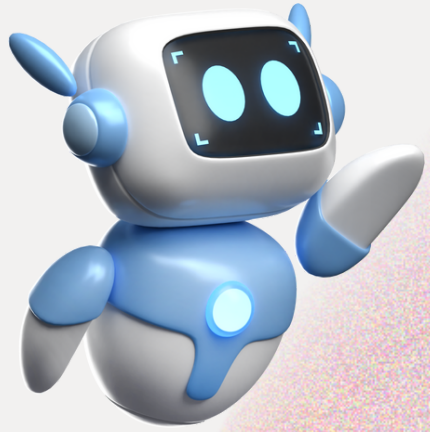




• A IA EN
PRIMARIA E
INFANTIL

Fina Paulos Lareo
Óscar M. Rey Calo

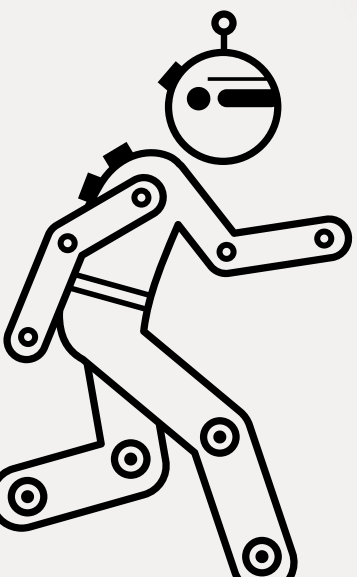


¿Qué é a Intelixencia artificial?

A IA é un campo da Informática que permite crear sistemas que poden realizar tarefas como se fosen unha persoa, tarefas que requiren de intelixencia humana, coma a aprendizaxe, o razoamento, a toma de decisións, a creatividade... e todo isto porque primeiro ensinamos a ese sistema.

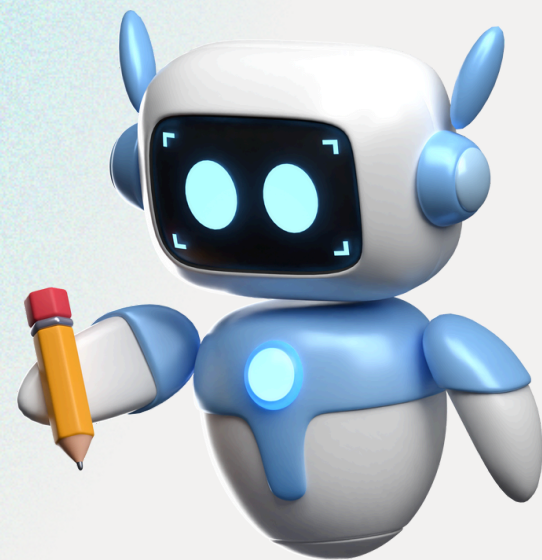
¿Onde temos IA na noso día a día?

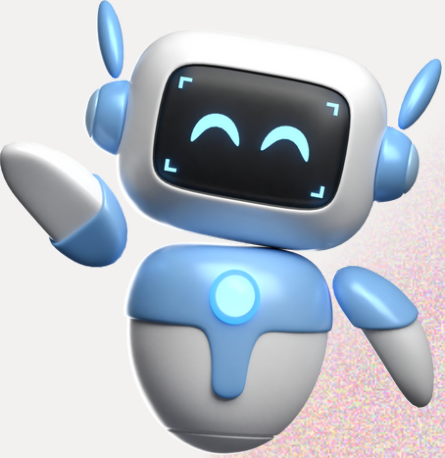
- O sistema de detección da cara para desbloquear o móbil
- Un smartphone: cando nos facemos un selfie, lemos o correo... todo funciona a partir de IA
- O asistente de voz intelixente Alexa de Amazon
- Certos avances nos vehículos autónomos coma a conducción autónoma, recoñecemento de sinais, navegador...
- Vídeoxogos
- Unha casa intelixente
- Google Maps
- Sistemas para predecilo tráfico na cidade



A IA ... ¿é boa?

