

6. IA Software educable

- [Maquina educable con Machine Learning for kids y Scratch](#)
- [Máquina Educable Teachable Machine](#)
- [Maquina educable con CODE ORG](#)
- [Playground, Teachable Machine Google y Microbit](#)

Maquina educable con Machine Learning for kids y Scratch

REGISTRO

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



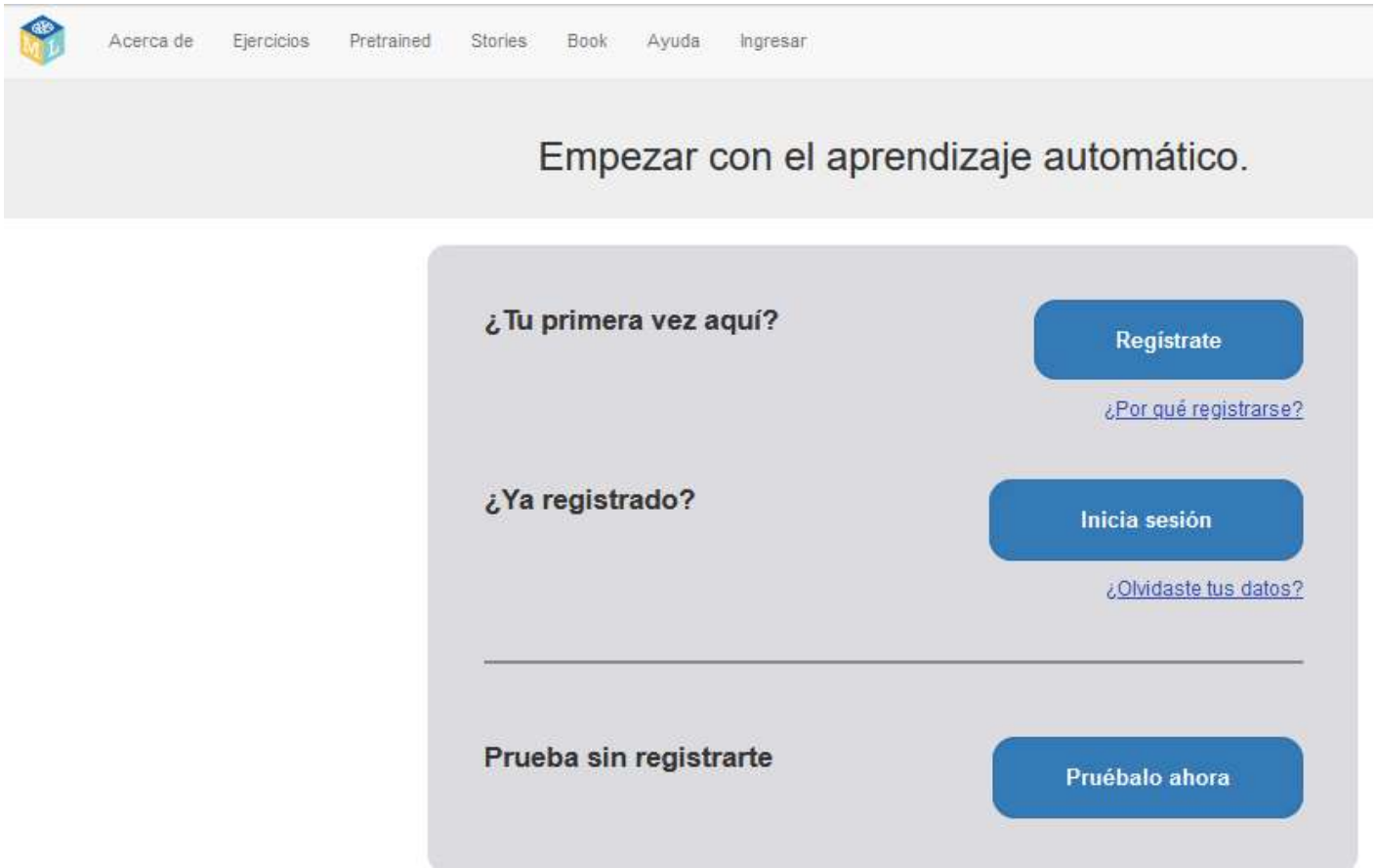
The screenshot shows the homepage of Machine Learning for Kids. At the top, there is a navigation bar with links: 'Acerca de', 'Ejercicios', 'Pretrained', 'Stories', 'Book', 'Ayuda', and 'Ingresar'. On the right, there is a 'Language' dropdown menu. The main content area features a large heading: 'Enséñale a una computadora a jugar un juego'. Below this heading are two buttons: 'Empezar' (highlighted with a red box) and 'Aprender más'. To the right of the heading, 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**



