

IA EN EL AULA

#ProyectoIA – Diseña tu primer proyecto con Inteligencia Artificial.

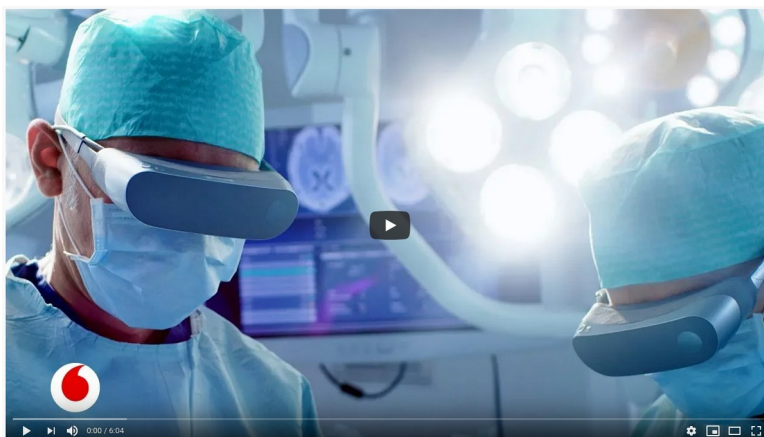
Descripción general



Desde hace ya algunos años la Inteligencia Artificial ha ido ganando protagonismo en los medios de comunicación hasta tal punto que sería difícil encontrar a alguien que no haya oído nombrar este término. Sin embargo no todo el mundo sabría explicar en qué consiste, en qué campos se utiliza ni en qué basa su funcionamiento. Este NOOC nos permitirá comprender a grandes rasgos cómo funciona la Inteligencia Artificial, conocer algunas herramientas orientadas a su uso en el aula y diseñar nuestro primer proyecto de programación con IA .

¿Qué es la Inteligencia Artificial?

Cuando hablamos de Inteligencia Artificial nos referimos la capacidad de las máquinas de demostrar inteligencia en gracias a una serie de procesos y algoritmos enfocados que resuelvan problemas de forma autónoma, emulando de esta manera lo que abstractamente conocemos con inteligencia, a pesar de que actualmente no existe consenso sobre la definición de inteligencia. En el siguiente vídeo [Nuria Oliver](#), reconocida experta internacional en IA, nos explica qué es la IA, sus potencialidades para mejorar nuestro mundo y las debilidades que presenta en la actualidad.



<https://youtu.be/ZgKAI5UIxg>

24 hitos de la inteligencia artificial

La IA, aunque es un tema de actualidad, se ha tratado en distintas épocas de la historia, ya que desde la antigüedad las personas han imaginado máquinas con la capacidad de pensar. En la Grecia clásica encontramos los míticos autómatas contruidos por Hefesto, Talos, para proteger la isla de Creta de los invasores, o la dos mujeres artificiales de oro que lo liberaban de parte de su trabajo. Antiguo Egipto se construían figuras mecánicas para sorprender a la multitud con gestos operados por sacerdotes. >Exixten registros de multitud de autómatas desde la Edad Media hasta la Edad Contemporánea, las famosas cabezas pensantes, autómatas humanoides que realizaban algunas tareas y otros ingenios que contribuyeron a sentar las bases de la tecnología, entre las que cabe

destacar “El ajedrecista”, construido en 1912 por el español Leonardo Torres Quevedo, y que se considerado el primer autómata de la historia capaz de jugar al ajedrez.

Sin embargo, no es hasta la segunda mitad del s. XX cuando se puede hacer realidad la idea de una Inteligencia Artificial. Haremos ahora un breve recorrido por la historia de la misma mediante 24 grandes hitos de la IA:

- 1950 – Comienza la “Edad de Oro de la IA”. Se generan en torno a ella grandes expectativas.
- 1950 – Turing publica “Computer machine and intelligence” en el que aparece su famoso test.
- 1956 – En la Conferencia de Dartmouth John McCarthy acuña el término Inteligencia Artificial.
- 1966 – Se desarrolla ELIZA, un chatbot que emula el lenguaje natural.
- 1968 – Se estrena 2001: Una Odisea en el espacio, de Stanley Kubrick.
- 1970 – Finaliza la “Edad de Oro de la IA” que da paso al “Invierno de la IA”. Poca inversión por no obtener resultados palpables.
- 1972 - Hubert Dreyfus publica ‘Lo que las máquinas no pueden hacer’ sobre las limitaciones de la IA
- 1979 – La máquina BKG 9. derrota al campeón de backgammon
- 1980 – Vuelve a avanzar la investigación. La capacidad de los ordenadores permite utilizar los conocimientos anteriores.
- 1980 – Primera furgoneta guiada por visión artificial.
- 1988 – La IA se aplica a la traducción entre el Inglés y el Francés.
- 1994 – Dos vehículos autónomos recorren 1000 km
- 1996 – Nacen los agentes inteligentes, capaces de percibir su entorno, procesar las percepciones y responder en consecuencia.
- 1997 – Deep Blue derrota a Kaspárov al ajedrez.
- 2008 – Google lanza la primera app que reconoce voz.
- 2011 – La IA Watson derrota a dos concursantes expertos en un concurso de conocimientos sobre diversos temas.
- 2012 – El Machine Learning aprende a identificar gatos.
- 2013 – Boston Dynamics construye el robot bípedo Atlas.
- 2016 – La IA Alpha Go gana al campeón del mundo de Go
- 2017 – El robot humanoide Sophia se convierte en ciudadana saudí.
- 2017 – La IA DeepMind retiene lo aprendido en un juego y lo aplica en otro diferente.
- 2018 – La IA Alpha Zero aprende por si misma a jugar al ajedrez
- 2018 – Se lanza el primer televisor con Inteligencia Artificial
- 2019 – La Google presenta un Doodle que compone música basada en la obra de Bach

¿Cómo aprende una máquina?

El método para entrenar una Inteligencia Artificial para clasificar información y llegar a hacer predicciones es alimentarla con datos, cuantos más, mejor. Para este fin, la ciencia computacional busca desarrollar algoritmos y técnicas para construir modelos de predicción y clasificación a partir de datos conocidos. Esto es lo que se conoce como Aprendizaje Automático, Aprendizaje Automatizado o Aprendizaje de Máquinas (del inglés, Machine Learning).

Entre los modelos de aprendizaje podemos encontrar:

- Aprendizaje supervisado, en el que se entrena al algoritmo mediante un conjunto de entradas o “preguntas”, a las que se llama **características**, y las salidas o “respuestas” correctas, a las que se llama **etiquetas** con la finalidad de que el algoritmo pueda relacionarlas entre sí y

hacer predicciones. Así, un modelo entrenado, al analizar las **características** de una entrada podrá clasificar el elemento dentro de una u otra **etiqueta**.

- [Aprendizaje no supervisado](#), en el que proceso se sustenta únicamente en un conjunto de ejemplos formado tan solo por entradas (**características**) al sistema. No se tiene información sobre las categorías (**etiquetas**) de esos ejemplos, por lo que el sistema tiene que ser capaz de reconocer patrones para poder catalogar esas entradas por similitud y etiquetarlas.
- Aprendizaje semisupervisado, cuyos algoritmos combinan los dos algoritmos anteriores para poder clasificar de manera adecuada.
- [Aprendizaje por refuerzo](#), el más usado, en el que la información de entrada es el feedback o retroalimentación que obtiene del mundo exterior como respuesta a sus acciones, el sistema aprende a base de ensayo-error.

En este vídeo del canal Xpikuos podéis encontrar una explicación un poco más detallada de cada uno de los modelos:



<https://youtu.be/YEUvSDLhyTc>

Por qué aprender cómo funciona la IA

La Inteligencia Artificial y el Machine Learning (aprendizaje automático) están totalmente integrados en nuestro día a día los utilizamos a diario al hacer búsquedas en internet, en el teclado predictivo del teléfono móvil, el procesamiento de lenguajes naturales (PLN) para interpretar las órdenes de los asistentes de voz, los traductores automáticos, los chatbots de atención al cliente, los filtros de spam... seamos o no conscientes, la estamos utilizando a diario.

Su uso, como veíamos en el vídeo de Nuria Oliver, presenta nuevas oportunidades para la sociedad, pero también introduce nuevos riesgos y cuestiones éticas que deben abordarse. Teniendo unas nociones básicas de cómo funciona la IA podremos ser conscientes y críticos con algo que influye de manera determinante en nuestras vidas y, en el caso de nuestro alumnado, se les abre la posibilidad de conocer un campo en plena expansión con grandes oportunidades para su futuro.

Jugamos con la IA

A continuación se proponen una serie de actividades lúdicas que utilizan el Machine Learning como base. Podéis probar alguna de ellas para conocer algunos campos de aplicación de la IA:

Doodle homenaje a Johann Sebastian Bach: Realiza una composición al estilo del músico alemán con unas cuantas notas. <https://www.google.com/doodles/celebrating-johann-sebastian-bach>

Corre, dibuja: ¿Puede una red neuronal reconocer tus dibujos? <https://quickdraw.withgoogle.com/#>

Autodraw: Identifica tus trazos y los relaciona con una imagen. <https://www.autodraw.com/>

IA Experiments: colección de experimentos con IA de Google aparato de experimentos simples que facilitan que cualquiera comience a explorar el aprendizaje automático a través de imágenes, dibujos, lenguaje, música y más. <https://experiments.withgoogle.com/collection/ai>

AI Dungeon 2: Una IA que genera partidas de rol mediante texto.