- Integración de persoas con minusvalías (xordos, cegos, persoas que non poden mover as mans...)
- Un robot pode facer traballos moi mecánicos e repetitivos durante moito tempo
- Hai aplicacións que fan creacións artísticas de gran calidade
- Hai aplicacións de IA que nos axudan na escola





Google Lens

- Imos aprender cousas de obxectos que temos ao noso redor:
 - Escanea o teu rato para saber de qué modelo é
 - Qué tipo de prendas levas posta
- Ler fotografías:
 - Le o título do libro que che deamos
 - escoitar un chiste
- Traducir unha felicitación que está en inglés
- Facerlle unha pregunta a ver se sabe a resposta, por ex. Escribimos nun papel "Cal é a capital de Italia?" e indicamos "Deberes"
- Amosarlle un cadro a ver se sabe que cadro é e de que pintor. Por exemplo, a Gioconda

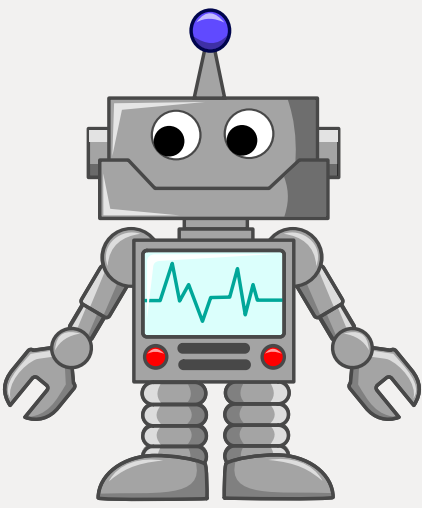
Google 3D

Google ten unha propiedade chamada "Animals en 3D" que nos permite colocar animais en 3D na nosa casa.