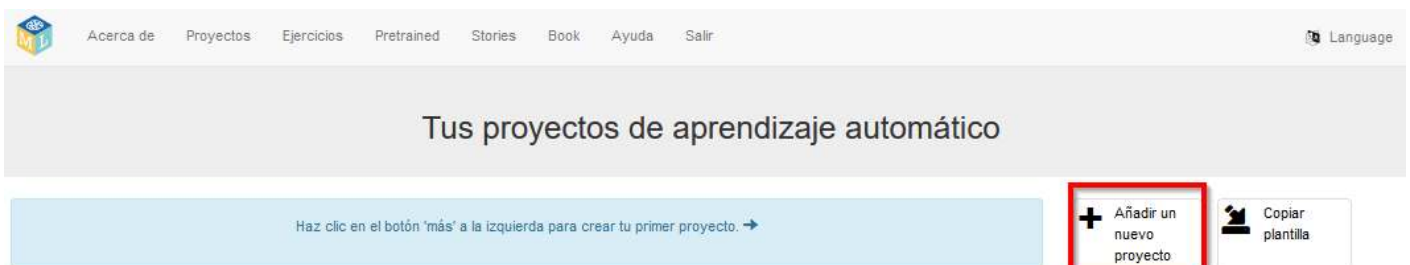
The screenshot shows the top navigation bar with links: Acerca de, Ejercicios, Pretrained, Stories, Book, Ayuda, and Ingresar. Below the navigation bar is a large grey banner with the text "Empezar con el aprendizaje automático." (Start with automatic learning). Underneath this banner is a light grey box containing three options for users:

- ¿Tu primera vez aquí?** (Are you here for the first time?) with a blue button labeled "Regístrate" (Sign up) and a link below it: [¿Por qué registrarse?](#) (Why register?)
- ¿Ya registrado?** (Already registered?) with a blue button labeled "Inicia sesión" (Log in) and a link below it: [¿Olvidaste tus datos?](#) (Forgot your data?)
- Prueba sin registrarte** (Try without registering) with a blue button labeled "Pruébalo ahora" (Try it now)

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

CREAMOS UN PROYECTO

Empezamos un proyecto



The screenshot shows the top navigation bar with links: Acerca de, Proyectos, Ejercicios, Pretrained, Stories, Book, Ayuda, and Salir. On the right side of the navigation bar is a "Language" dropdown menu. Below the navigation bar is a large grey banner with the text "Tus proyectos de aprendizaje automático" (Your automatic learning projects). Underneath this banner is a light blue box with the text: "Haz clic en el botón 'más' a la izquierda para crear tu primer proyecto. →" (Click on the 'more' button on the left to create your first project. →). To the right of this box are two buttons: a red-bordered button with a plus sign and the text "Añadir un nuevo proyecto" (Add a new project), and a button with a document icon and the text "Copiar plantilla" (Copy template).

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)



The image shows two side-by-side interactive panels for creating training examples. The left panel is titled "SED" and contains several text boxes with examples: "calor", "sudar", "desierto", "me muero de sed", "verano", "que sed tengo", "necesito agua", "me apetece una cerveza", and "me apetece algo fresco". The right panel is titled "NO SED" and contains examples: "frio", "lluvia", "estoy tiritando", "estoy costipado", "invierno", and "me duele la garganta". Both panels have a "+ Añadir un ejemplo." button at the bottom and a "+ Añadir etiqueta." button at the top right.