<https://play.aidungeon.io/main/landing>

La IA para el bien común: Potencialidades y desafíos

Como podemos inferir de lo expuesto hasta ahora, la Inteligencia Artificial contribuye actualmente y lo hará aún en mayor medida en el futuro a mejorar la vida de las personas y el entorno. Durante los últimos años, fruto de los avances en este campo y de de la detección de posibles retos a tener en cuenta en su aplicación, han surgido varias iniciativas a nivel mundial para promover el Big Data y la Inteligencia Artificial para el bien común. Iniciativas como Solve Global Challenges, promovido por el MIT y la Fundación Patrick J. McGovern, que buscan ejemplos del uso de la IA en ámbitos como la economía circular, la innovación impulsada por ciudadanía, el desarrollo de la infancia o las ciudades saludables. En el siguiente [enlace](#) podéis ver la gran cantidad de proyectos relacionados con la IA presentados a esta iniciativa.

En el apartado de las **ciencias de la salud**, la IA puede impulsar (o, directamente, hacer posible) las investigaciones en las que el análisis de datos y las correlaciones entre ellos son parte fundamental, como en el estudio del genoma para descubrir las causas genéticas de las enfermedades e identificar posibles terapias farmacológicas, como explica [este artículo](#). También encontramos algunas aplicaciones en las que una interfaz de diálogo basada en procesamiento del lenguaje natural ofrece orientación médica personalizada a sus usuario o la aplicación de la IA al “triaje” en plataformas de ayuda en situaciones de crisis, que gracias al Machine Learning prioriza los mensajes de las personas con mayor riesgo para que sean atendidas lo antes posible.

Aplicaciones:

- Investigación médica a partir de modelos
- Mejoras en la productividad agrícola
- Calidad de vida de personas con discapacidad
- Voz a texto
- texto a voz
- Ciudades inteligentes y sostenibles
- Predicción de fenómenos o incluso catástrofes climáticas mediante el análisis de datos del clima y la elaboración de modelos climáticos.
- Reconocer los patrones de comportamiento de la fauna para rastrear las migraciones, actividades, concentraciones de individuos, para mejorar la protección de los ecosistemas.

Desafíos:

- Los conjuntos de datos para entrenar una IA son definidos por personas, por lo que pueden estar sesgados o ser incompletos, reflejando los prejuicios raciales, de ideología, de género, etc. de los diseñadores, lo que orientaría las decisiones de la IA a conclusiones sesgadas por dichos rasgos.
- Como todo proceso de automatización, el uso de la IA puede generar un impacto negativo en el empleo.

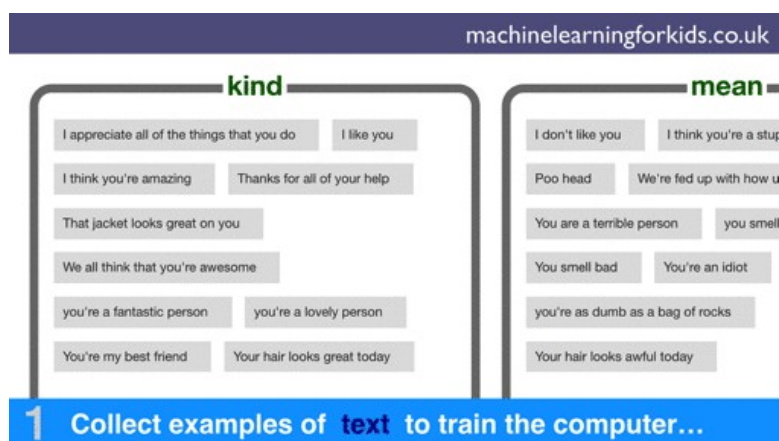
- Una IA no deja de ser software, y por tanto, dependiente de unos factores externos, como el acceso a internet y sensible a fallos como falta de suministro eléctrico, fallos de seguridad o ataques que traten de aprovechar estos fallos.
- Las distintas aplicaciones, cada vez más sofisticadas y accesibles, que utilizan la IA para generar vídeos o voces, pueden favorecer la desinformación generando fake news que afecten al posicionamiento de la opinión popular, influyan en decisiones tan importantes como unas elecciones o puedan llegar incluso a generar situaciones de conflicto internacional.

