

Intelixencia artificial

Deep Learning

Retos: UX1A recoñece emocións



Contido interactivo complementario ao módulo de experimentación “UX1A recoñece emocións” no que o alumnado atopará tres retos diferentes que lle axudarán a reflexionar e obter conclusións sobre as súas interaccións co axente intelixente.

O alumnado empregará o contido “UX1A recoñece emocións” para realizar os retos, e rexistrará neste contido os seus resultados, que poderá descargar en PDF.

O contido está orientado á aprendizaxe de conceptos básicos de Intelixencia Artificial e busca guiar ao alumnado na súa reflexión sobre o funcionamento e a obxectividade dos axentes intelixentes, así como sobre a importancia dos datos empregados no adestramento para o recoñecemento de trazos nunha mostra.

Nota: Este contido é a terceira parte dunha actividade máis ampla que inclúe un primeiro módulo de simulación do adestramento da máquina con distintos conxuntos de datos (UX1A aprende) e un segundo módulo de experimentación cunha IA real capaz de identificar as emocións (UX1A recoñece emocións).

■ Características destacadas:

- Retos atractivos que guían ao alumnado na súa experimentación directa cunha Intelixencia Artificial real, previamente adestrada para a identificación das emocións.
- Rexistro de respostas directamente no contido a través de preguntas de redacción e de selección e posibilidade de descargar as ditas respostas en PDF.
- Introducción do método científico de forma transversal nos retos.

■ Idioma do contido:

creadas dúas versións, unha en galego e outra en castelán.

■ Obxectivos:

- Achegar ao alumnado ao proceso de interacción cunha IA de forma guiada e crítica.
- Fomentar a reflexión sobre a obxectividade das IA.
- Profundar nos coñecementos sobre adestramento introducidos nos módulos UX1A aprende e UX1A recoñece emocións.
- Estimular e desenvolver as capacidades analíticas do alumnado e fomentar a reflexión sobre a

importancia do conxunto de adestramento elixido (datos que o conforman) no éxito de predición dunha máquina adestrada con aprendizaxe profunda.

- Comezar a introducir a IA nas nosas escolas, para que o alumnado non creza alieo a súa realidade senón cunha conciencia crítica e unhas habilidades que lle permitan desenvolverse nun mundo cambiante.
- Proporcionar recursos adaptados para traballar a IA na aula de xeito interdisciplinar ou para integralos no currículo de xeito específico.
- Fomentar o coñecemento, a reflexión e o pensamento crítico sobre o impacto da IA na vida das persoas.

■ Contidos:

- Aprendizaxe automática (Machine learning)
- Aprendizaxe profunda (Deep learning).
- Adestramento da IA.
- Obxectividade da IA.

■ Número de sesións estimadas:

1 sesión.