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.

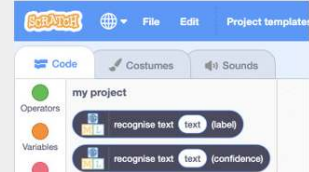
recognise text text (label)

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

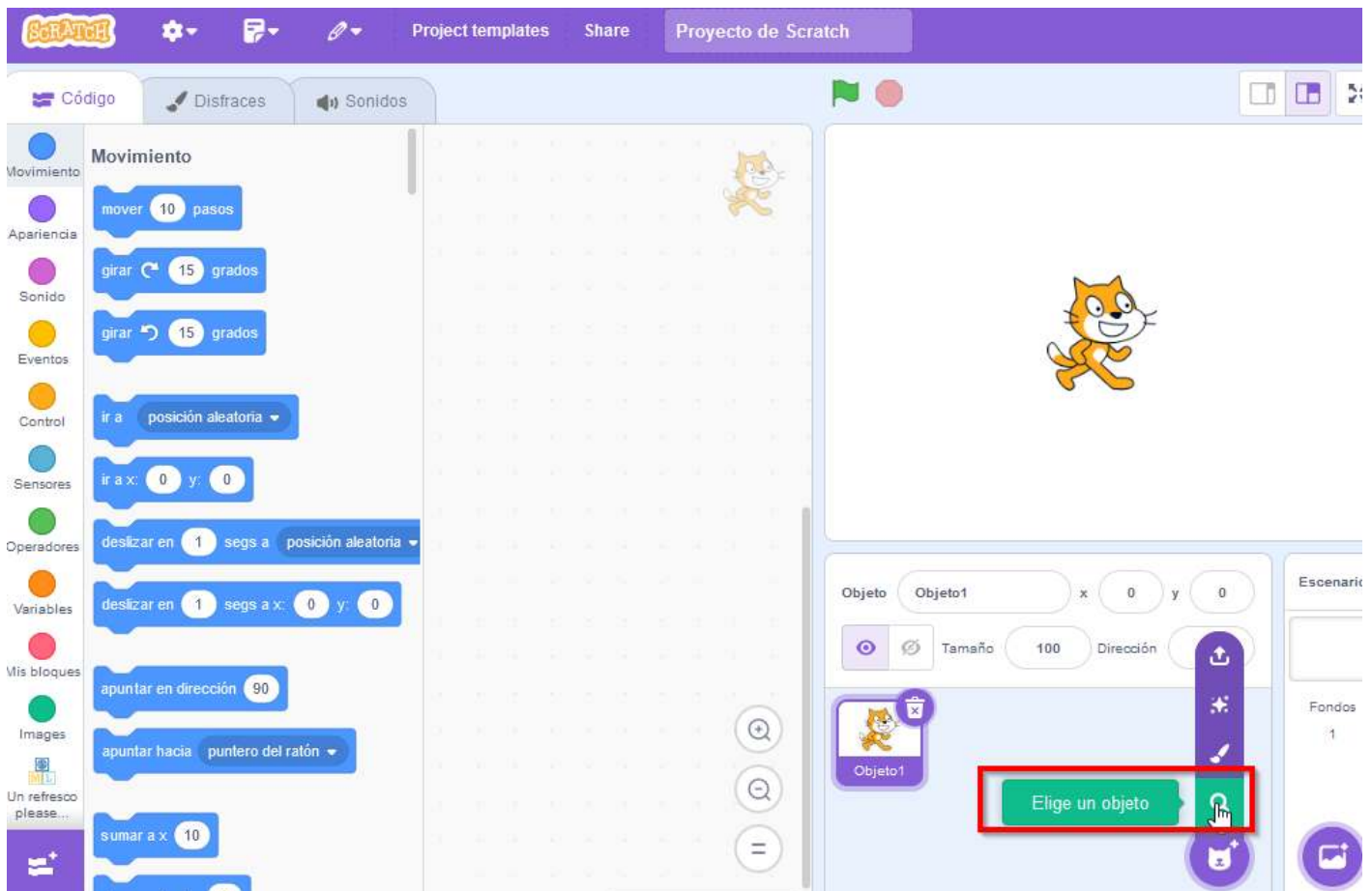
recognise text text (confidence)

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.