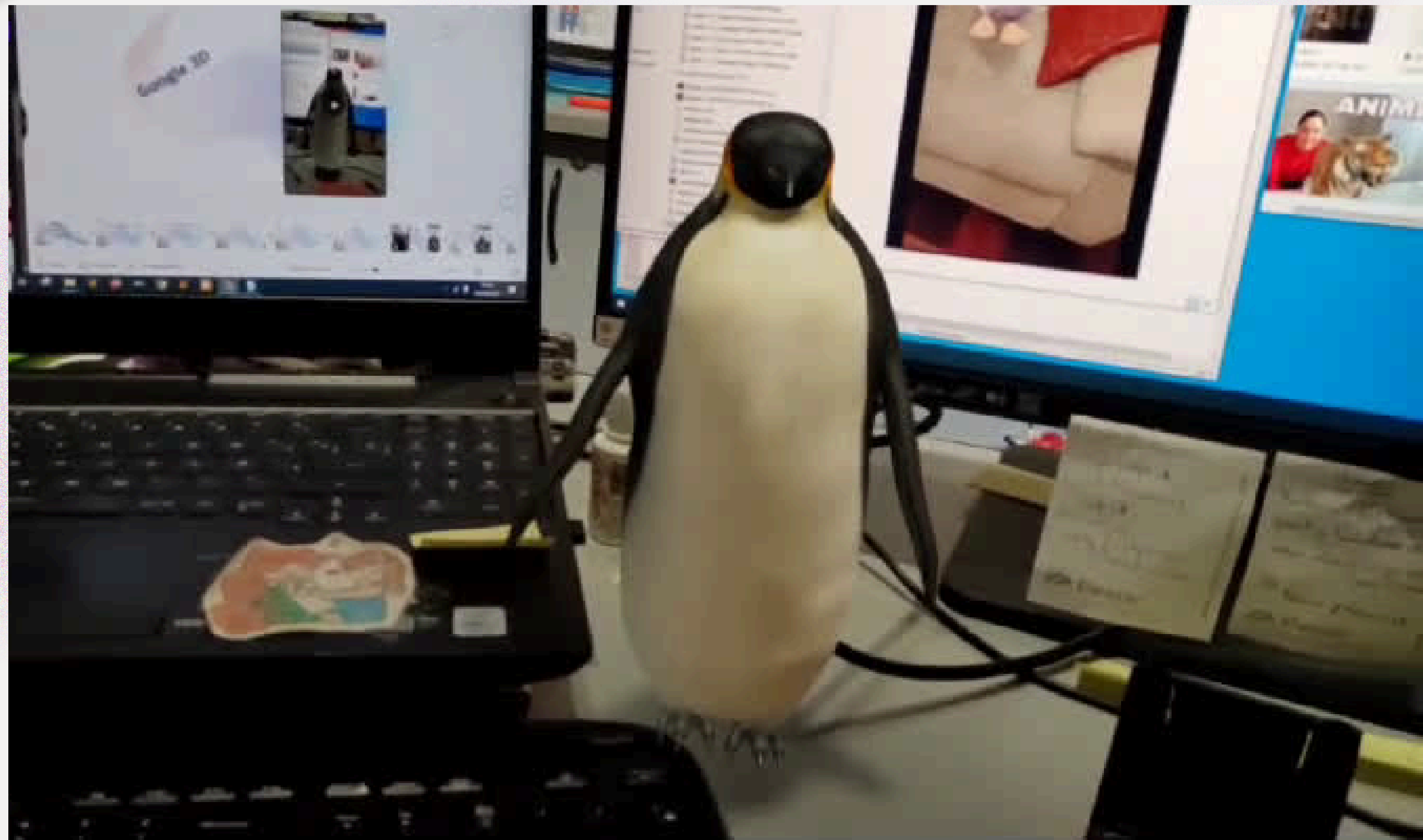
Realidade aumentada

Entras ao navegador de Google e pideslle un animal, tes que buscar nas saídas que che ofrece a opción "Ver en 3D", e colócao ao teu lado, na mesa, no chan...

(Tigre, Leopardo, León, Tiburón, Erizo, Pato, Pingüino emperador, Lobo, Cabra, Serpientes, Águila, Oso, Caballo, Poni, Tortuga, Gato, Pulpo, Perro Rottweiler, Oso panda, Alligator)



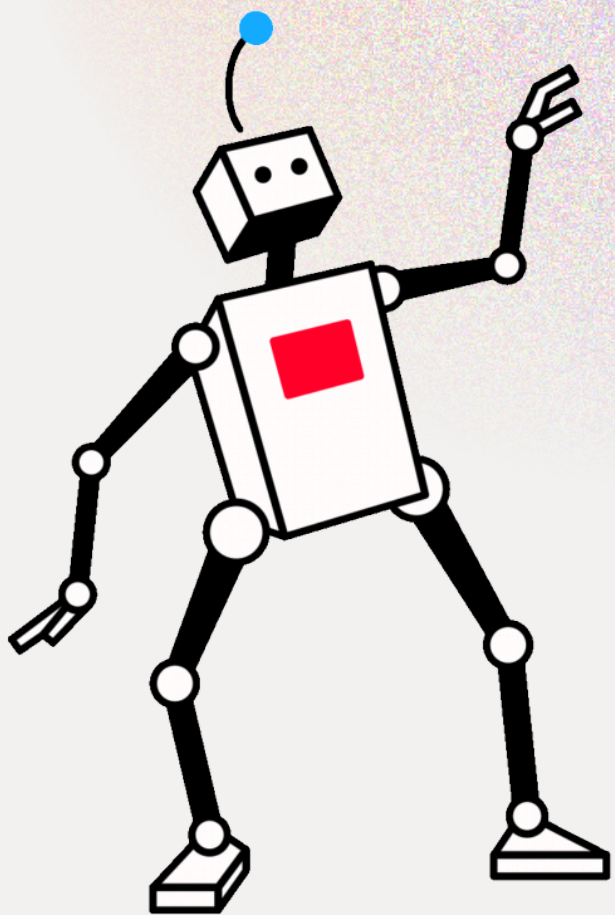
Google 3D





Quick, Draw!

Quick, Draw! é unha ferramenta de debuxo de adivinanzas, baseada en intelixencia artificial, feita por Google, que utiliza **Aprendizaxe automática ou Machine Learning e redes neuronais** para o recoñecemento de debuxos mediante visión por ordenador.



Akinator

Akinator é un xogo en liña no que un xenio ten que adiviñar que personaxe estamos pensando, vai facéndonos preguntas ata chegar á solución.

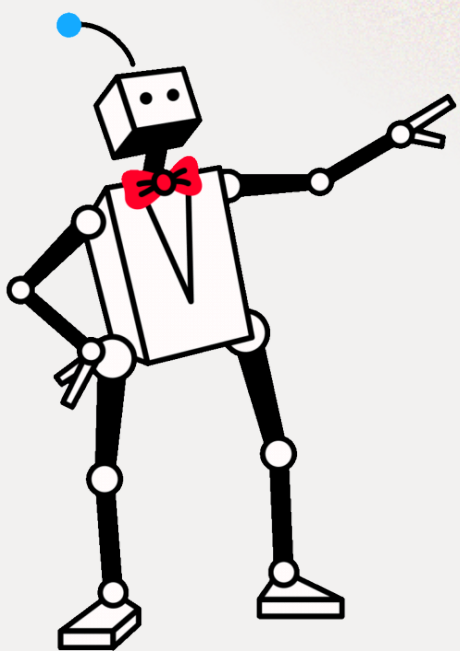
Sistemas expertos, árbores de decisión.



