Maquina educable con Machine Learning for kids y Scratch

REGISTRO

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



Tenemos varias opciones:

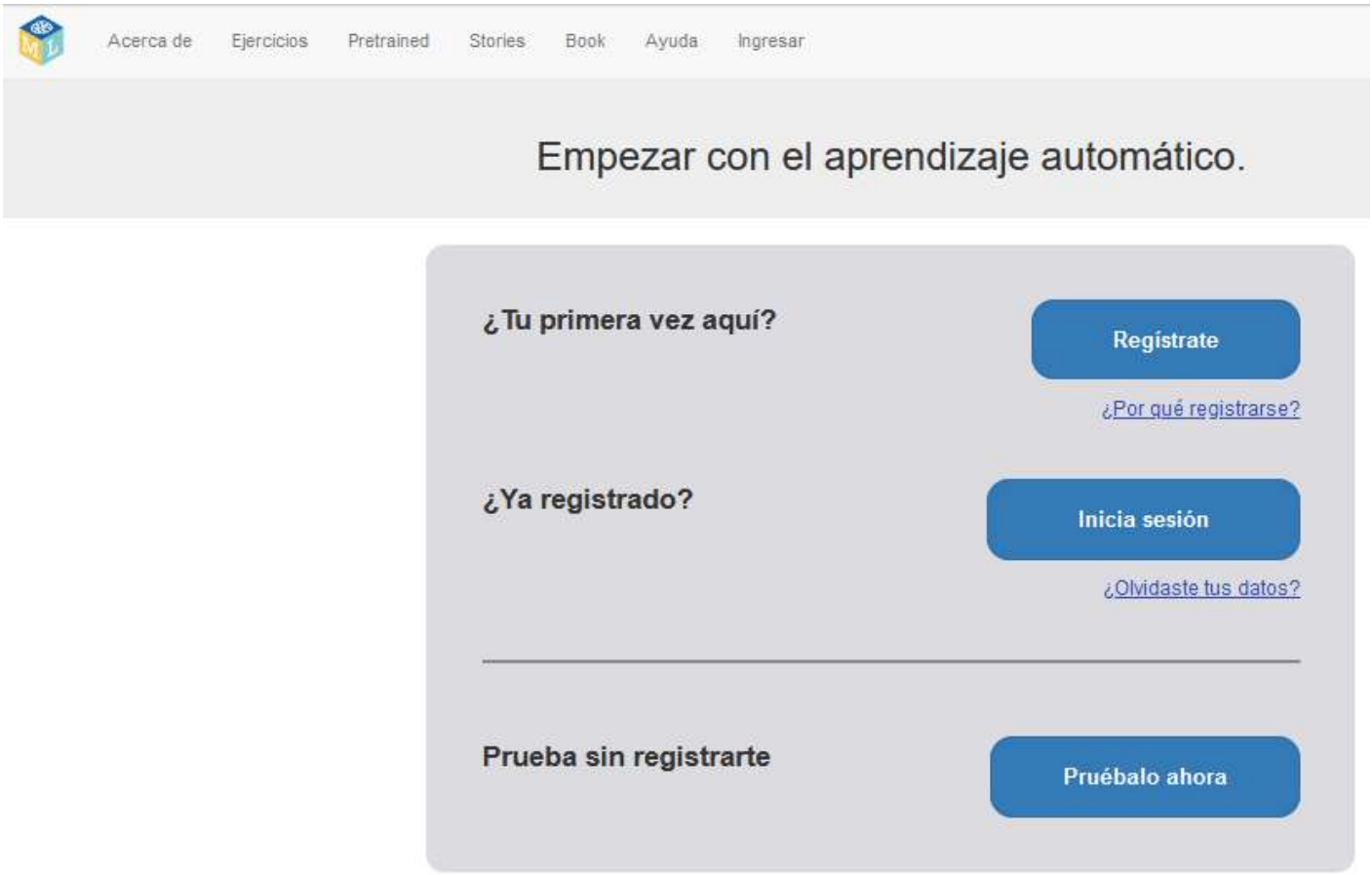
1. **Registrarnos** y tenemos dos opciones
    1. como **Un profesor o responsable de un club de programación** en este caso tenemos otras dos opcioens

