

Inteligencia Artificial Con Scratch

En este curso se pretende que el profesorado y el alumnado se introduzcan en la creación de soluciones de inteligencia artificial utilizando Scratch.

- ¿Qué es?
- A modo resumen y rápido
- ¡Manos a la obra!!
- 1. Comenzamos a programar un asistente virtual con Scratch 3.0
- 2. Nos encontramos con los límites de la programación clásica.
- 3. La herramienta Machine Learning for Kids.
- 4. Entrenamos y generamos el modelo de aprendizaje automático.
- 5. Probamos nuestro modelo de aprendizaje automático.
- 6. Exportamos el modelo a un proyecto Scratch 3.0.
- 7. Dotamos de inteligencia a nuestro asistente virtual.
- 8. Nuestro asistente virtual en pleno funcionamiento
- Y. si quieres saber más...
- Pensamiento computacional
- Créditos

¿Qué es?



Unesco, OCDE, Banco mundial, Comisión Europea, Forbes... No hay informe sobre la educación que no mencione la inteligencia artificial como una prioridad para ser incorporada a la práctica docente. Sin embargo, en la mayoría de los casos se presenta un enfoque en el que docentes y estudiantes son simplemente usuarios de sistemas de inteligencia artificial. Por el contrario, **con este recurso lo que pretendemos es que profesorado y alumnado se conviertan en creadores de soluciones de inteligencia artificial**, para que puedan conocer de un modo práctico y divertido el funcionamiento de este tipo de sistemas, en concreto los basados en aprendizaje automático (o machine learning), y ser conscientes tanto de las oportunidades como de los retos que plantea su uso en nuestro día a día.

<https://www.youtube.com/embed/iHzqWD5n8Ls>

A modo resumen y rápido

REGISTRO

Entramos en <https://machinelearningforkids.co.uk/>



The screenshot shows the Machine Learning for Kids website. At the top, there is a navigation bar with links: 'Acerca de', 'Ejercicios', 'Pretrained', 'Stories', 'Book', 'Ayuda', and 'Ingresar'. On the right, there is a language selector. The main heading is 'Enséñale a una computadora a jugar un juego'. Below this heading, there are two buttons: 'Empezar' (highlighted with a red box) and 'Aprender más'. To the right of the buttons, there are three numbered steps:

1. Agrega ejemplos de cosas que quieres que la computadora reconozca/identifique automáticamente
2. Usa los ejemplos para entrenar una computadora y así aprende a reconocer este tipo de objetos (texto/imágenes/números) automáticamente
3. Crea un juego en Scratch que use la habilidad de la computadora para reconocerlos

Tenemos varias opciones:

1. **Registrarnos** y tenemos dos opciones
 1. como **Un profesor o responsable de un club de programación** en este caso tenemos otras dos opciones
 1. Clase **No administrada** tienes que rellenar un formulario típico y creas la clase
 2. Clase **administrada** donde tienes opciones de incorporar alumnos a tu clase, este registro es por correo electrónico y tienen que verificar que perteneces a un centro educativo.
 2. como **Estudiante** en ese caso es el profesor de una **clase administrada** el que te tiene que crear la cuenta
2. **Iniciar sesión** pues nos hemos registrado con alguna de las opciones anteriores
3. **Probar sin registrarse**



Empezar con el aprendizaje automático.

¿Tu primera vez aquí?

[Regístrate](#)

[¿Por qué registrarse?](#)

¿Ya registrado?

[Inicia sesión](#)

[¿Olvidaste tus datos?](#)

Prueba sin registrarte

[Pruébalo ahora](#)

Vamos a probar "**sin registrarnos**" pues estamos aprendiendo. Si luego esta herramienta te convence, Te registras

CREAMOS UN PROYECTO

Empezamos un proyecto



Tus proyectos de aprendizaje automático

Haz clic en el botón "más" a la izquierda para crear tu primer proyecto. →



Añadir un nuevo proyecto



Copiar plantilla

Empezamos un proyecto, como puedes ver hay diferentes formas de reconocer, y permite hacer un almacenamiento local, o en la nube. Como es algo de pruebas puedes hacerlo local. Pero si luego estas registrado es interesante hacerlo en la nube para tener acceso en cualquier sitio.

