

# Reconocimiento de seres mitológicos

CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN  
1º ESO

GLORIA MARÍA VALVERDE FERNÁNDEZ  
IES JULIO PALACIOS  
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES



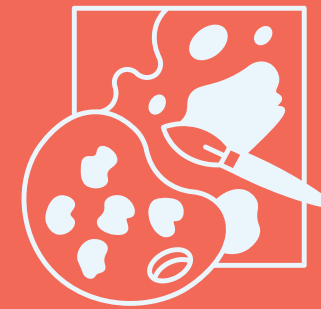
# Proyecto transversal



Lengua  
y Literatura



Geografía  
e Historia



Plástica



Ciencias de la  
computación

# Ciencias de la computación

## CONTENIDOS

### A. Pensamiento computacional

- Algoritmos
- Detección y corrección de errores en algoritmos haciendo uso del razonamiento lógico

### B. Programación

- Fundamentos de la programación por bloques
- Programación por bloques de animaciones, presentaciones y videojuegos sencillos

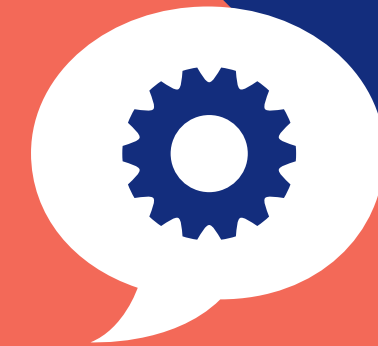
### C. Computadores

- Organización de la información en el almacenamiento secundario.  
Operaciones básicas con archivos y carpetas

# ¿En qué consiste la actividad aplicando IA?



Crear un modelo con Learning ML que identifique el personaje mitológico a través de textos

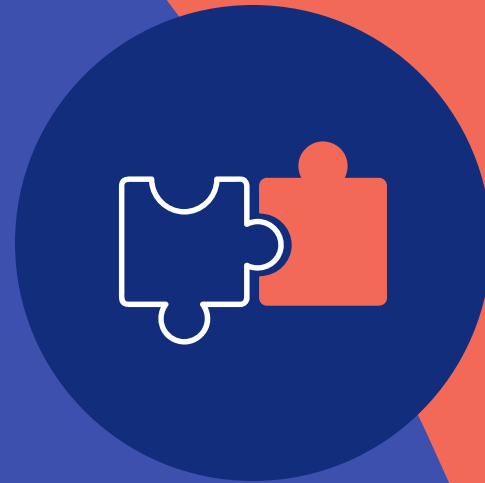


Realizar un programa en Scratch que muestre una imagen del personaje mitológico identificado

# CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN 1º ESO



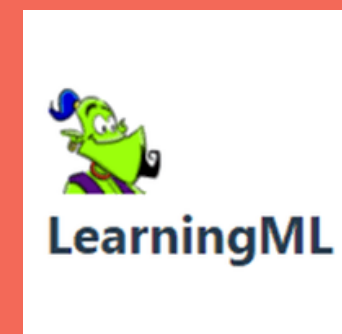
AGRUPAMIENTOS:  
4 o 5 estudiantes



ESPACIO: Aula de informática  
Aula STEAM



RECURSOS:




# SESIÓN 1

## INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL




- ¿Qué es la IA?
- ¿En qué se basa el Machine Learning?
- Introducción a la aplicación LearningML

LML  Archivo ▾ modelo Aprende ▾

### 1. Entrenar


Primero necesito algunos textos de ejemplo

 Añadir nueva clase de textos

### 2. Aprender

Llegó el momento de aprender a clasificar textos


Lenguaje de los textos  ▾

 Aprender a reconocer textos

### 3. Probar

Introduce términos nuevos y comprueba si se clasifican correctamente

Expresión

Comprobar 

# SESIÓN 2-3

## FASE DE ENTRENAMIENTO



- Creación de clases
- Introducción de datos en Learning ML

The screenshot shows the top navigation bar with "LML", a globe icon, "Archivo", a search box containing "modelo", and "Aprende". Below the bar, the section "1. Entrenar" is displayed with the subtitle "Primero necesito algunos textos de ejemplo". A button with a plus icon and the text "Añadir nueva clase de textos" is visible.