Copyright 2026

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**



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

CREAMOS UN PROYECTO

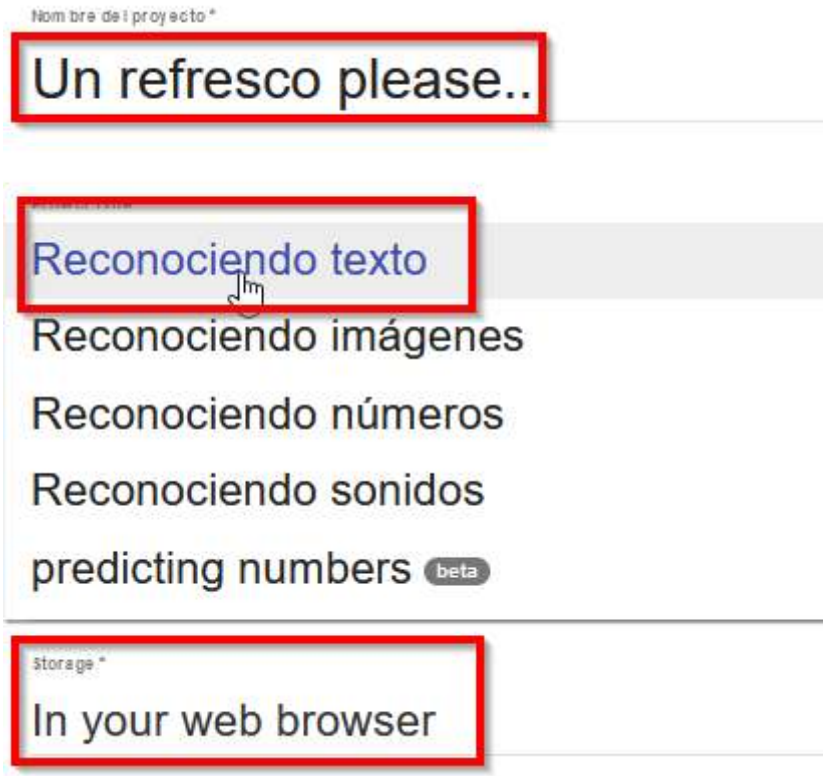
Empezamos un proyecto

Copyright 2026



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*

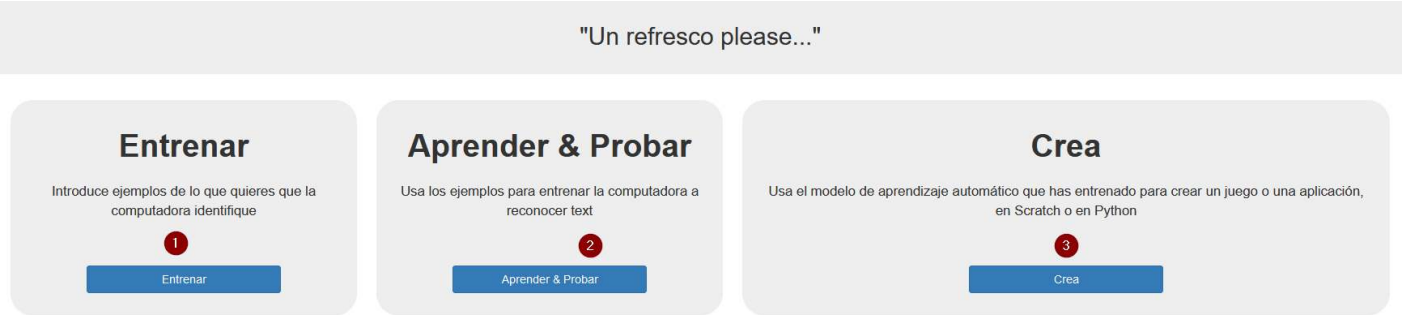


Ya lo tenemos



ENTRENAR

Primero vamos a **entrenar** la máquina



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)