Ojo al cerrar el navegador se borra todo el modelo con la opción *In your web browser*

Nombre del proyecto *

Un refresco please..

Reconociendo texto

Reconociendo imágenes

Reconociendo números

Reconociendo sonidos

predicting numbers beta

Storage *

In your web browser

Ya lo tenemos

Un refresco please...

Reconociendo **texto**



ENTRENAR

Primero vamos a **entrenar** la máquina

"Un refresco please..."

Entrenar

Introduce ejemplos de lo que quieres que la computadora identifique

1

Entrenar

Aprender & Probar

Usa los ejemplos para entrenar la computadora a reconocer text

2

Aprender & Probar

Crea

Usa el modelo de aprendizaje automático que has entrenado para crear un juego o una aplicación, en Scratch o en Python

3

Crea

Creamos dos etiquetas y vamos escribiendo situaciones (o añadir un fichero txt) donde nos apetece un refresco o no (pueden ser más de dos situaciones)

SED

calor

sudar

desierto

me muero de sed

verano

que sed tengo

necesito agua

me apetece una cerveza

me apetece algo fresco

2

+ Añade un ejemplo.

Add file

Descargar

9

1

+ Añadir etiqueta

NO SED

frio

lluvia

estoy tiritando

estoy costipado

invierno

me duele la garganta

3

+ Añade un ejemplo.

Add file

Descargar

6

Volvemos al proyecto..



[< Volver al proyecto](#)

ENTRENAR

Si ves que has puesto suficientes ejemplos, pide a la máquina que entrene

Modelos de aprendizaje automático

[Volver al proyecto](#)

¿Qué has hecho hasta ahora?

Has añadido ejemplos de texto para que la computadora aprenda a reconocer cuando un texto es SED or NO_SED.

Has agregado:

- 9 examples of SED,
- 6 examples of NO_SED

¿Y ahora qué hay que hacer?

¿Lista para empezar con el entrenamiento ?

Haz click en el botón de abajo para empezar a entrenar el modelo de aprendizaje automático con los ejemplos que has añadido hasta ahora.

(O vuelve a la página [Entrenar](#) si quieres añadir antes más ejemplos.)

Información del entrenamiento:

[Entrena un nuevo modelo](#)

Empieza el entrenamiento... y para que no te aburras, te pone unas preguntas !!!

Información del entrenamiento:

Modelo se inició started training at: Monday, April 29, 2024 9:00 PM
Estatus actual: Training
Último chequeo del modelo: less than a minute ago ⓘ

Cancelar el entrenamiento

Quiz time!

While you are waiting for the model to finish training, try answering this question.

Alice and Bob both want to train a machine learning system to recognise if text is happy/positive or sad/negative. Which of them will probably train the best system?

- ☐ Alice. She has collected 10 varied examples of happy text, and 10 varied examples of sad text
- ☐ Bob. He has collected 1000 examples of happy writing and 10 examples of sad writing

Una vez acabado puedes probarlo

Añade texto para ver cómo lo identifica tras el entrenamiento.

enter a test text here

Probar

Información del entrenamiento:

Modelo se inició started training at: Monday, April 29, 2024 9:00 PM
Estatus actual: Available
El modelo se borrará automáticamente cuando pasen: : Tuesday, April 30, 2024 1:00 AM

Borra este modelo

Entrena un nuevo modelo

fíjate que **bochorno** no lo hemos puesto en el entrenamiento y ha acertado bastante bien

Añade texto para ver cómo lo identifica tras el entrenamiento.

que bochorno que hace

Identificado como **SED**
with 78% confidence

Volvemos al proyecto



Acerca de

[< Volver al proyecto](#)

CREAR

Y vamos a CREAR y nos ofrece varias herramientas de programación, elegimos SCRATCH

[Acerca de](#)[Proyectos](#)[Ejercicios](#)[Pretrained](#)[Stories](#)[Book](#)[Ayuda](#)[Salir](#)[Language](#)

Usa tu modelo de aprendizaje automático para crear algo

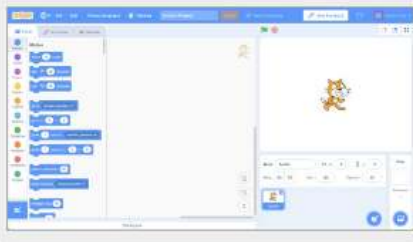
[< Volver al proyecto](#)