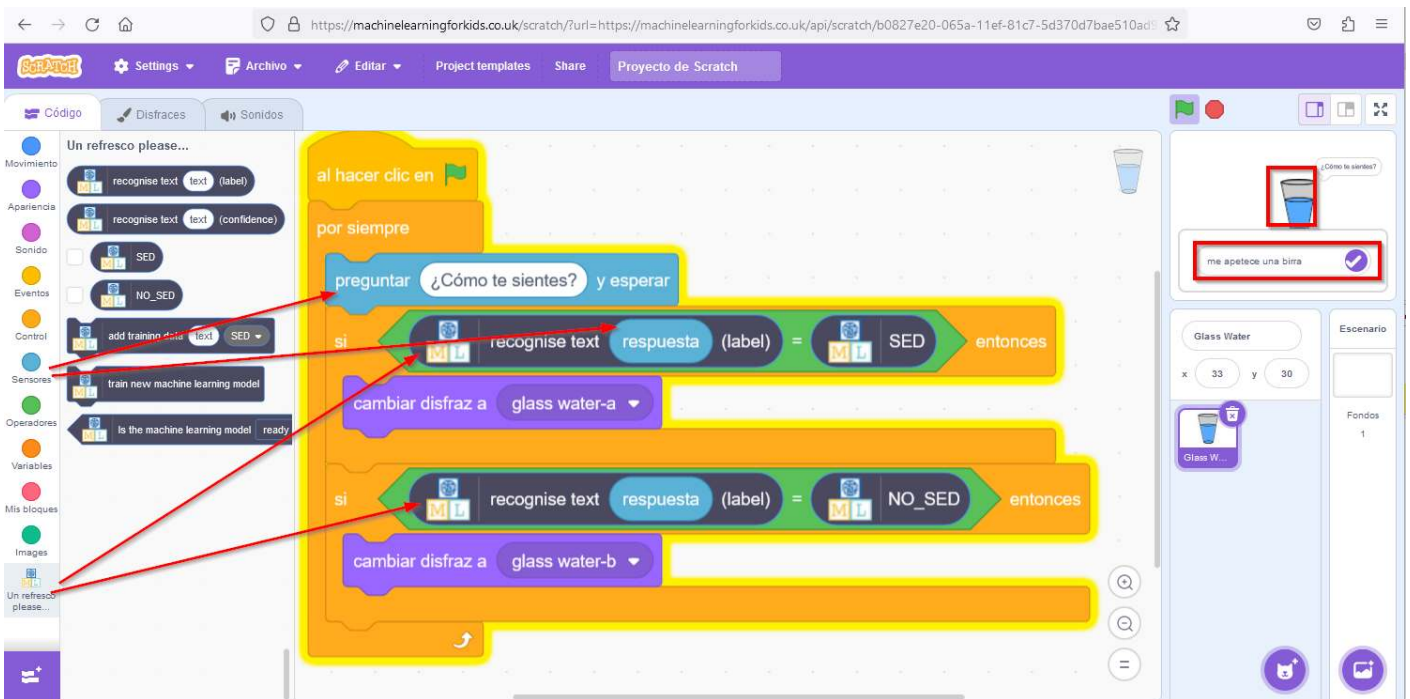
Elegimos un nuevo objeto (quitamos el gato)