Semantris

Semantris é un xogo no que tes que adiviñar unha palabra relacionada coa que el che propón, cantas máis adiviñes máis puntos terás.

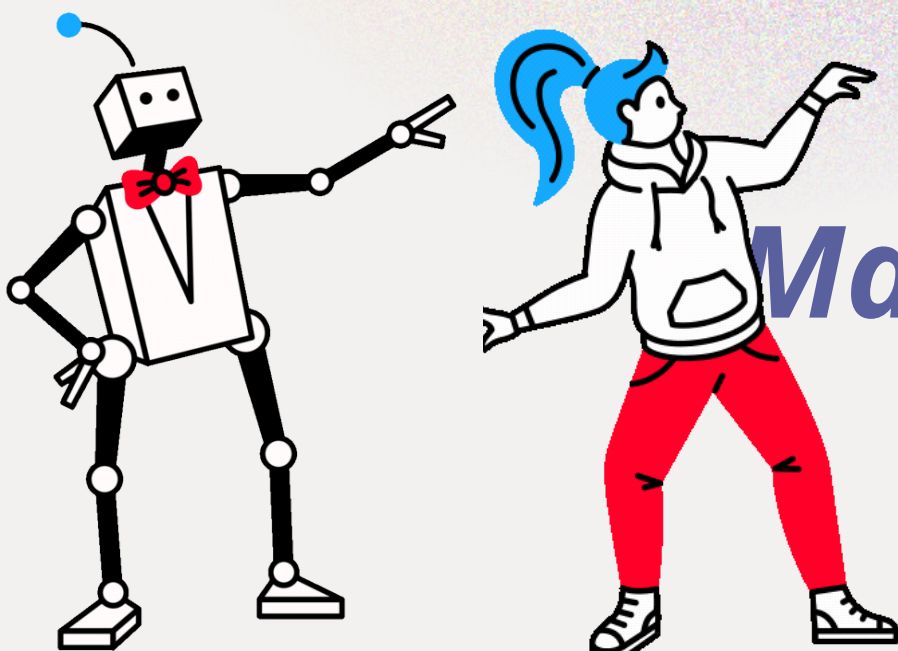
Este xogo, impulsado pola intelixencia artificial, traballa o **procesamento da linguaxe natural**.



Autodraw de Google

Autodraw, é unha ferramenta baseada na intelixencia artificial capaz de interpretar os garabatos que facemos co rato nun debuxo .

¡Maxia!

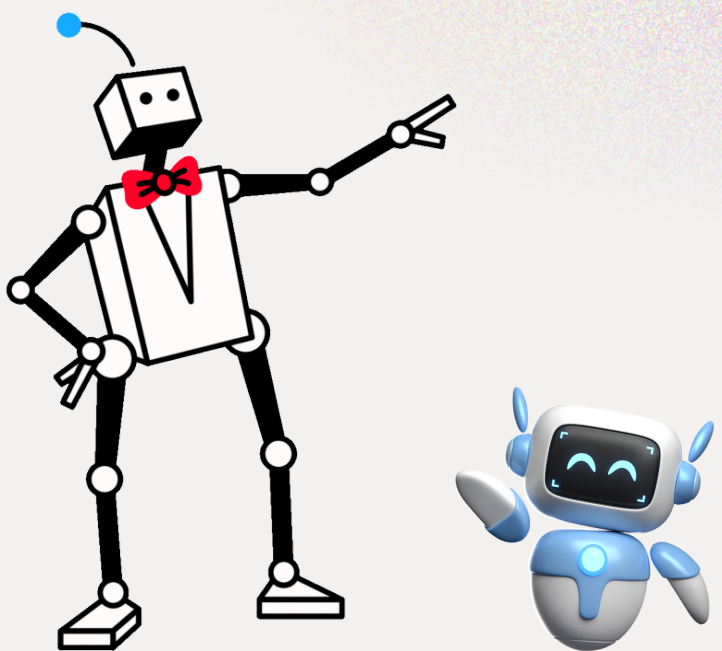


Machine Learning e recoñecemento de patróns

Arte e cultura con Google

Google Arts & Culture, é un sitio web que nos permite visitar un museo para ver obras de arte, faremos un percorrido virtual polas galerías de arte do mundo.