Scratch 3

Usa la nueva version de Scratch



Scratch 3



Python

Programa en Python para usar tu modelo de aprendizaje automático



Python



replit

Write Python code in the web browser using replit



replit

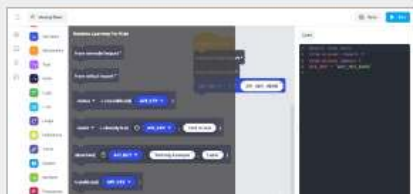


EduBlocks

Write Python using a drag and drop coding tool



EduBlocks



Inventor de aplicaciones

Crea una app para tu móvil o tablet



Inventor de aplicaciones



Le damos a Abrir en Scratch 3

Abrir en Scratch 3

Your project will add these blocks to Scratch.

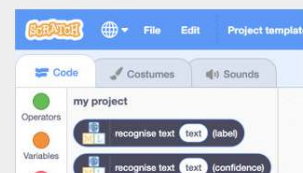
recognise text (text) (label)

Añade text en el campo de entrada y te devolverá la etiqueta con la que la reconoce tu modelo de aprendizaje automático..

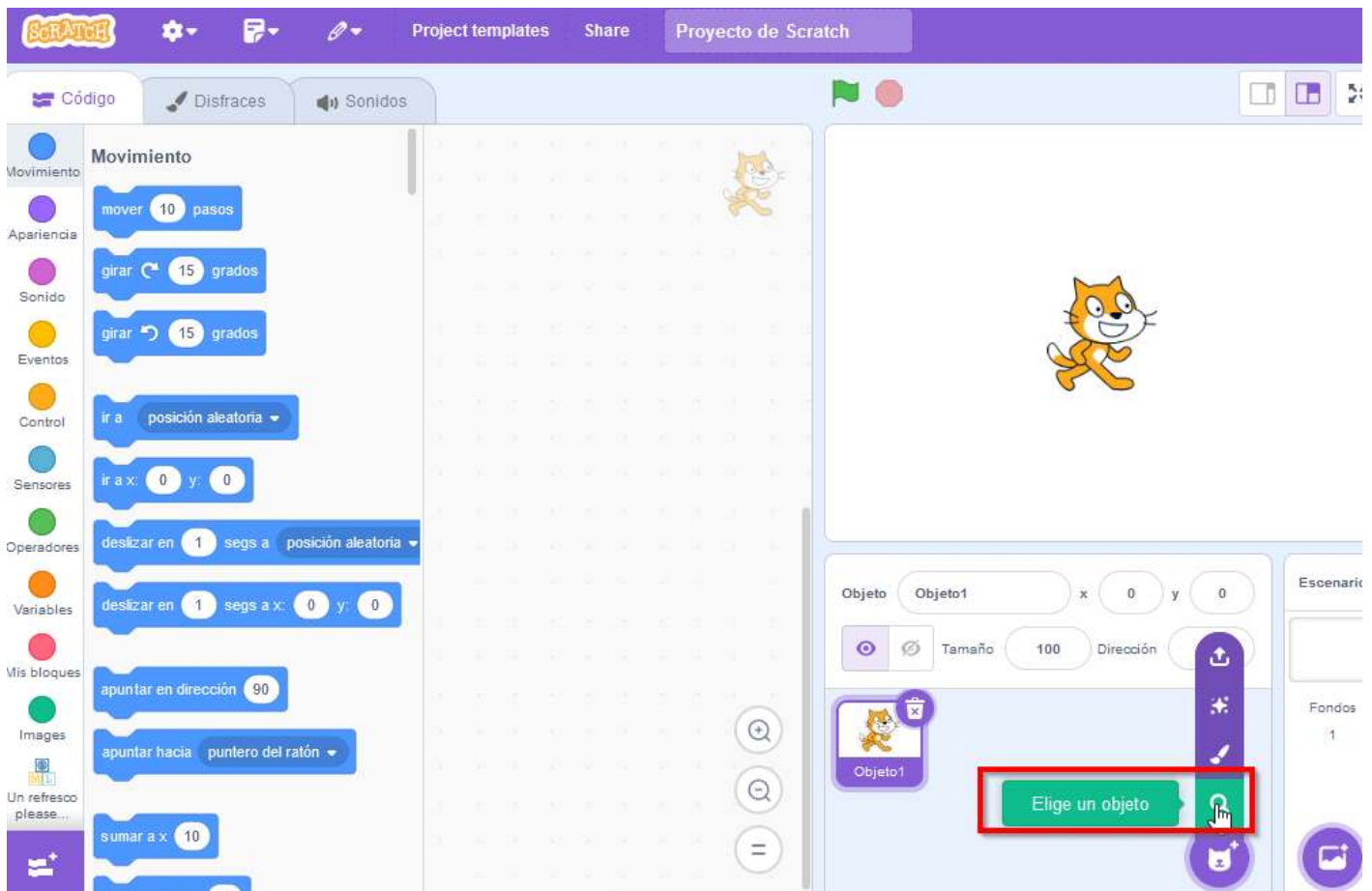
recognise text (text) (confidence)