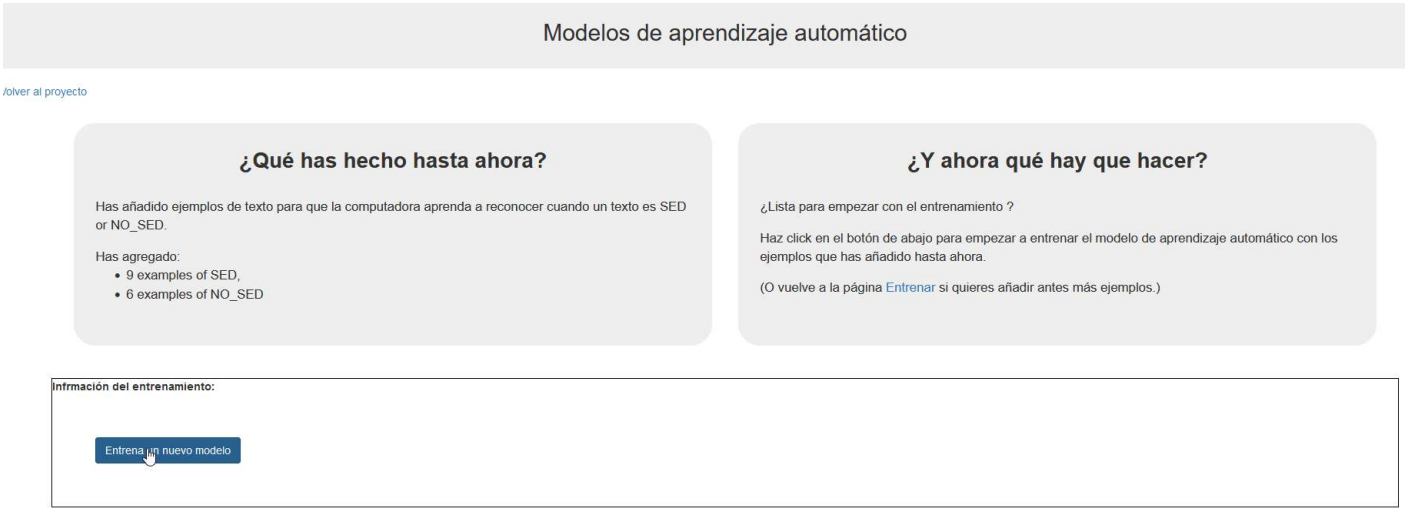


Volvemos al proyecto..

