

Intelixencia artificial

# Practica IA con UX1A

*Os patróns na IA*

Contido interactivo no que o alumnado, agrupado en equipos de traballo, deberá clasificar tres froitas que lle aparecerán de forma aleatoria en pantalla. Para iso, redactarán catro características esenciais que observen nas imaxes presentadas e que permitan a súa identificación sen especificar o seu nome. Posteriormente, cada equipo presentará as características de cada froita ante o grupo-clase para a súa identificación.

**Características destacadas:**

- Clasificación de froitas por equipos segundo as súas características esenciais.
- Aleatorización das froitas.
- Posta en común das características obtidas por cada equipo para a identificación das froitas por parte do grupo-aula.
- Reflexión guiada sobre como a intelixencia artificial saca patróns a partir de imaxes, empregando algoritmos para a toma de decisión e a clasificación.

**Idioma do contido:** creadas dúas

versións, unha en galego e outra en castelán.

**Obxectivos:**

- Introducir ao alumnado nos conceptos básicos dos algoritmos e da aprendizaxe automática.
- Desenvolver a capacidade para clasificar e recoñecer obxectos, identificando as características dos mesmos para obter patróns.
- Explicar como se poden aplicar os algoritmos de aprendizaxe automática na vida cotiá.
- Fomentar o traballo en equipo e a colaboración entre o alumnado.

**Contidos:**

- Patróns.
- Algoritmos.
- Aprendizaxe automática (Machinelearning).

**Número de sesións estimadas:**

1 sesión.