Indicador de la fiabilidad con la que tu modelo de aprendizaje automático reconoce el tipo de f text.

Tendrá un aspecto parecido a esto, salvo el nombre del proyecto.



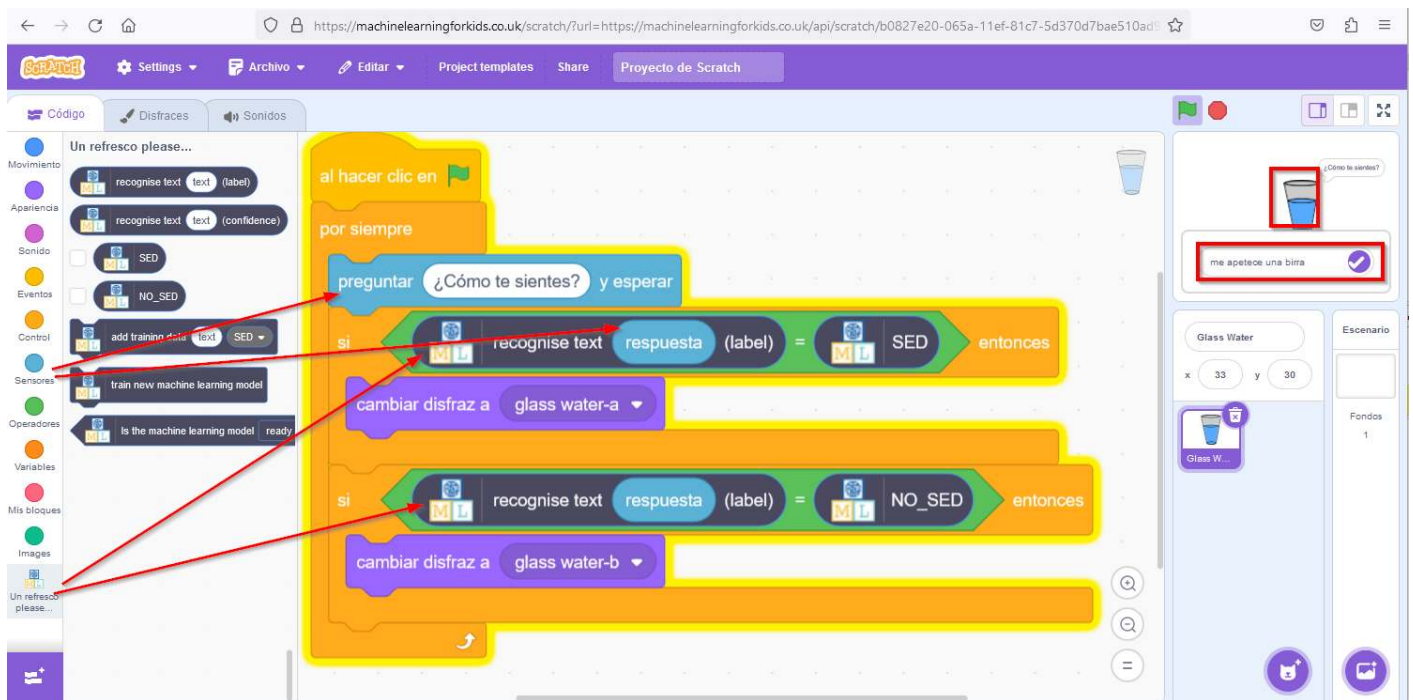
Elegimos un nuevo objeto (quitamos el gato)



y elegimos glass water



Y ponemos el siguiente programa, no es perfecto... pero acierta bastante bien



¿Sabías que?