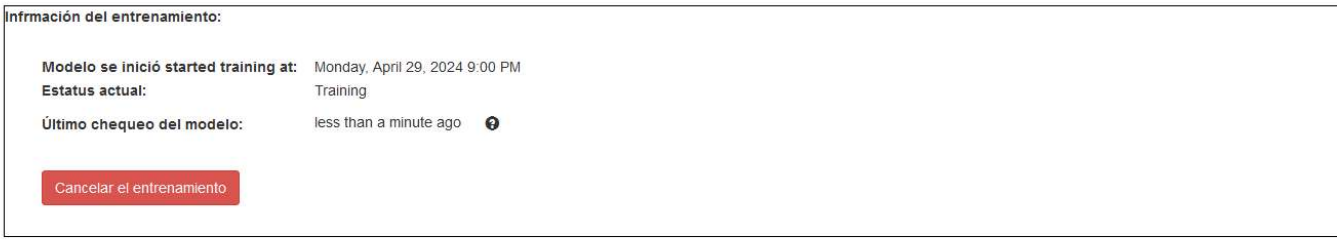


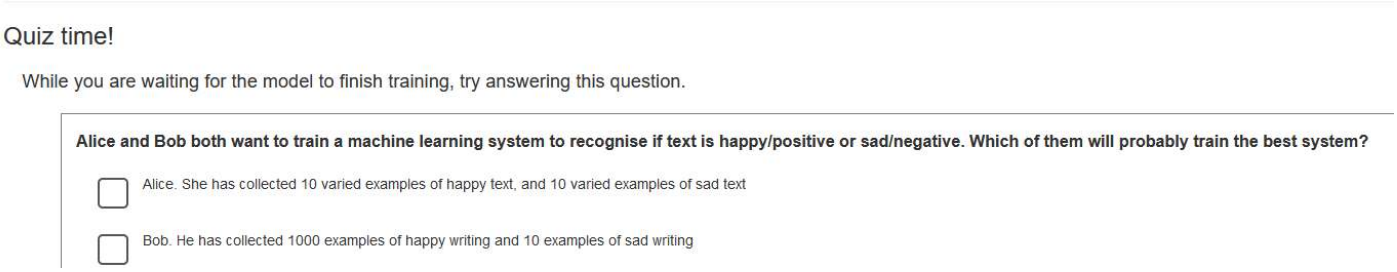
ENTRENAR

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



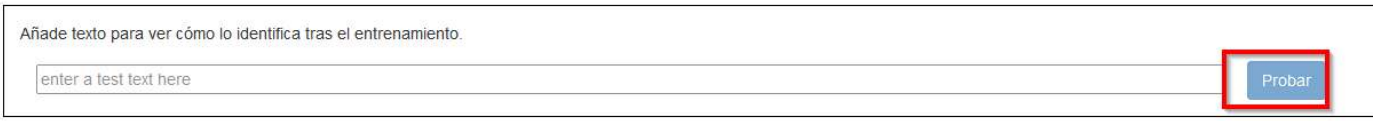
Empieza el entrenamiento... y para que no te aburras, te pone unas preguntas !!!

