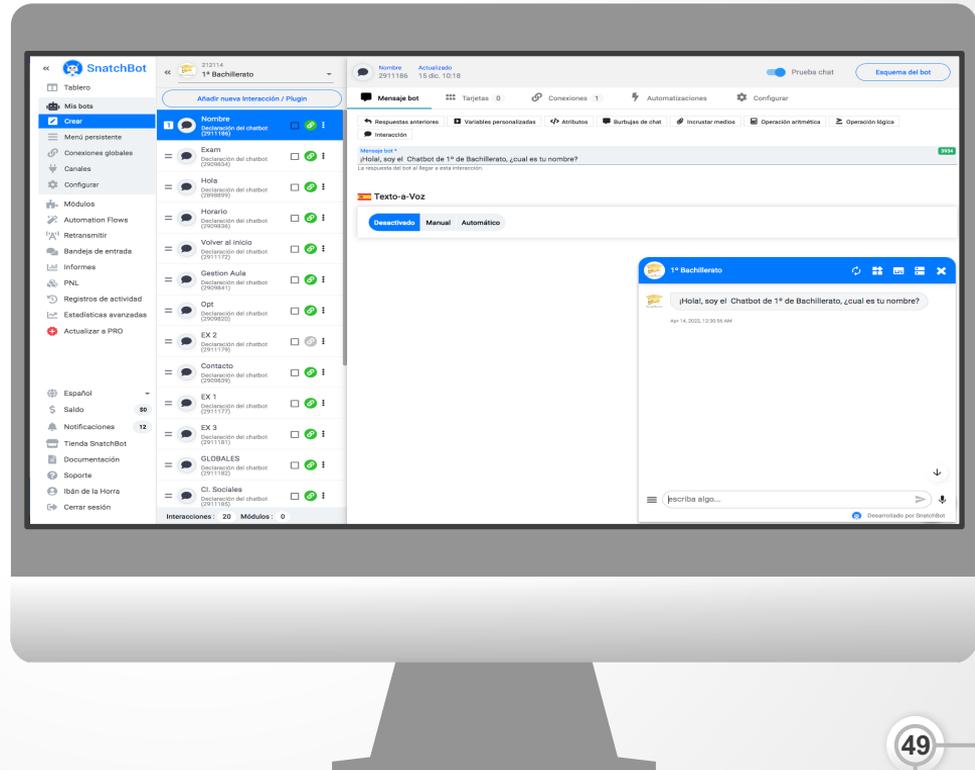
SNACHBOT



CHATBOTS

3.3

SNACHBOT



ASISTENTES VIRTUALES



CREACIÓN DE CHATBOT

DESARROLLO

A lo largo de esta tarea deberás diseñar y desarrollar un chatbot a partir de la plataforma SnachBot. Su aplicación puede ser para cualquier materia o nivel.

TIEMPO: 20 min.

PRESENTACIÓN: Chat de Teams



USO EDUCATIVO DE LOS AV



USO EDUCATIVO DE AV

4.1

ALEXA

En este apartado nos vamos a centrar en el uso de Alexa como recurso educativo. Mostraremos varios ejemplos de uso así como los recursos de aula.