.. hay un curso en Aularagón de INTELIGENCIA ARTIFICIAL CON SCRATCH máquina educable con Maching Learning for KitsVes <https://libros.catedu.es/books/inteligencia-artificial-con-scratch> con diferentes vídeos del INTEF verás paso a paso esta herramienta **desde 2019**

¡Manos a la obra!!

Con este conjunto de videotutoriales podrás aprender a utilizar la herramienta Machine learning for kids para **desarrollar sistemas de inteligencia artificial e incorporarlos a tus creaciones digitales con Scratch 3**. En concreto, para ilustrar el funcionamiento de los sistemas de inteligencia artificial basados en aprendizaje automático, en estos ejemplos vamos a desarrollar paso a paso un asistente virtual con el que controlaremos la iluminación y la temperatura de nuestro hogar usando órdenes en lenguaje natural.

Estos videotutoriales muestran un ejemplo que ilustra los principios del aprendizaje automático usando **Scratch 3**, pero con Machine learning for kids también es posible trabajar con otros lenguajes como **Python** o **AppInventor**. En la web de la aplicación se ofrecen varias actividades organizadas por grado de dificultad en las que, además de textos, se construyen juegos y aplicaciones que reconocen y clasifican imágenes y patrones numéricos. Y, de hecho, este trabajo es una obra derivada de la actividad original Smart Classroom, propuesta por Dale Lane.

Este tipo de recursos son ideales para **reflexionar en el aula acerca del alcance y las cuestiones éticas que plantea la inteligencia artificial** en la actualidad, y demuestran que estas soluciones ya no son un tema exclusivo de la ciencia ficción. De hecho, si está ya al alcance de cualquiera de nosotros, ¿hasta dónde pueden llegar las empresas, los gobiernos y demás instituciones dotadas de altos presupuestos y tecnología?

Archivos fuente .sb3 empleados en el tutorial (objetos y fondos)

¡Atención! Esta es la versión de Scratch 3.0 que se debe emplear para implementar Aprendizaje Automático

1. Comenzamos a programar un asistente virtual con Scratch 3.0

<https://www.youtube.com/embed/BtAyLnZxvbs>

2. Nos encontramos con los límites de la programación clásica.

<https://www.youtube.com/embed/n8yUWx-almM>

3. La herramienta Machine Learning for Kids.

Enlace a la herramienta [Machine learning for kids](#)

<https://www.youtube.com/embed/dkBEfXRjgdg>

4. Entrenamos y generamos el modelo de aprendizaje automático.

<https://www.youtube.com/embed/3CYSrrGEUKo>

5. Probamos nuestro modelo de aprendizaje automático.

<https://www.youtube.com/embed/ZK3prnfFjFs>

6. Exportamos el modelo a un proyecto Scratch 3.0.

https://www.youtube.com/embed/IVftAZS_t80

7. Dotamos de inteligencia a nuestro asistente virtual.

<https://www.youtube.com/embed/BrARGIQuNLo>

8. Nuestro asistente virtual en pleno funcionamiento

https://www.youtube.com/embed/Rc_4w6QVxw

Y. si quieres saber más...

Entrevista a Nuria Oliver en el programa “A hombros de gigantes”

Entre los minutos 12:18 y 26:03 puedes escuchar [esta interesante entrevista a Nuria Oliver sobre Inteligencia Artificial en el programa “A hombros de gigantes”](#). A continuación, un breve resumen:

“La Inteligencia Artificial esta cada vez más presente en nuestras vidas. Se encuentra en las búsquedas de Google, en las plataformas de ocio y redes sociales; en las cámaras que reconocen las caras de la gente; en los asistentes personales como Siri, Alexa o Cortana; en los sistemas de toma de decisiones en empresas y mercados financieros; en robots industriales, equipos médicos, vehículos autónomos o en la predicción del tiempo que va a hacer mañana, por citar tan solo algunos ejemplos. Gracias a la capacidad de procesamiento de ingentes cantidades de datos, la Inteligencia Artificial nos facilita la vida y nos puede ayudar a afrontar grandes retos de la humanidad, como el calentamiento global, el envejecimiento de la población o las enfermedades crónicas. Pero todavía quedan asignaturas pendientes: el control de los datos, algoritmos sesgados, un consumo excesivo de energía y una brecha digital cada vez más profunda. De ello hemos hablado con Nuria Oliver, ingeniera de Telecomunicaciones, doctora por el MIT, directora de Investigación en Ciencias de Datos de Vodafone y miembro de la Real Academia de Ingeniería.”



