

Créditos

AUTORIAS



• 2019 INTEF fuente

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

• 2024 Javier Quintana CATEDU

o A modo resumen y rápido

LICENCIAS

Capítulos del INTEF licencia Reconocimiento-Compartirlgual 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.



Cultura y Deporte

Copyright 2025 - 1 -



CATEDU **MANA**

CENTRO ARAGONÉS de TECNOLOGÍAS para la EDUCACIÓN



Revision #2 Created 5 April 2022 10:44:15 by Equipo CATEDU Updated 2 May 2024 11:40:14 by Javier Quintana

Copyright 2025 - 2 -