USO EDUCATIVO DE AV

4.1

ALEXA



➤ Trivial Pursuit



USO EDUCATIVO DE AV

4.1

ALEXA

➤ Trivial Pursuit



➤ Veo, veo



USO EDUCATIVO DE AV

4.1

ALEXA



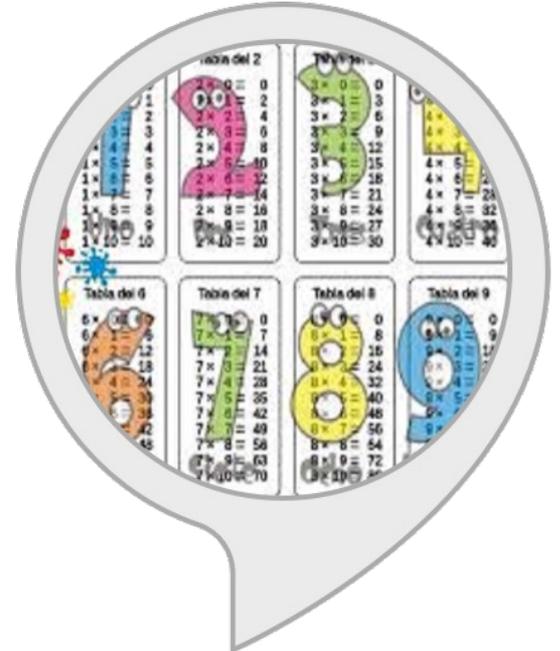
➤ Trivial Pursuit



➤ Veo, veo



➤ Tablas de multiplicar



USO EDUCATIVO DE AV

4.1

ALEXA



➤ Trivial Pursuit



➤ Veo, veo



➤ Tablas de multiplicar



➤ Quiz Infantil



10 skills educativas de Alexa para usar dentro y fuera de clase



USO EDUCATIVO DE AV

4.1

ALEXA



➤ Trivial Pursuit



➤ Veo, veo



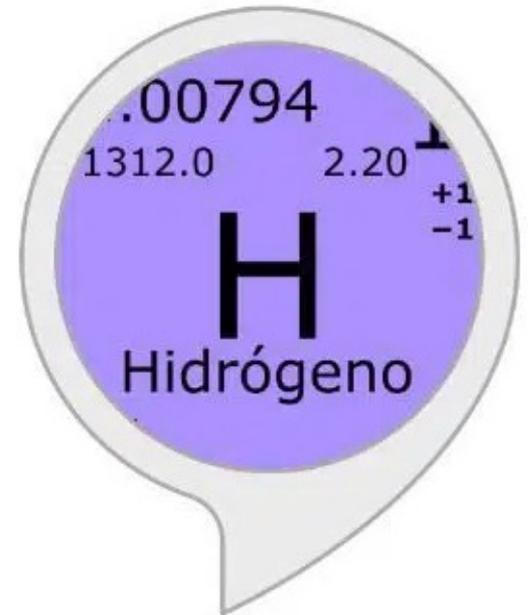
➤ Tablas de multiplicar



➤ Quiz Infantil



➤ Tabla periódica



USO EDUCATIVO DE AV

4.1

ALEXA



- Trivial Pursuit 
- Veo, veo 
- Tablas de multiplicar 
- Quiz Infantil 
- Tabla periódica 
- Oxford University Press



USO EDUCATIVO DE AV

4.1

ALEXA



➤ Trivial Pursuit



➤ Cálculo Mental

➤ Veo, veo



➤ Tablas de multiplicar



➤ Quiz Infantil



➤ Tabla periódica



➤ Oxford University Press



USO EDUCATIVO DE AV

4.1

ALEXA



- Trivial Pursuit 
- Veo, veo 
- Tablas de multiplicar 
- Quiz Infantil 
- Tabla periódica 
- Oxford University Press 
- Cálculo Mental 
- Smile and Learn



USO EDUCATIVO DE AV

4.1

ALEXA



- Trivial Pursuit 
- Veo, veo 
- Tablas de multiplicar 
- Quiz Infantil 
- Tabla periódica 
- Oxford University Press 
- Cálculo Mental 
- Smile and Learn 
- Ritmo de animales



USO EDUCATIVO DE AV

4.1

ALEXA



- Trivial Pursuit 
- Veo, veo 
- Tablas de multiplicar 
- Quiz Infantil 
- Tabla periódica 
- Oxford University Press 
- Cálculo Mental 
- Smile and Learn 
- Ritmo de animales 
- Matemáticas y Cálculo mental



USO EDUCATIVO DE AV

4.1

ALEXA



➤ Trivial Pursuit



➤ Veo, veo



➤ Tablas de multiplicar



➤ Quiz Infantil



➤ Tabla periódica



➤ Oxford University Press



➤ Cálculo Mental



➤ Smile and Learn



➤ Ritmo de animales



➤ Matemáticas y Cálculo mental



➤ Palabras encadenadas



USO EDUCATIVO DE AV

4.1

ALEXA



- Trivial Pursuit 
- Veo, veo 
- Tablas de multiplicar 
- Quiz Infantil 
- Tabla periódica 
- Oxford University Press 
- Cálculo Mental 
- Smile and Learn 
- Ritmo de animales 
- Matemáticas y Cálculo mental 
- Palabras encadenadas 
- Reto memoria



USO EDUCATIVO DE AV

4.1

ALEXA



- Trivial Pursuit 
- Veo, veo 
- Tablas de multiplicar 
- Quiz Infantil 
- Tabla periódica 
- Oxford University Press 
- Cálculo Mental 
- Smile and Learn 
- Ritmo de animales 
- Matemáticas y Cálculo mental 
- Palabras encadenadas 
- Reto memoria 
- Tablas de multiplicar



USO EDUCATIVO DE AV

4.1

ALEXA



- Trivial Pursuit 
- Veo, veo 
- Tablas de multiplicar 
- Quiz Infantil 
- Tabla periódica 
- Oxford University Press 
- Cálculo Mental 
- Smile and Learn 
- Ritmo de animales 
- Matemáticas y Cálculo mental 
- Palabras encadenadas 
- Reto memoria 
- Tablas de multiplicar 
- Oye, oye



USO EDUCATIVO DE AV

4.1

ALEXA



- Trivial Pursuit 
- Veo, veo 
- Tablas de multiplicar 
- Quiz Infantil 
- Tabla periódica 
- Oxford University Press 
- Cálculo Mental 
- Smile and Learn 
- Ritmo de animales 
- Matemáticas y Cálculo mental 
- Palabras encadenadas 
- Reto memoria 
- Tablas de multiplicar 
- Oye, oye 



ASISTENTES VIRTUALES



INVESTIGA OTROS SKILLS

DESARROLLO

En esta tarea tu objetivo será investigar en la web: <https://hablandoseaprende.com/>
Haz una selección de las Skills más interesantes y destaca las razones por las que has realizado dicha selección.

TIEMPO: 10 min.