y elegimos glass water



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



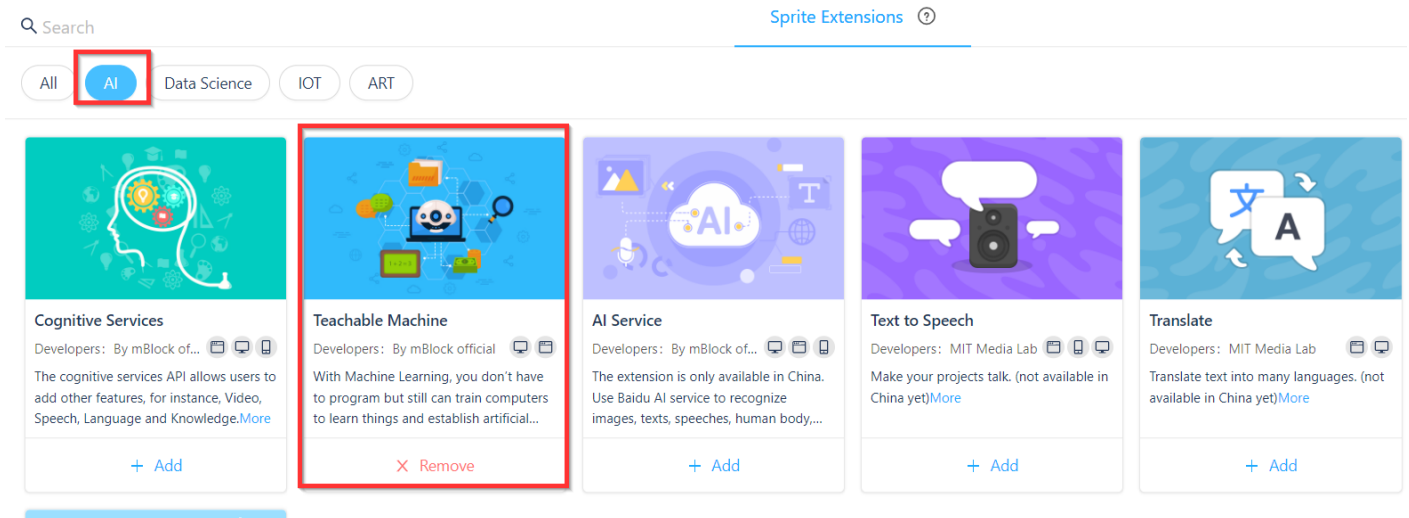
¿Sabías que?

.. 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**



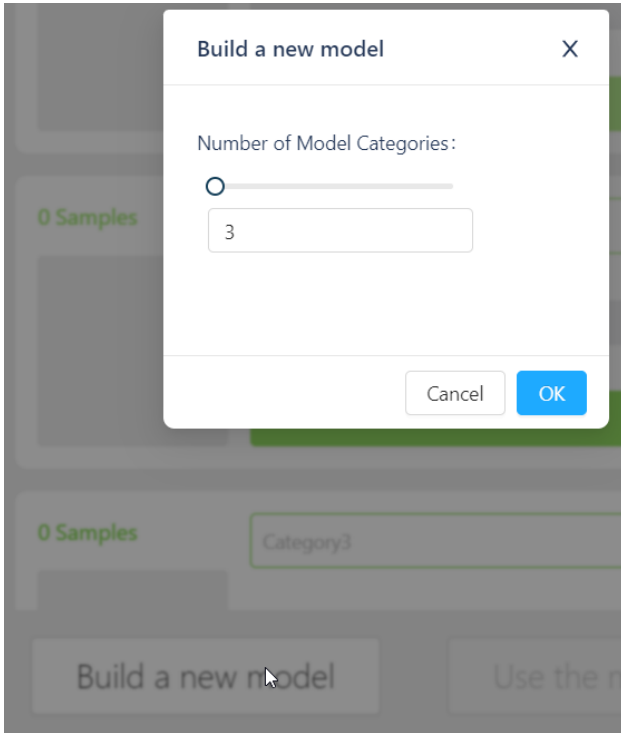
Máquina Educable Teachable Machine

Esta extensión sí que pertenece al conjunto de inteligencia artificial



En la extensión nos muestra la posibilidad de crear un nuevo modelo de entrenamiento

Al crear un nuevo modelo, **Build a new model** hay que definir las categorías **mínimo son tres**



2 - 3 - 4 .- Poner nombres a la categorías

5.- Poner la imagen (en mi caso pantallazos del móvil)