The screenshot shows a text input field for the class "Medusa (8)". The text entered is: "Perseo le cortó la cabeza", "Si la miras a los ojos te convierte en piedra", "Perseo le dio su cabeza a Atenea para que la pusiera en su escu...", "Se representa con cabello de serpiente", and "Era un monstruo femenino". A plus icon and a right-pointing arrow icon are at the bottom left.

The screenshot shows a text input field for the class "Atenea (8)". The text entered is: "Pertenece a los 12 dioses olímpicos", "Su padre es Zeus", "Fue la protectora de Atenas", "Utiliza la cabeza de Medusa en su escudo", and "Es representada con una lanza y un escudo". A plus icon and a right-pointing arrow icon are at the bottom left.

# SESIÓN 3-4

## FASE DE APRENDIZAJE

- Generar 1 modelo de Machine Learning por equipo



2. Aprender  
Llegó el momento de aprender a clasificar textos

Lenguaje de los textos Español

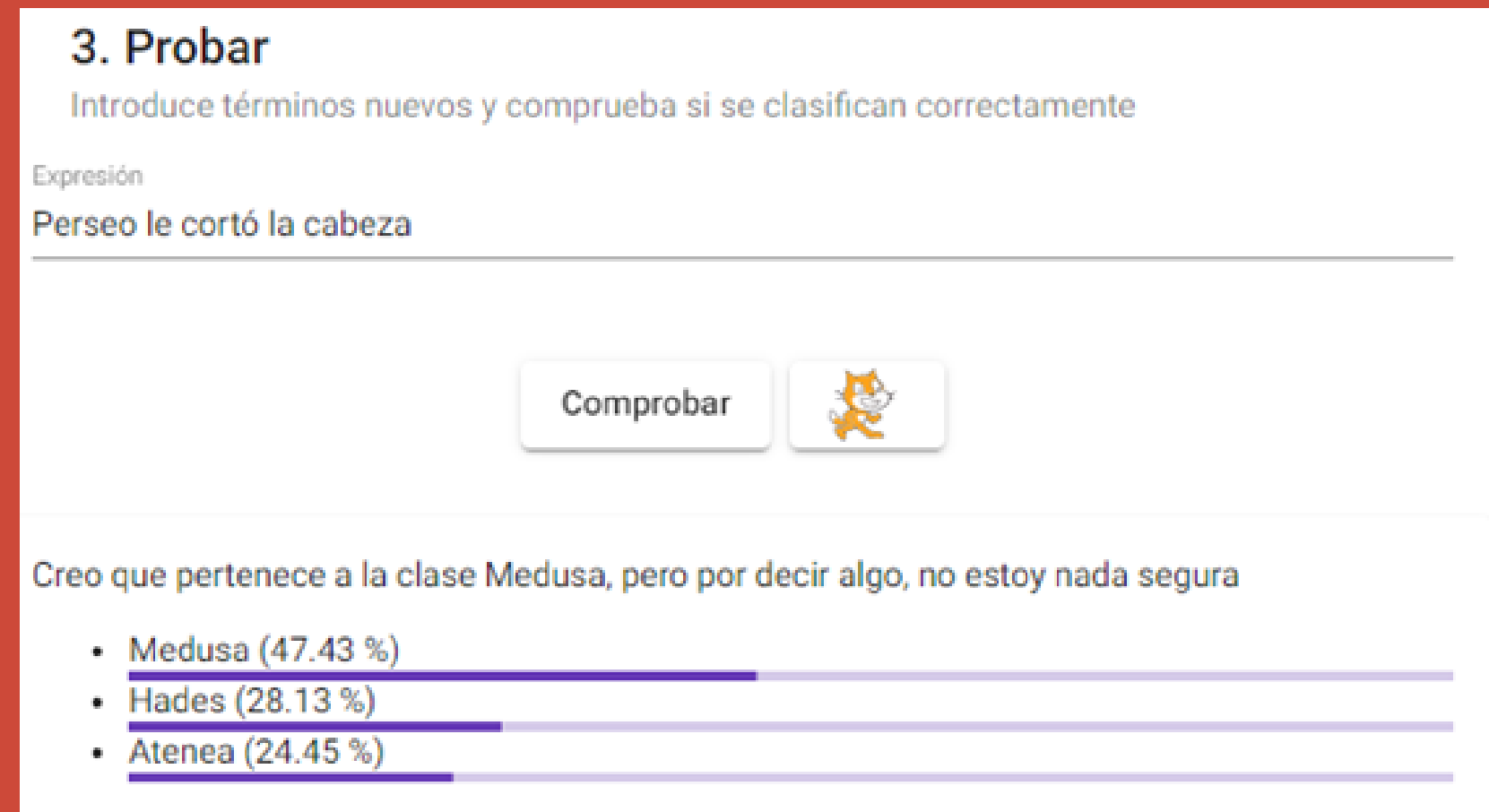
Aprender a reconocer textos

Aprendiendo a partir de los datos  
Espere por favor




## FASE DE PRUEBAS

- Cada miembro del equipo prueba el modelo
- Lo modifica si cree conveniente



3. Probar  
Introduce términos nuevos y comprueba si se clasifican correctamente

Expresión  
Perseo le cortó la cabeza

Comprobar 

