Introducción a la inteligencia artificial con LearningML

Dentro del entorno EchidnaML se integra el módulo LearningML, que permite trabajar conceptos básicos de aprendizaje automático.

LearningML es una plataforma diseñada para introducir la inteligencia artificial en educación de forma accesible. Permite crear modelos sencillos de aprendizaje automático utilizando datos generados por el alumnado.

El proceso de trabajo suele seguir tres fases:

1. Recogida de datos
   El alumnado recopila datos utilizando sensores, imágenes, sonidos u otras fuentes.

2. Entrenamiento del modelo
   El sistema utiliza esos datos para generar un modelo de clasificación o predicción.

3. Uso del modelo
   El modelo puede integrarse en un programa que controle dispositivos físicos.

Por ejemplo, se pueden crear proyectos como:

- Sistemas que detecten diferentes gestos utilizando el acelerómetro.

- Clasificadores de sonido usando el micrófono.

> Tiene la gran ventaja **que esta integrado con Echidna Scratch** POR LO QUE EL MODELO IA SE PUEDE UTILIZAR EN EL REPERTORIO DE INSTRUCCIONES

Copyright 2026

CC-BY-NC-SA https://web.learningml.org/

> **Proyectos con IA** **Es imprescindible que consultes esta web del proyecto Echidna para entender con faciliidad qué es Echidna LM y las grandes posibilidades que te ofrece para trabajar de manera segura el aprendizaje de una inteligencia artificial con tu alumnado de primaria.**

La web oficial de Echidna propone estas actividades para experimentar con IA

- Asistente virtual
- Mando de inclinación

Os animamos a probar una de ellas.

Revision #6
Created 2026-11-03 12:50:03 CET by Silvia Coscolin Sanchez
Updated 2026-11-11 11:37:34 CET by Silvia Coscolin Sanchez