# ¡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

Revision #4
Created 2022-04-05 10:44:08 CEST by Equipo CATEDU
Updated 2024-04-29 21:22:49 CEST by Ana López Floría

Copyright 2026