Creo que pertenece a la clase Medusa, pero por decir algo, no estoy nada segura

- Medusa (47.43 %)
- Hades (28.13 %)
- Atenea (24.45 %)

# SESIÓN 5



## PROGRAMACIÓN

Código que identifique el personaje mitológico a partir de los datos introducidos.

El programa mostrará una imagen del personaje.

```
al hacer clic en [bandera verde]
  cambiar disfraz a ninguno
  preguntar [Haz una pregunta] y esperar
  si [Clasificar el texto respuesta = Atenea] entonces
    cambiar disfraz a Atenea
  si [Clasificar el texto respuesta = Medusa] entonces
    cambiar disfraz a Medusa
  si [Clasificar el texto respuesta = Hades] entonces
    cambiar disfraz a Hades
```

The image shows a Scratch script on a white grid background. It starts with a yellow 'when green flag clicked' block. This is followed by a purple 'change costume to none' block. Then a blue 'ask and wait' block with the text 'Haz una pregunta'. Below this are three conditional 'if' blocks. Each 'if' block has a green arrow-shaped condition: 'Clasificar el texto respuesta = Atenea', 'Clasificar el texto respuesta = Medusa', and 'Clasificar el texto respuesta = Hades'. Each 'if' block is followed by a purple 'change costume to' block with the corresponding name: 'Atenea', 'Medusa', and 'Hades'.