6.- Clicar a qué categoría pertenece, para que aprenda, darle click cuando la barra verde suba

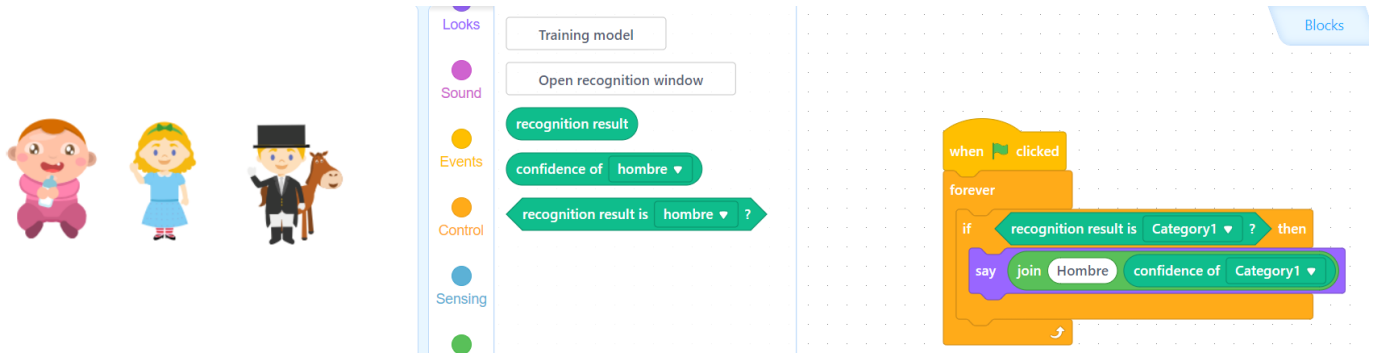
Repetir pasos 5 y 6 tantas veces cuanto se desee, cuanto más, mejor

7.-Usar el modelo de aprendizaje



<https://www.youtube.com/embed/vSX3zGnKmQU>

Una vez creado el modelo, nos pone unas instrucciones que podemos usar en nuestra programación



Otro ejemplo parecido usando playmovil

<https://www.youtube.com/embed/O6aYXgWRodA>

Maquina educable con CODE ORG

Una manera muy didáctica de enseñar los conceptos de Inteligencia Artificial es con CODE.ORG tiene cursos y el funcionamiento es parecido a la Máquina Educable de mBlock

Catálogo de Plan de Estudios

Encuentra lo que mejor se adapta a tu entorno de aprendizaje: Cursos, tutoriales y más de Code.org diseñados para todas las edades y niveles de experiencia.

Filtrar por: Grado Duración tema Dispositivo Currículum [Borrar filtros](#)

30 currículums disponibles en Español (España) Mostrar solo los planes de estudio disponibles en Español (España)

- INTELIGENCIA ARTIFICIAL +1**
Inteligencia Artificial y Aprendizaje Automático
Grados: 6-12
Duración: Trimestre
- INTELIGENCIA ARTIFICIAL +1**
Inteligencia Artificial para Océanos
Grados: 3-12
Duración: Lección
- DATOS +1**
AP CSA Laboratorio de Opinión del Consumidor
Grados: 9-12
Duración: Month

El resultado es

Etapa 2: Introduction to Machine Learning 1  MÁS

5 

¿Este es un pez?



No Pez Pez

Continuar

Playground, Teachable Machine Google y Microbit

Playground es como Scratch pero puedes utilizar las Teachable Machines de Google en tu programación

Entramos en <https://playground.raise.mit.edu/http/>

Y podemos usar una máquina educable de Google en (1) y luego utilizarlo en (2)



Podemos conectar nuestro robot MICROBIT CUTEBOT

<https://www.youtube.com/embed/pbzWltWW31M?t=6s>

Este vídeo por ejemplo nos enseña cómo utilizar una máquina que reconozca que tocamos la cara o no