PRESENTACIÓN: Chat del curso



ASISTENTES VIRTUALES



INSTALACIÓN DE SKILLS

DESARROLLO

En esta tarea tu objetivo será poner en práctica los contenidos que has estado viendo a lo largo de este apartado. Para ello, deberás descargarte la aplicación Alexa, realizar la búsqueda de los comandos de ejecución de los Skills trabajados y práctica con ellos.

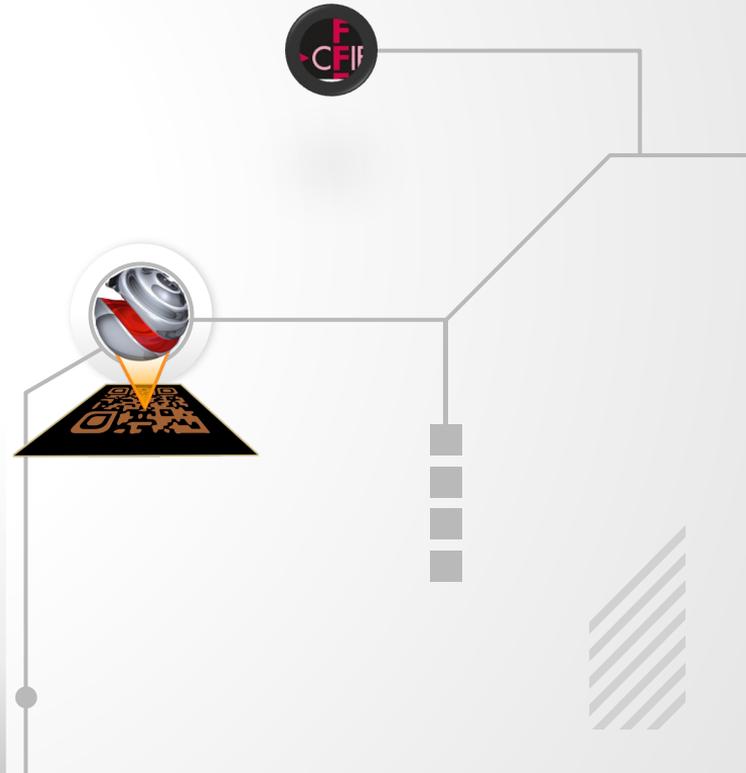
TIEMPO: 15 min.

PRESENTACIÓN: Whiteboard del curso





IoT Y AV EN ENTORNOS EFFA



IoT - AV EN EFFA

5.1 ORIGEN

El origen de esta iniciativa se remonta a **2018**. Parte a nivel europeo como “Future Classroom Lab” y a nivel nacional como “Aula del Futuro”.

The screenshot shows the homepage of the Future Classroom Lab website. At the top left is the logo for Future Classroom Lab, which consists of four colored circles (red, green, blue, yellow) arranged in a square. To the right of the logo is the text "Future Classroom Lab". The navigation menu includes: About, Activities, News, Courses, Interactive Classroom, Resources, Toolkit, Projects, and Scenario Tool. Below the navigation menu is a large banner with a colorful background of circles and arrows, featuring a large number "1" and the text "1 YEARS OF Future Classroom Lab". Below the banner is a section titled "Active Learning Blog" with a "READ MORE >" link. To the right of the blog section is a list of news items: "Online Workshop on video-based professional development for teachers", "Novigado: MOOC and capacity-building programme completed", "Discover the MenSI project at EMINENT 2021 Virtual Fair", and "Online training - Practical Introduction to School-to-School Mentoring". At the bottom right of the news items is a "VIEW ALL NEWS" button. In the bottom left corner of the website screenshot, there is a logo for "NOVIGADO" with the text "ACTIVE LEARNING EXPERIMENTAL LITERATURE NETWORK (EUROPEAN UNION)".