AlphaGo

El documental 'AlphaGo', dirigido por Greg Kohs, muestra cómo un sistema de inteligencia artificial consiguió ganar al mejor jugador de la historia del Go, ganador de 18 campeonatos del mundo, en el que está considerado el juego de mesa más difícil del mundo, mucho más que el ajedrez. El documental, sin entrar en demasiados conceptos técnicos, busca reflejar lo que este acontecimiento supuso para los desarrolladores del sistema, para los jugadores de Go y para el impacto de la inteligencia artificial en la sociedad.

<https://www.youtube.com/embed/tCpf5wDr0UE>

[Documental en español \(bajo suscripción\) NETFLIX.](#)

Más allá de 2001: odiseas de la inteligencia

Tomando como punto de partida la película '2001: Una odisea del espacio' de Stanley Kubrick, esta exposición de Fundación Telefónica nos invita a un viaje por los orígenes, el presente y el futuro de la inteligencia humana y de uno de sus proyectos más ambiciosos: la inteligencia artificial.

Comisariada por Claudia Giannetti, -una de las especialistas más relevantes del media art- esta exposición está articulada también en tres ejes temáticos: *El despertar de la inteligencia*, *En el universo de la IA* y *El futuro de las inteligencias y más allá del infinito*. La muestra establece analogías entre escenas de '2001' acompañadas de documentos y manuscritos originales de Kubrick, y una selección de piezas y obras significativas que permiten descubrir la relación entre seres humanos y máquinas "pensantes". La estructura narrativa de esta exposición se articula en torno a diez preguntas, que plantean aspectos relevantes acerca de la inteligencia humana y de las potencialidades de las tecnologías de IA.

https://www.youtube.com/embed/akqbCgg9r_U

[Descarga de la guía práctica para docentes](#)

Pensamiento computacional

¿Dónde se encaja este curso? Nosotros pensamos que es un paso más en la metodología Scratch, pero esto no quiere decir que se tiene que usar en secundaria, perfectamente se puede usar en primaria.

Esta es la hoja de ruta que proponemos, no se tiene que tomar al pie de la letra, pero intenta ayudar al profesorado que tenga una visión global de tanta oferta:

Oferta de formación en Pensamiento computacional del Centro Aragonés de Tecnologías para la Educación.

<https://view.genial.ly/5c546dc28805472c3451861a>

Tenemos un **grupo Telegram Robótica Educativa en Aragón**, si estás interesado en unirte, envía un mensaje por Telegram (obligatorio) a CATEDU 623197587

https://t.me/catedu_es y te añadimos en el grupo



Créditos

AUTORIAS



- **2019 INTEF** fuentes

- ¿Qué es?
- Comenzamos a programar un asistente virtual con Scratch 3.0
- Nos encontramos con los límites de la programación clásica
- La herramienta Machine Learning for Kids
- Entrenamos y generamos el modelo de aprendizaje automático.
- Probamos nuestro modelo de aprendizaje automático
- Exportamos el modelo a un proyecto Scratch 3.0.
- Dotamos de inteligencia a nuestro asistente virtual.
- Nuestro asistente virtual en pleno funcionamiento
- Y, si quieres saber más...

- **2024 Javier Quintana CATEDU**

- A modo resumen y rápido

LICENCIAS

Capítulos del INTEF **licencia Reconocimiento-CompartirIgual 4.0** **Aviso Legal**

Resto, licencia :

Cualquier observación o detección de error en soporte.catedu.es

Los contenidos se distribuyen bajo licencia **Creative Commons** tipo **BY-NC-SA** excepto en los párrafos que se indique lo contrario.