Realidade aumentada



Dalle vida ao teu debuxo

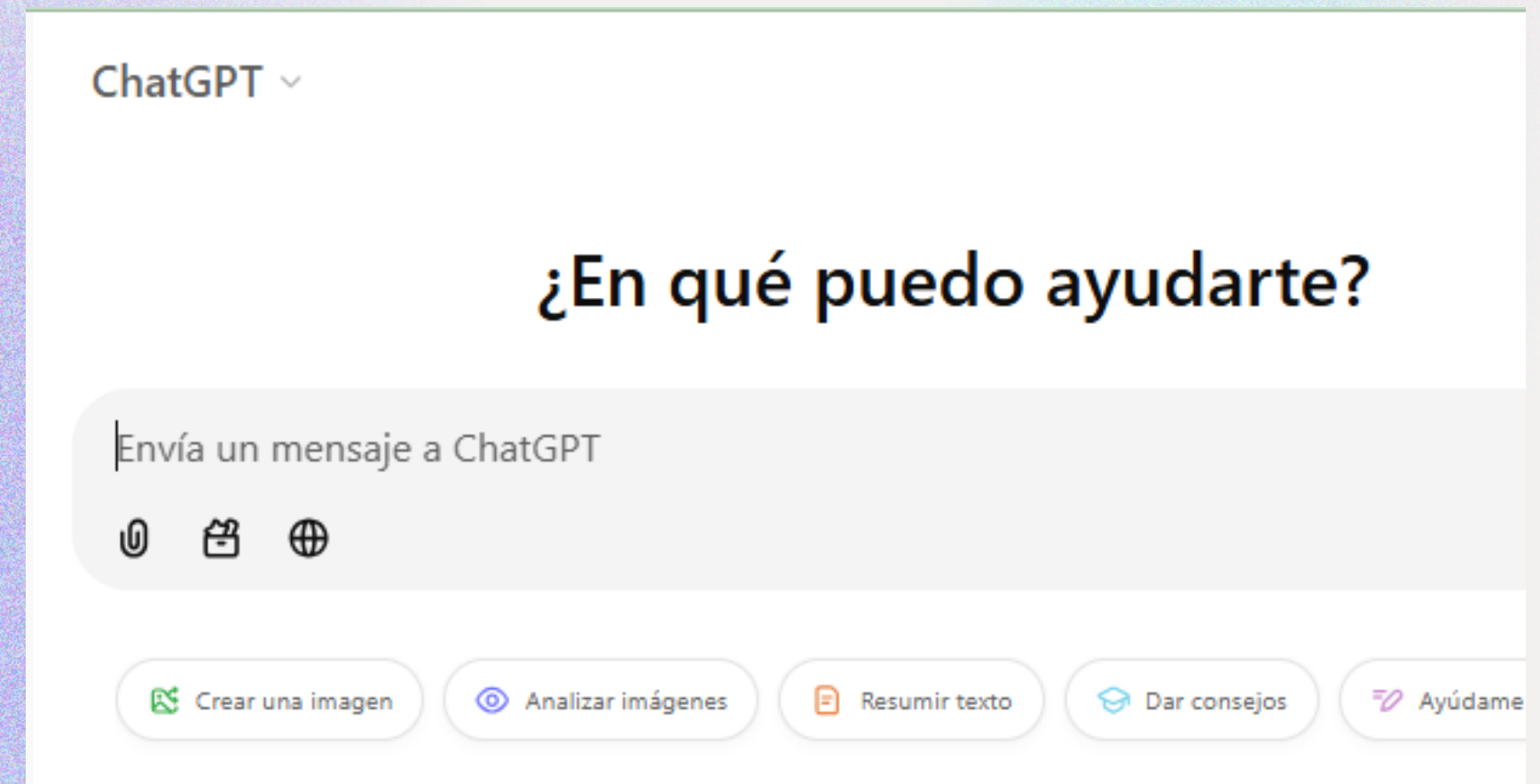
Scketch Metademolab, é unha ferramenta que permite darlle vida aos nosos debuxos. A IA pode interpretar os nosos debuxos ou aprender patróns dun xeito moi visual e atractivo