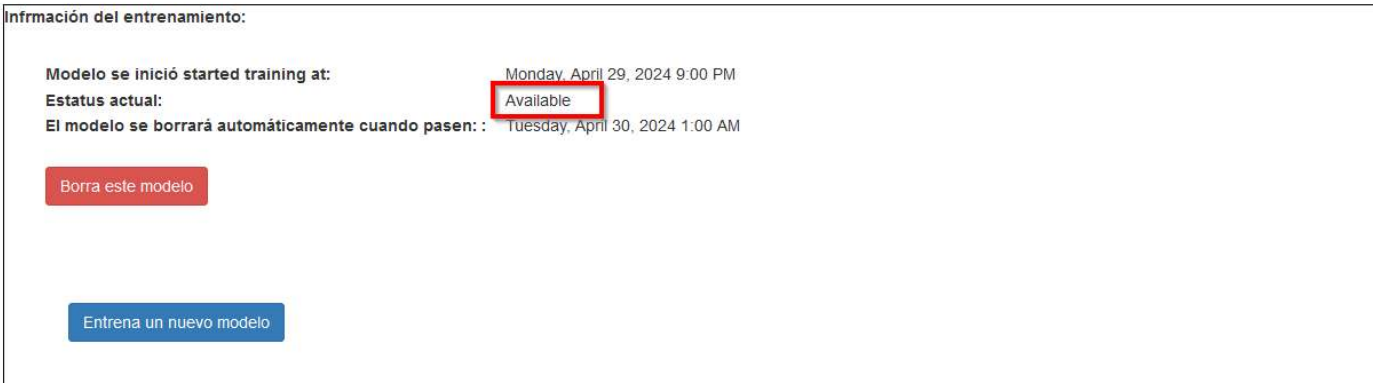




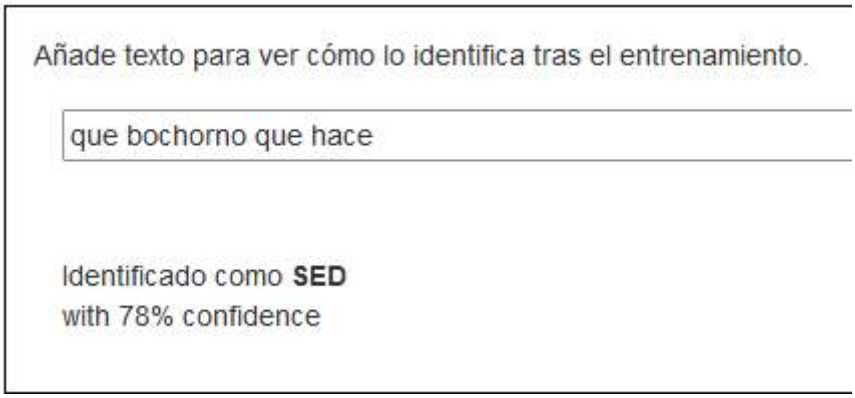
Una vez acabado puedes probarlo

Copyright 2026





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

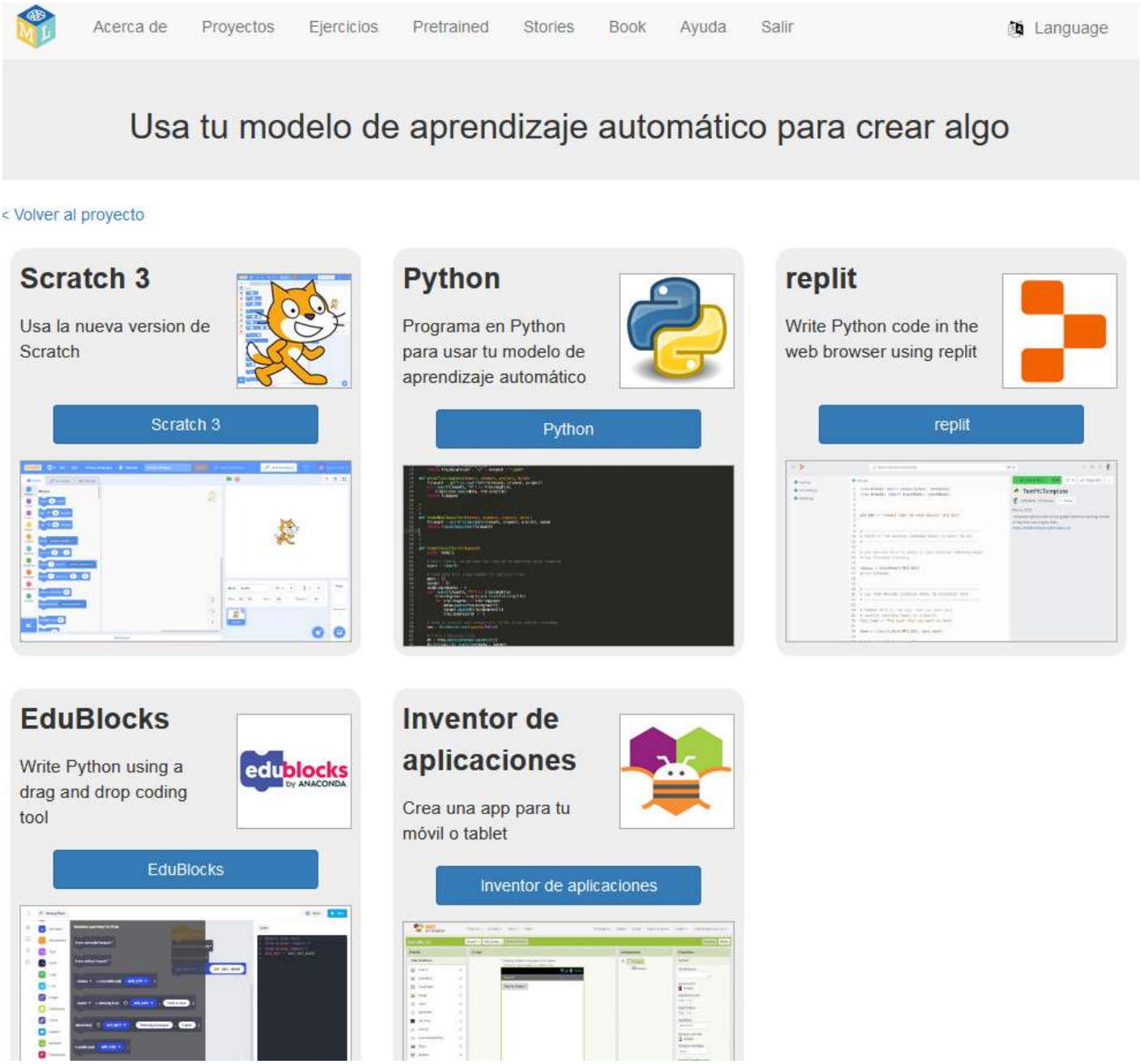