La IA en el aula: análisis de herramientas

En los últimos años algunas personas se han interesado por cercar la IA al aula, por lo que disponemos de algunas herramientas diseñadas para poder trabajar en proyectos de programación que integren estas técnicas fácilmente. A continuación analizaremos dos de estas herramientas:

Machine Learning for Kids: <https://machinelearningforkids.co.uk>

ML4K es una herramienta desarrollada por [Dale Lane](#) y utiliza IBM Watson Developer Cloud. Funciona desde el navegador sin necesidad de instalar nada en el ordenador y permite entrenar modelos de texto, imagen, sonido y números. Se puede utilizar sin registrarse, pero si creamos una cuenta podremos guardar los modelos que entrenemos. Una vez que hayamos creado y entrenado nuestro modelo, lo podremos exportar a diferentes herramientas de programación: Scratch 2, Scratch 3, Python y App Inventor, por lo que es adaptable a diferentes niveles de conocimientos.

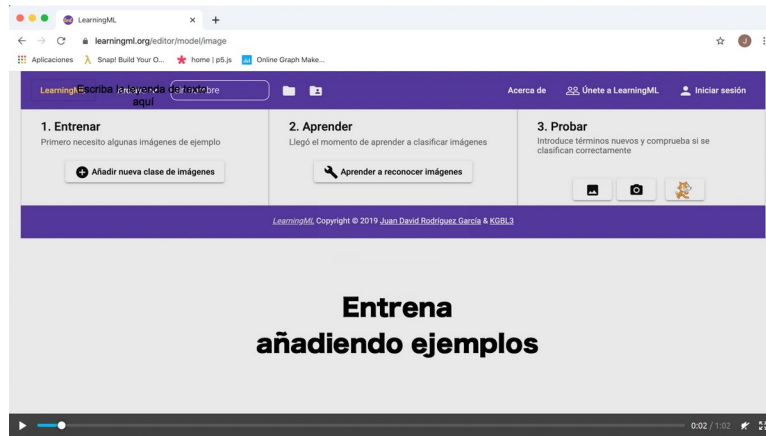


<https://machinelearningforkids.co.uk/static/images/machinelearningforkids.gif>

Learning Machine Learning: <https://web.learningml.org/>

LML es una herramienta desarrollada por [Juan David Rodríguez](#), y utiliza las librerías Brain.js y Tensorflow.js, por lo que no depende de APIs de terceros, como en el caso de ML4K.

También LML funciona desde el navegador sin necesidad de instalar nada en el ordenador y permite entrenar modelos de texto e imagen. Una herramienta muy sencilla de utilizar y por la que nos decantaremos para realizar la actividad propuesta.



<https://web.learningml.org/wp-content/uploads/2020/05/mini-tutorial-intro-imagenes.mp4>

Learning Machine Learning: una primera aproximación a la herramienta

To Do

Propuesta de trabajo

Para ampliar información

Oliver, N. (2018). Inteligencia Artificial: Ficción, realidad y... sueños. Recuperado de <http://www.raing.es/es/publicaciones/discursos-de-ingresos/inteligencia-artificial-ficci-n-realidad-y-sue-os>

Del Valle, L. (2019) Entiende Machine Learning incluso si no tienes un premio Nobel. Recuperado de <https://programarfacil.com/blog/vision-artificial/que-es-machine-learning/>

Gonzalo, M. (2020). Inteligencia Artificial: cuál es su alimento y por qué tiene sesgos. Recuperado de <https://www.newtral.es/inteligencia-artificial-ai-que-es-sesgos/20201021/>

Webedia Brand Services (2019). Los principales hitos en la historia de la inteligencia artificial. Recuperado de <https://ecosistemahuawei.xataka.com/principales-hitos-historia-inteligencia-artificial/>

UIT (2019) Inteligencia artificial para el bien. Recuperado de <https://www.itu.int/es/mediacentre/backgrounders/Pages/artificial-intelligence-for-good.aspx>

Barrio, M.A. (2019) La importancia de la ética en la inteligencia artificial. Recuperado de https://retina.elpais.com/retina/2019/02/25/tendencias/1551089772_654032.html

Marín García, S. (2019) Ética e inteligencia artificial. Recuperado de <https://www.iese.edu/wp-content/uploads/2019/12/ST-0522.pdf>

Xpikuos (Canal de Youtube). <https://www.youtube.com/c/Xpikuos>

AprendeIA con Ligdi Gonzalez (Canal de Youtube).
<https://www.youtube.com/c/AprendeIAconLigdiGonzalez>