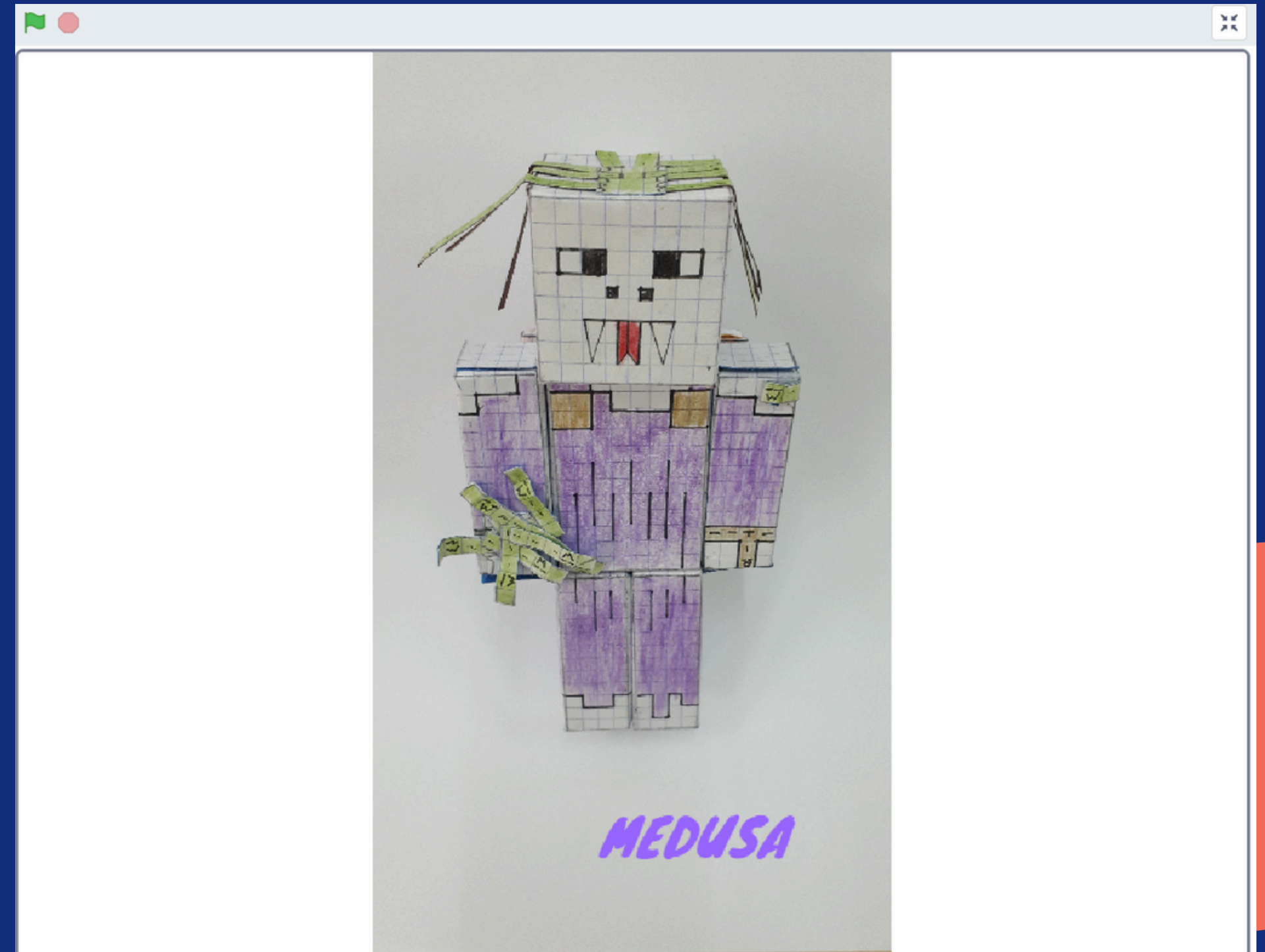


1) El usuario escribe una pregunta





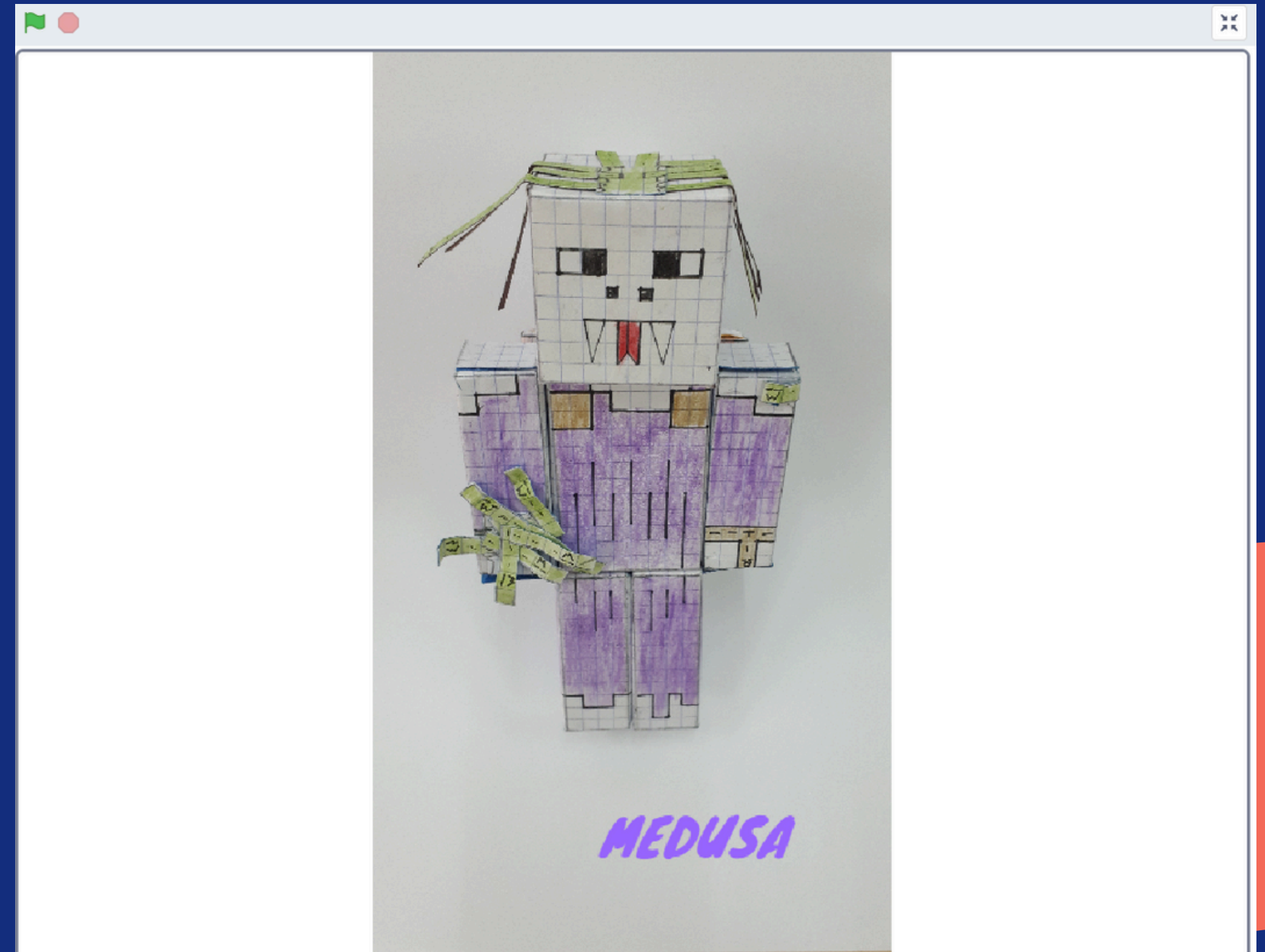
- 1) El usuario escribe una pregunta
- 2) El programa muestra una imagen del personaje mitológico





- 1) El usuario escribe una pregunta
- 2) El programa muestra una imagen del personaje mitológico

Individualmente añaden modificaciones al programa para que visualmente sea más atractivo o tengan características de juego



## SESIÓN 6

EVALUACIÓN  
POR GRUPOS

## SESIÓN 7

REFLEXIÓN

- ¿Cuál es el mejor modelo?
- ¿En qué se caracteriza?
- ¿Es posible plantear una pregunta que cuya respuesta tenga una probabilidad del 100%?

# Conclusiones

# Reconocimiento de seres mitológicos

CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN  
1º ESO

GLORIA MARÍA VALVERDE FERNÁNDEZ  
IES JULIO PALACIOS