IoT - AV EN EFFA

5.1 ORIGEN

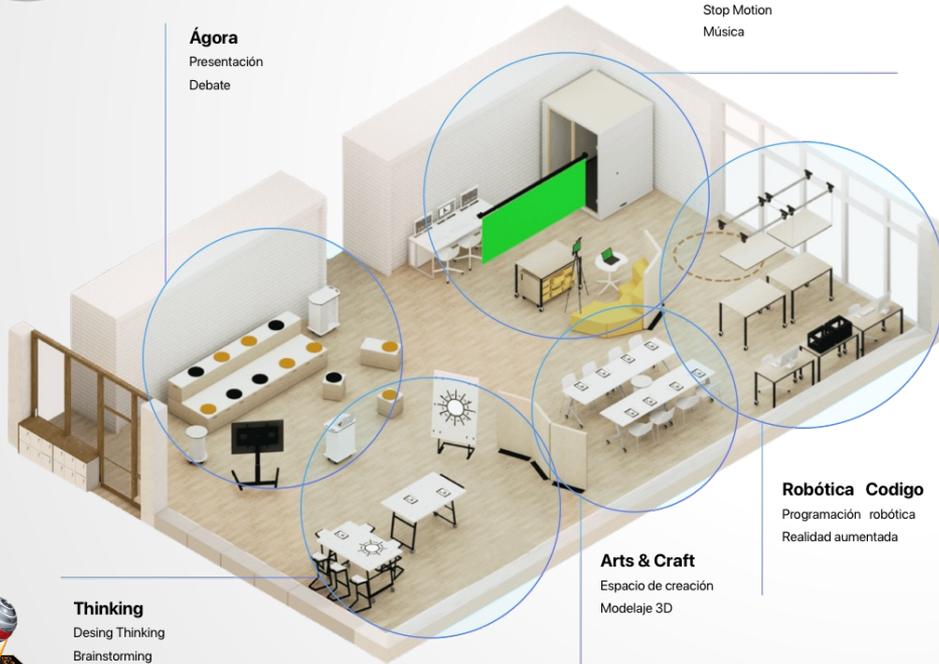


Creación Audiovisual

Animación
Stop Motion
Música

Ágora

Presentación
Debate



Robótica Código

Programación robótica
Realidad aumentada

Arts & Craft

Espacio de creación
Modelaje 3D

Thinking

Desing Thinking
Brainstorming

Las distribución del aula se realiza en zonas de trabajo, las cuales se caracterizan por los materiales y recursos que en ellas se utilizan.



IoT - AV EN EFFA

5.2 ESPACIOS

En la actualidad y siguiendo el modelo de aula marcado por Future Classroom Lab los espacios son:

- Investiga
- Interactúa
- Desarrolla
- Crea
- Explora
- Presenta



IoT - AV EN EFFA

5.2 ESPACIOS

En la actualidad y siguiendo el modelo de aula marcado por Future Classroom Lab los espacios son:

- **Investiga: Averigua, analiza,...**
- Interactúa
- Desarrolla
- Crea
- Explora
- Presenta



IoT - AV EN EFFA

5.2 ESPACIOS

En la actualidad y siguiendo el modelo de aula marcado por Future Classroom Lab los espacios son:

- Investiga
- **Interactúa: Debate, colabora,...**
- Desarrolla
- Crea
- Explora
- Presenta

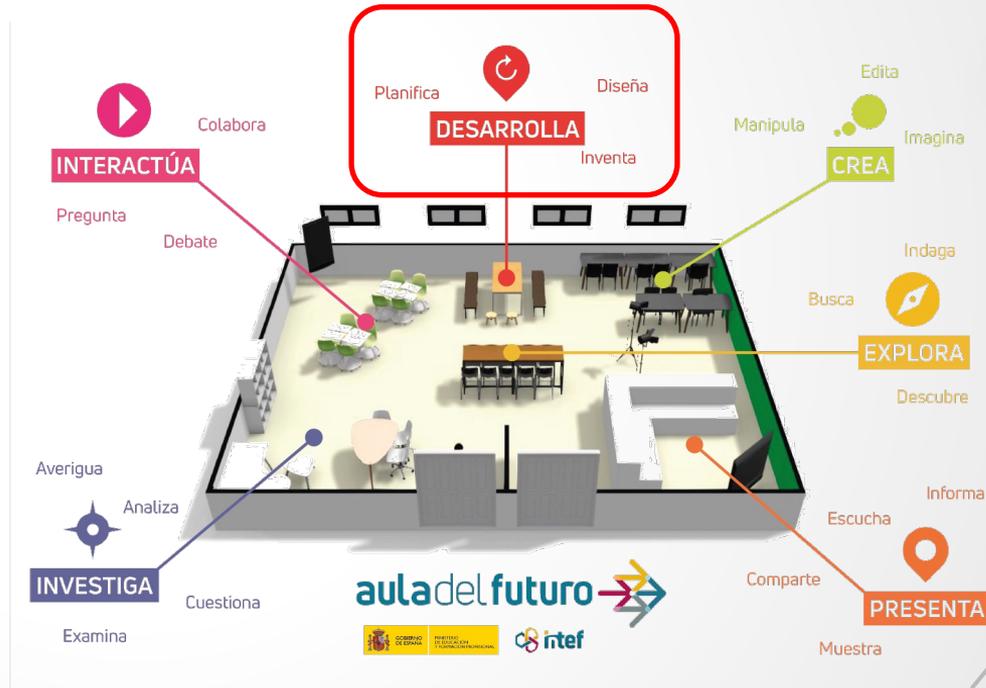


IoT - AV EN EFFA

5.2 ESPACIOS

En la actualidad y siguiendo el modelo de aula marcado por Future Classroom Lab los espacios son:

- Investiga
- Interactúa
- **Desarrolla: Diseña, inventa,...**
- Crea
- Explora
- Presenta



IoT - AV EN EFFA

5.2 ESPACIOS

En la actualidad y siguiendo el modelo de aula marcado por Future Classroom Lab los espacios son:

- Investiga
- Interactúa
- Desarrolla
- **Crea: Edita, manipula,..**
- Explora
- Presenta



IoT - AV EN EFFA

5.2 ESPACIOS

En la actualidad y siguiendo el modelo de aula marcado por Future Classroom Lab los espacios son:

- Investiga
- Interactúa
- Desarrolla
- Crea
- **Explora: Descubre, Busca,..**
- Presenta



IoT - AV EN EFFA

5.2 ESPACIOS

En la actualidad y siguiendo el modelo de aula marcado por Future Classroom Lab los espacios son:

- Investiga
- Interactúa
- Desarrolla
- Crea
- Explora
- **Presenta: Comparte, Informa,...**



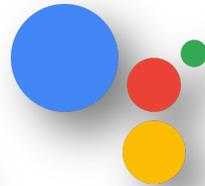
IoT - AV EN EFFA



5.3 COMPETENCIAS



Las zonas donde los asistentes virtuales pueden ser utilizados en los EFA son:



Ok Google



Siri

IoT - AV EN EFFA

5.4

TENDENCIAS

A nivel educativo, las tendencias TIC abarcan los siguientes:

- Metodologías Interactivas  **Asistentes Virtuales** 
- Realidad Aumentada  Virtual 
- Robótica  Drónica 
- Impresión 3D 
- Imagen  Video 

IoT - AV EN EFFA



EFFA EN 360

DESARROLLO

En esta actividad deberás entrar en el siguiente enlace acceder a un tour 360 por un EFFA. Recoge toda la información necesaria para completar tu idea de proyecto.



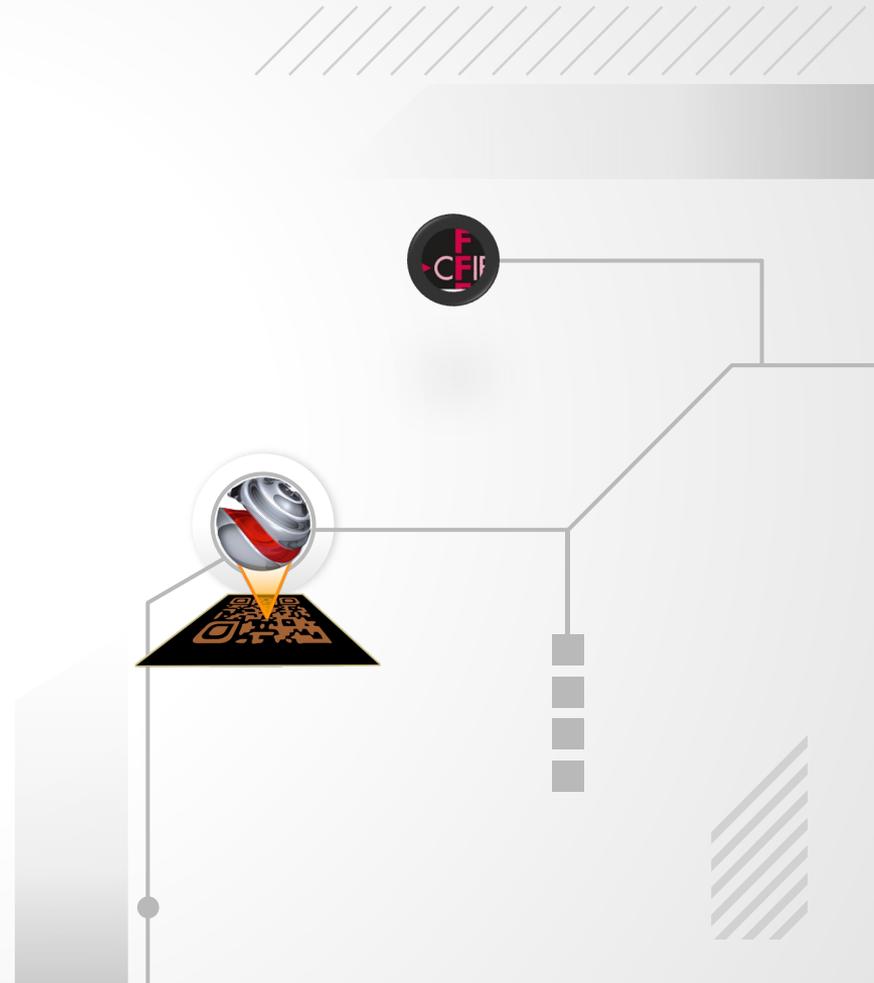
TIEMPO: 10 min.

PRESENTACIÓN: Puesta en común





INTELIGENCIA ARTIFICIAL



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.1 INTRODUCCIÓN

- Una **IA** son sistemas o máquinas capaces de realizar tareas propias de la capacidad humana -



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.1 INTRODUCCIÓN

Una **IA** son sistemas o máquinas capaces de realizar tareas propias de la capacidad humana.

Destacamos:

- **AUTOCONCIENCIA:** Es la capacidad de ser consciente de la propia existencia.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.1 INTRODUCCIÓN

Una **IA** son sistemas o máquinas capaces de realizar tareas propias de la capacidad humana.

Destacamos:

- **AUTOCONCIENCIA:**



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.1 INTRODUCCIÓN

Una **IA** son sistemas o máquinas capaces de realizar tareas propias de la capacidad humana.

Destacamos:

- **AUTOCONCIENCIA:**
- **CAPACIDAD DE APRENDIZAJE:** Es la capacidad de realizar un aprendizaje automático. También es denominado Machine Learning.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.1 INTRODUCCIÓN

Una **IA** son sistemas o máquinas capaces de realizar tareas propias de la capacidad humana.