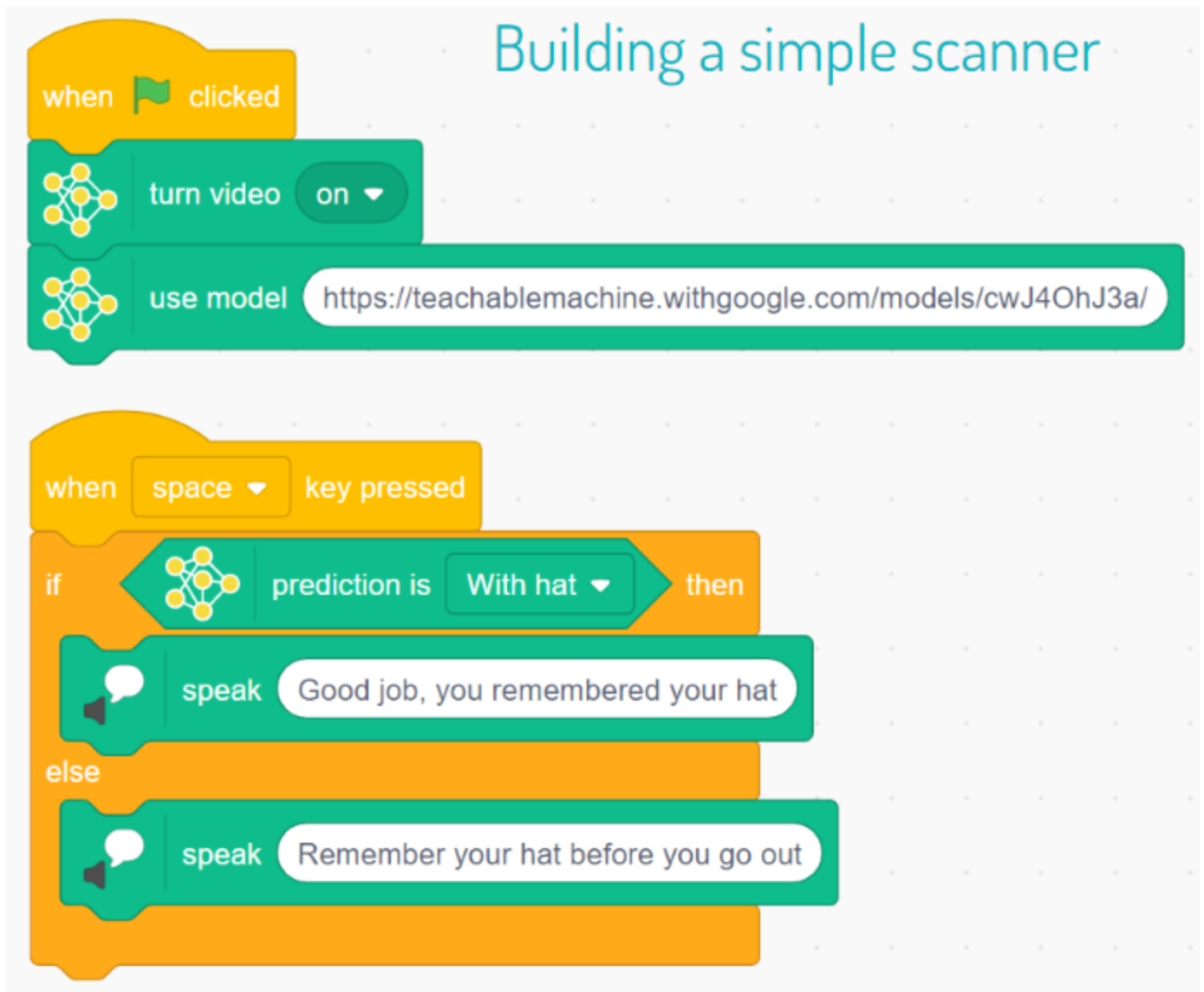


<https://www.youtube.com/embed/Vi3U1IQvPFQ>

O reconocer textos

https://www.youtube.com/embed/U4_JuCpsqdo

Por ejemplo este programa muestra si tienes puesto un sombrero o no



Ulrich Pedersen Dah & Ture Reimer-Mattesens Center for Underisningsmidler CPU