Volvemos al proyecto

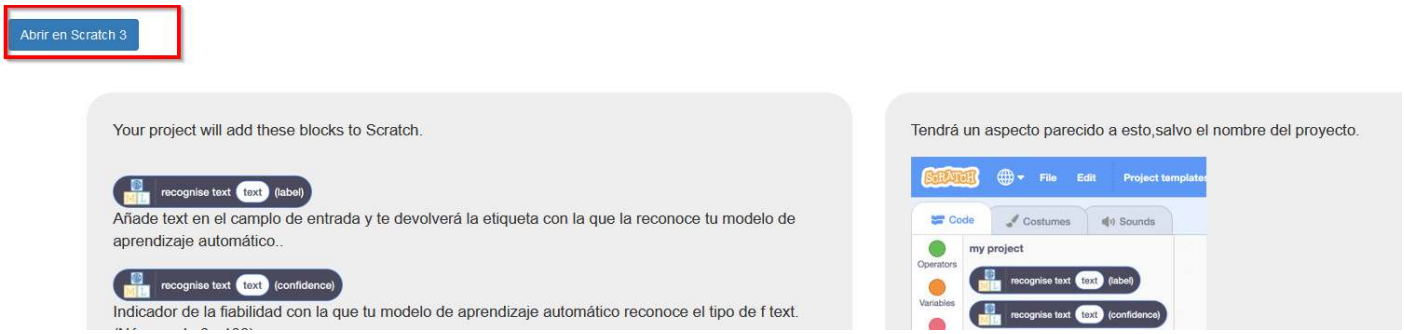


CREAR

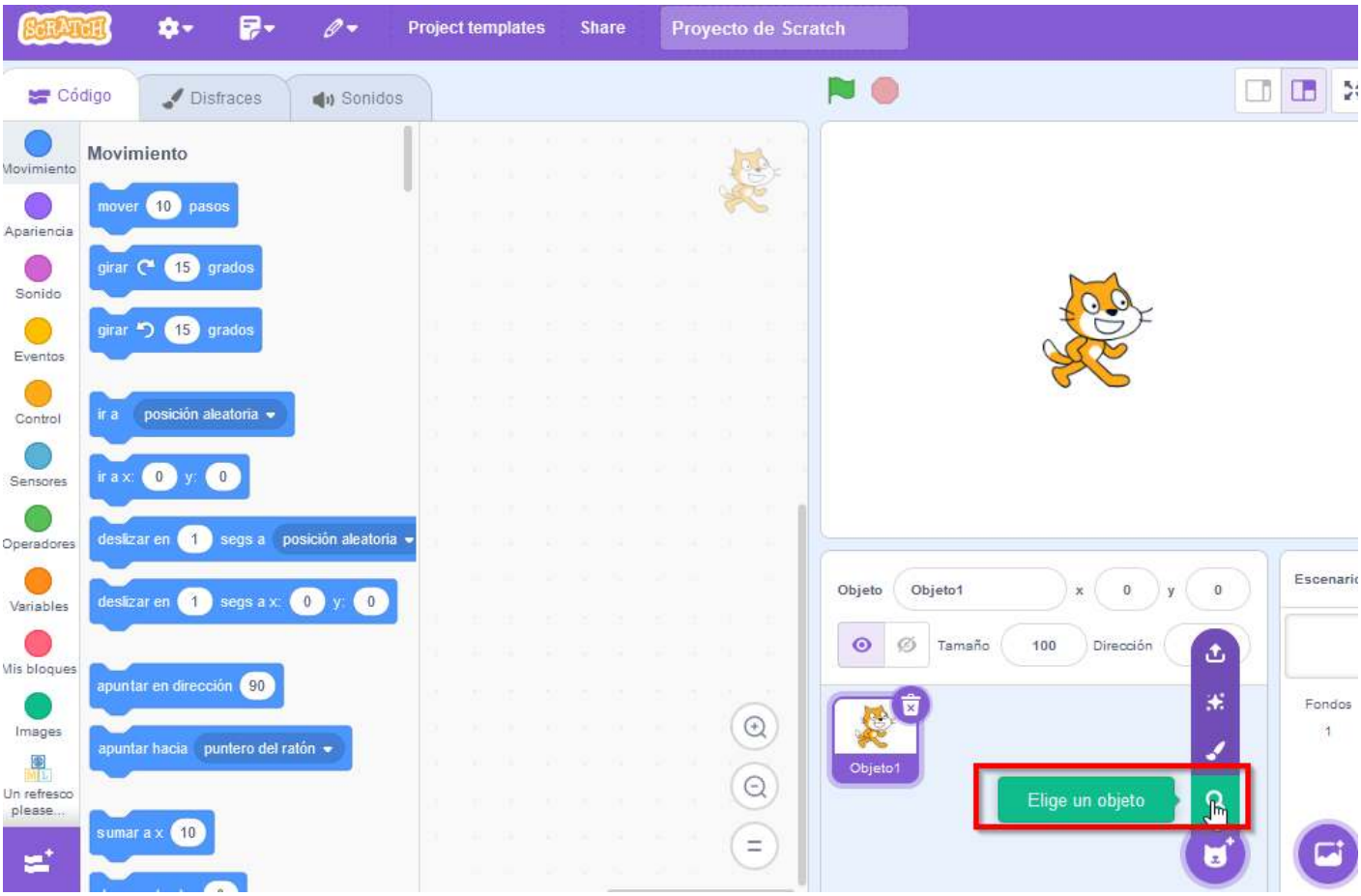
Y vamos a CREAR y nos ofrece varias herramientas de programación, elegimos SCRATCH