Fai un debuxo e logo súbeo para dar animación

Xera os teus propios textos

- ChatGPT
- Microsoft Copilot
- Google Gemini



APPS DE IA Y TIPOS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

APP	TIPO DE IA	QUÉ HACE	CONCEPTOS CLAVE	RA / RV	
Quick, Draw! 	Machine Learning Redes Neuronales	 Adivina dibujos 	<ul style="list-style-type: none"> • Visión por Computador  • Patrones  • Aprendizaje Supervisado  	✗	
AutoDraw 	Machine Learning	 Mejora Dibujos 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de Patrones • Ejemplos  	✗	
Semantris 	Lenguaje Natural (NLP)	 Relaciona Palabras 	<ul style="list-style-type: none"> • Significado de Palabras  • Aprendizaje Automático  	✗	
Akinator 	Sistemas Expertos	? Adivina Personajes 	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas y Decisiones Probabilísticas  	✗	
 Google Lens	Visión Artificial	 Reconoce Objetos 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación Visual  • Aprendizaje Automático 	✗	
 Google Arts & Culture	Realidad Aumentada	 Tours y 3D 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración Interactiva  • Info Enriquecida  	 RA / RV	
Sketch MetaDemoLab 	Visión + ML	 Anima Dibujos 	<ul style="list-style-type: none"> • Rigging Automático  • Animación Generada 	✗	

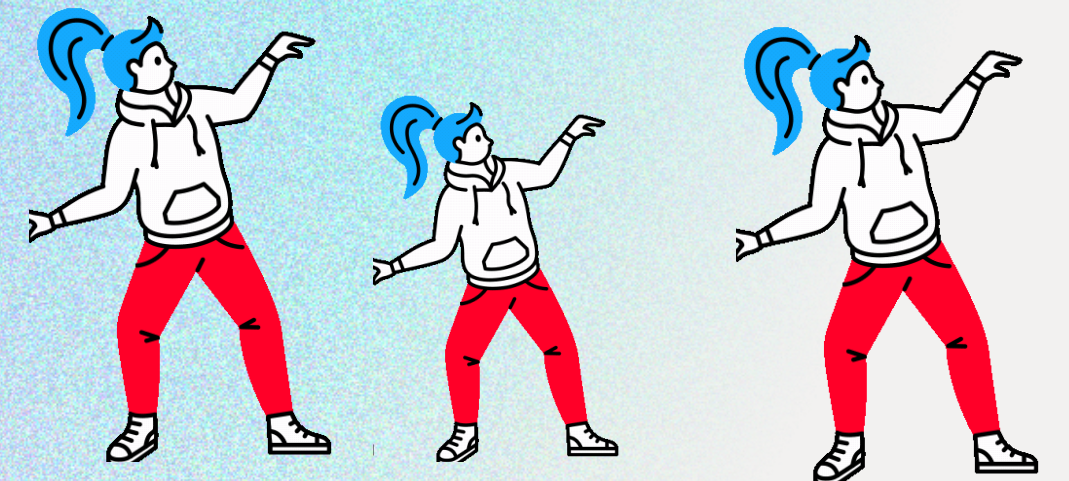
Alexa

Alexa é unha IA que nos ofrece multitude de recursos para poder traballar con ela, imos ver algúns:

- Alexa, abre tablas de multiplicar.
 - e agora pídelle ti a tabla do número que queiras
- Alexa, ¿cómo se dice “Dónde vives”?
 - Fílle ti un par de preguntas
- Alexa, ¿Cuántos metros son 23 km?
- Alexa, ¿cuáles son las provincias de Galicia?
- Alexa, imita el sonido de un gato
- Alexa, imita el sonido de una ciudad llena de coches

Alexa

- Alexa, ¿Qué tiempo va hacer mañana en Ponteceso?
- Alexa, ¿Quién es Eduardo Pondal?
- Alexa, Dime el himno Gallego
- Alexa, vamos jugar al Akinator



A IA EN PRIMARIA

Fina Paulos Lareo
(finapaulos@edu.xunta.gal)

Óscar Manuel Rey Calo
oscar.rey@edu.xunta.gal)

Curso 25-26



CC BY-NC-ND 4.0 DEED

“Ferramentas IA para a educación”

Ese traballo ten licencia CC BY-NC-ND 4.0.© .

Autores: Fina Paulos e Óscar Rey