Destacamos:

- **AUTOCONCIENCIA:**
- **CAPACIDAD DE APRENDIZAJE:**



INTELIGENCIA ARTIFICIAL



ENSEÑA A UNA IA

DESARROLLO

En esta tarea tu objetivo será enseñar a una IA de forma sencilla la identificación de gestos. Para ello, deberás ir a la página de **Teachable Machine**. Necesitarás una cámara para hacer esta tarea. Puedes utilizar el dispositivo móvil.

TIEMPO: 10 min.

PRESENTACIÓN: Presentación grupal



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.1 INTRODUCCIÓN

Una **IA** son sistemas o máquinas capaces de realizar tareas propias de la capacidad humana.

Destacamos:

- **AUTOCONCIENCIA:**
- **CAPACIDAD DE APRENDIZAJE:**



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.1 INTRODUCCIÓN

Una **IA** son sistemas o máquinas capaces de realizar tareas propias de la capacidad humana.

Destacamos:

- **AUTOCONCIENCIA:**
- **CAPACIDAD DE APRENDIZAJE:**
- **CREATIVIDAD:** Es la capacidad de generar cualquier tipo de contenido original gracias a la capacidad de aprendizaje.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.1 INTRODUCCIÓN

Una **IA** son sistemas o máquinas capaces de realizar tareas propias de la capacidad humana.

Destacamos:

- **AUTOCONCIENCIA:**
- **CAPACIDAD DE APRENDIZAJE:**
- **CREATIVIDAD:**



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.1 INTRODUCCIÓN

Una **IA** son sistemas o máquinas capaces de realizar tareas propias de la capacidad humana.

Destacamos:

- **AUTOCONCIENCIA:**
- **CAPACIDAD DE APRENDIZAJE:**
- **CREATIVIDAD:**



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.1 INTRODUCCIÓN

Una **IA** son sistemas o máquinas capaces de realizar tareas propias de la capacidad humana.

Destacamos:

- **AUTOCONCIENCIA:**
- **CAPACIDAD DE APRENDIZAJE:**
- **CREATIVIDAD:**



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Instagram

Buscar

Iniciar sesión

Regístrate



lilmiquela

Seguir

Enviar mensaje

1254 publicaciones

2,8 M seguidores

1910 seguidos

Miquela

#BlackLivesMatter

19-year-old Robot living in LA

Come find me in Discord

smarturl.it/MiquelaDiscord/?liqid=instagram

PUBLICACIONES

REELS

ETIQUETADAS



931 mil



217 mil



1 M



210 mil



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.2

RECURSOS



A



B



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.2

RECURSOS



A

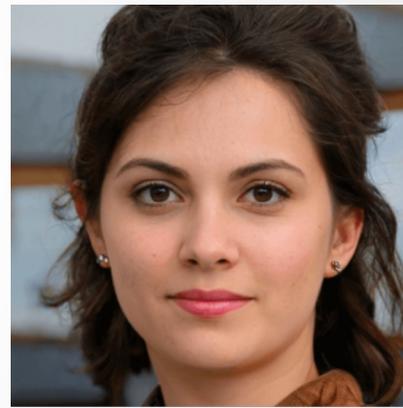
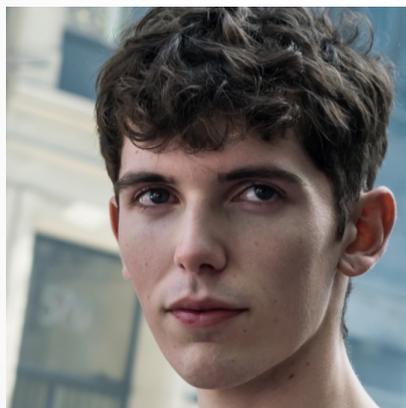


B

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.2

RECURSOS

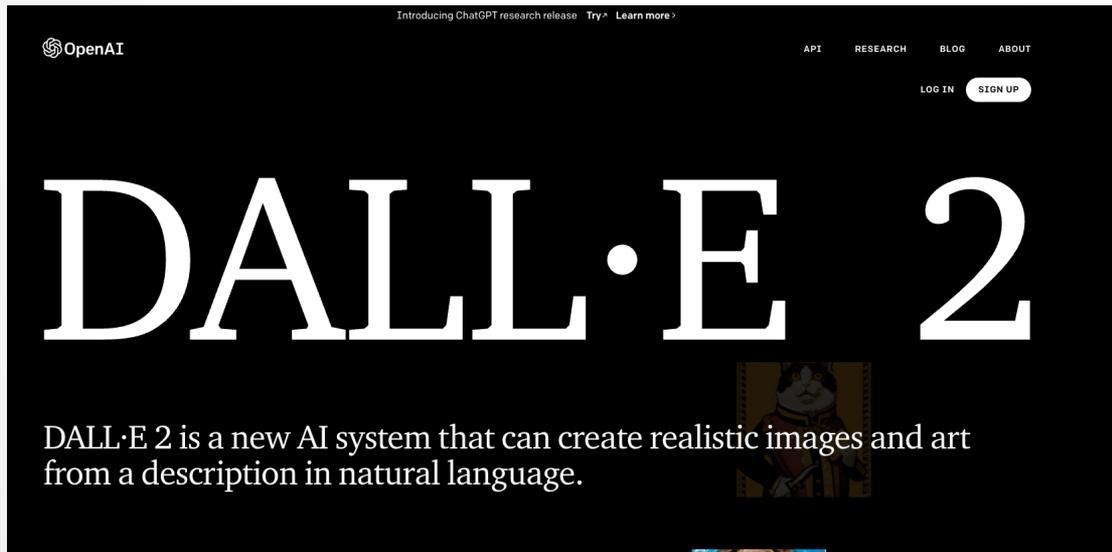


INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.2

RECURSOS

DALL-E 2 permite crear con licencia CC a partir de un conjunto de palabras.