Le damos a Abrir en Scratch 3



Elegimos un nuevo objeto (quitamos el gato)

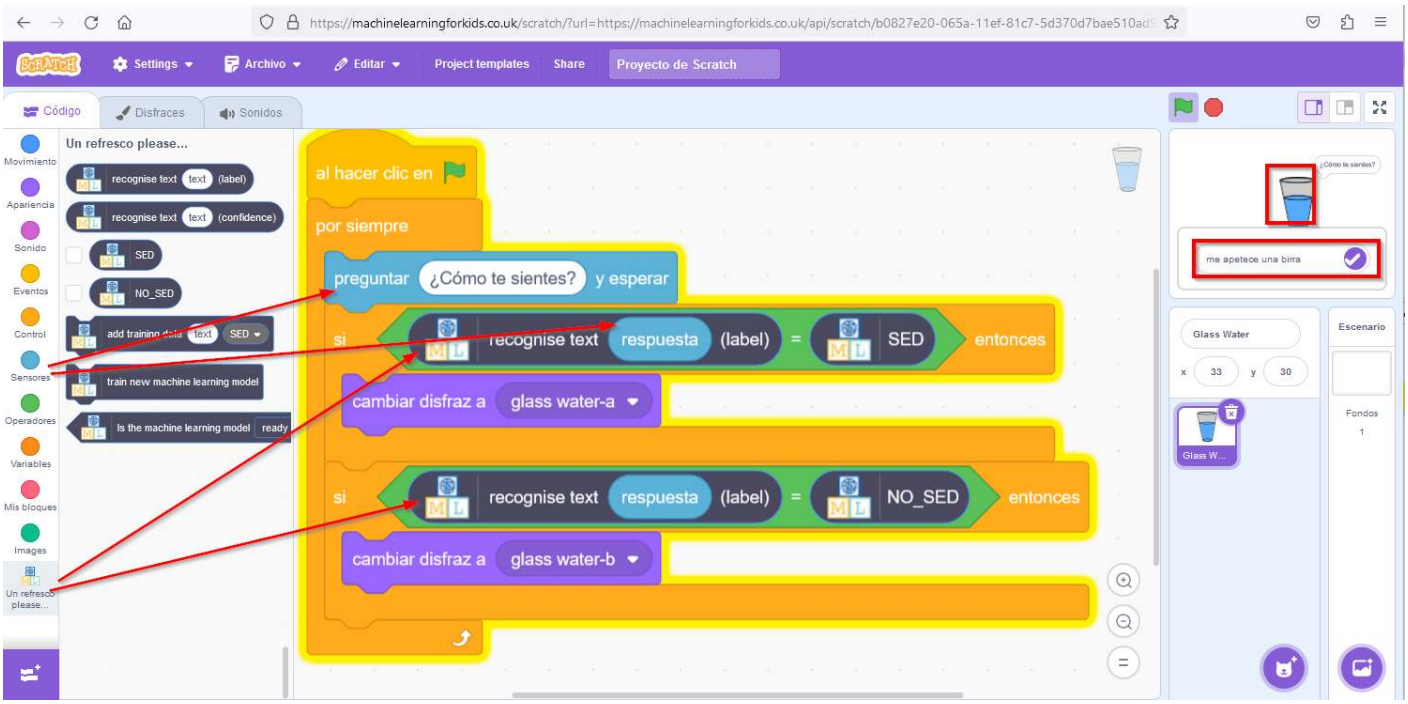


y elegimos glass water

Copyright 2026



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**

Revision #6
Created 2024-04-29 20:39:01 CEST by Juanjo Mejías
Updated 2024-06-02 19:26:07 CEST by Juanjo Mejías

Copyright 2026