The image shows a screenshot of the OpenAI website announcing DALL-E 2. At the top, it says "Introducing ChatGPT research release Try Learn more". The OpenAI logo is in the top left, and navigation links for "API", "RESEARCH", "BLOG", and "ABOUT" are in the top right. Below these are "LOG IN" and "SIGN UP" buttons. The main heading is "DALL·E 2" in large white letters. Below the heading, it says "DALL·E 2 is a new AI system that can create realistic images and art from a description in natural language." There is a small image of a character in a hat and a small image of a landscape at the bottom.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL



CREA TU IMAGEN

DESARROLLO

A lo largo de esta tarea deberás crear tus primeras imágenes a través de la plataforma DALLE 2.

TIEMPO: 10 min.

PRESENTACIÓN: Presentación grupal

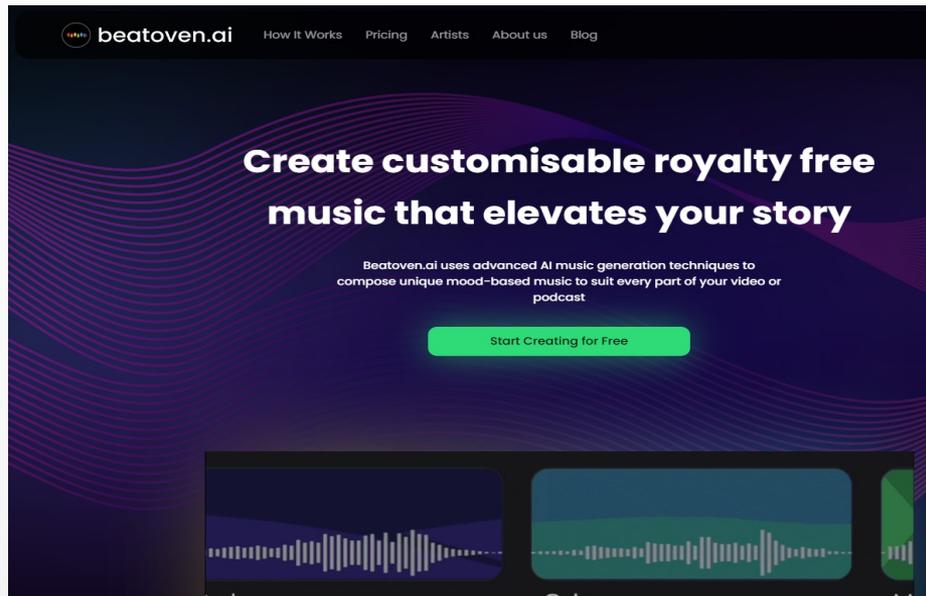


INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.2

RECURSOS

Beatoven.ai permite crear canciones a partir de una selección básica de ritmos.



The screenshot shows the homepage of Beatoven.ai. At the top, there is a navigation bar with the logo and links for 'How It Works', 'Pricing', 'Artists', 'About us', and 'Blog'. The main heading reads 'Create customisable royalty free music that elevates your story'. Below this, a sub-heading states: 'Beatoven.ai uses advanced AI music generation techniques to compose unique mood-based music to suit every part of your video or podcast'. A prominent green button says 'Start Creating for Free'. At the bottom, there are two audio waveform visualizations, one in blue and one in green.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL



CREA TU MÚSICA

DESARROLLO

A lo largo de esta tarea deberás crear tu propia composición en función de tus gustos o su uso.

TIEMPO: 10 min.

PRESENTACIÓN: Presentación grupal

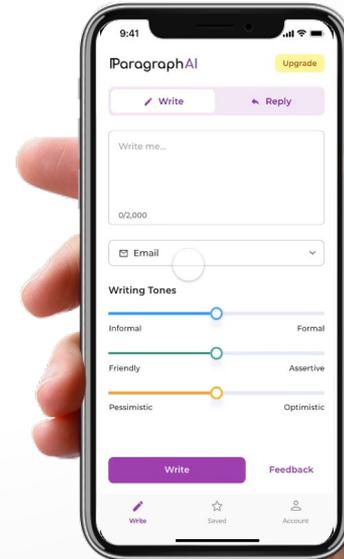
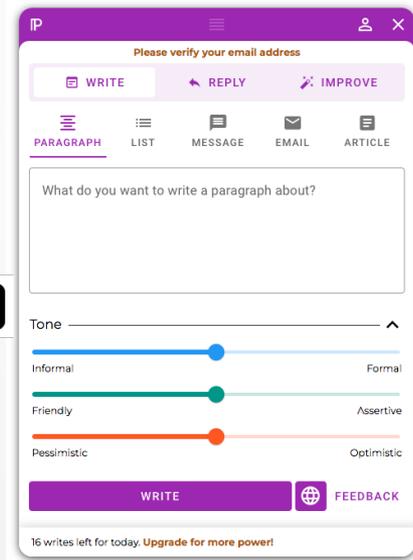


INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.2

RECURSOS

PregraphAI permite crear textos en diversos estilos.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.2

RECURSOS



Copilot permite genera gran variedad de contenidos para uso educativo:

Copilot

- Dashboard
- Unit Planner
- Workshop
- History
- Profile

[Upgrade to Pro](#)

[Privacy Policy](#)
[Terms of Service](#)

Welcome To Copilot 🚀

👉 Educators: Click Here To Join Our Facebook Group!



INTELIGENCIA ARTIFICIAL



CREA TU CONTENIDO

DESARROLLO

A lo largo de esta tarea deberás crear diversos contenidos con los que puedas trabajar en el aula. Sigue las indicaciones del curso.

TIEMPO: 15 min.

PRESENTACIÓN: Presentación grupal



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.2

RECURSOS

GPTZero permite identificar cuándo un texto está realizado por una IA.

GPTZero

The World's **#1 AI Detector** with
over 1 Million Users



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.2

RECURSOS



AI Writing Check permite identificar cuándo un texto está realizado por una IA.

Comprobación de escritura de IA

Un servicio gratuito proporcionado por las organizaciones sin fines de lucro

Quill.org | COMMONLIT

🔔 Educadores, AI Writing Check es un servicio gratuito desarrollado por Quill.org y CommonLit.org para permitir a los educadores verificar si un escrito enviado por un estudiante fue escrito por la herramienta de IA ChatGPT. Este algoritmo está diseñado para detectar escritura generada por IA.

Estimamos, en base a pruebas con 15k ensayos, que esta herramienta es precisa el 80-90% de las veces. Por este motivo, nos gustaría animar a los profesores a tener cuidado al usar esta herramienta para detectar la deshonestidad académica. AI Writing Check es una medida de herramienta provisional para que los educadores la utilicen este año escolar hasta que las herramientas de detección de IA más avanzadas estén ampliamente disponibles.

Para verificar respuestas de más de 400 palabras, debe separar el texto en secciones individuales.

Introducir texto aquí

100 Palabras mínimas requeridas

0 Palabras actuales

400 Max palabras

Comprobar texto



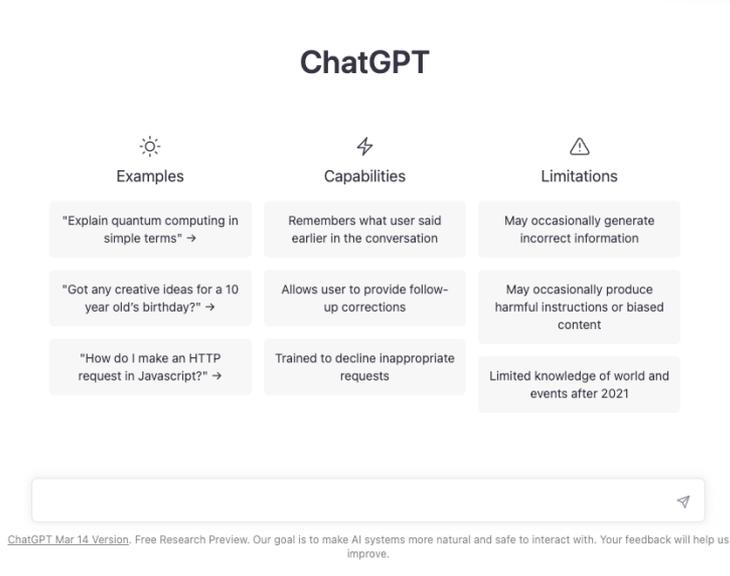
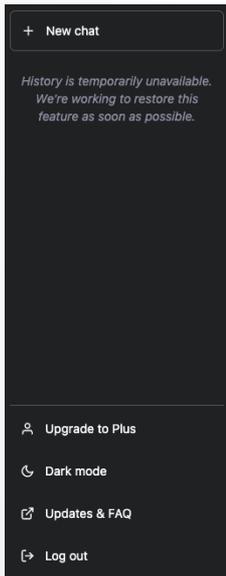
INTELIGENCIA ARTIFICIAL

6.2

RECURSOS



Chat GPT-3 permite interactuar con una IA para dar respuesta a cuentas dudas o cuestiones puedas tener.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

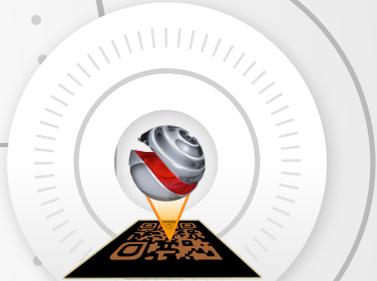
6.3

METAVERSO



<https://bit.ly/3FbqhGe>

METAVERSO - IA



IBÁN DE LA HORRA