

FICHA DE ACTIVIDAD – CURSO FORMACIÓN DEL PROFESORADO

VISITA AL ZOO: CLASIFICAMOS ANIMALES

NATURAL

PALOMA BOCERO GARCÍA-CALVO

CEIP HÉROES DEL 2 DE MAYO

Fecha: 23/02/2023

Fostering Artificial Intelligence at Schools

 		
FAIaS – Ficha de actividad		
Nombre de la actividad	Asignatura y nivel educativo	n . de alumnos/grupo
<i>VISITA AL ZOO: CLASIFICAMOS ANIMALES</i>	SCIENCE 3º PRIMARIA	25
Objetivos		
<p>1.Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.</p> <p>2.Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.</p> <p>4. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.</p> <p>5. Clasificar animales según nutrición y reproducción.</p> <p>6. Fomentar el interés y curiosidad hacia las nuevas herramientas y hacia los aprendizajes que nos muestran los compañeros.</p>		
Contextualización		

- Las competencias seleccionadas son la adaptación al sistema educativo español establecidas en RD 157 de LOMLOE. Esta adaptación responde a la necesidad de vincular dichas competencias con los retos y desafíos del siglo XXI, como pueda ser la aplicación didáctica de la I.A en aula.
- La actividad será realizada en equipos de 5 alumnos . Cada equipo puede trabajar un tipo de clasificación diferente: según reproducción (vivíparos, ovíparos , ovovivíparos) o nutrición (carnívoros, herbívoros, omnívoros) .En la última fase de presentación deberán intercambiar la información y obtenerla los unos de los otros. De esta forma enriquecerán su clasificación de vertebrados
- La actividad estará alineada con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, los cuales permiten aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje durante toda la vida fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.

Competencias

Competencia en comunicación lingüística (CCL 3)
Competencia digital (CD 1, CD 3)
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA4)
Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC4)

Saberes básicos

- La vida en nuestro planeta: características de los animales que permiten su clasificación y diferenciación en subgrupos relacionados con la reproducción.
- Tecnología y digitalización del entorno personal del aprendizaje: Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.
- Estrategias de búsquedas guiadas de información seguras y eficientes en internet (valoración, discriminación, selección y organización).
- Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.
- Proyectos de diseño y pensamiento computacional.
- Técnicas cooperativas sencillas para el trabajo en equipo y estrategias para la gestión de conflictos y promoción de conductas empáticas e inclusivas.
- Iniciación en la programación a través de recursos analógicos (actividades desenchufadas) o digitales (plataformas digitales de iniciación en la programación, aplicaciones de programación por bloques, robótica educativa...).

Enunciado de la actividad

Los alumnos de 3º de primaria (8 años) deben recopilar imágenes de animales en sus tablets clasificándolos según su reproducción o nutrición . Será en el segundo trimestre con la herramienta LEARNING ML en el área Ciencias Naturales con Inglés (CLIL).

Hemos ido al zoo previamente y lo vamos a utilizar para diseñar la actividad.

Pregunta: ¿Podremos enseñar a nuestros compañeros a clasificar animales según lo que comen y cómo se reproducen enseñando imágenes?

Temporización

En el primer trimestre hemos trabajado en equipos diferentes proyectos de recopilación de información e imágenes en aula dentro de las áreas Ciencias Naturales y Sociales.
Por ello, la actividad tendrá lugar en el segundo trimestre en la unidad de Vertebrados, 1 vez por semana ya que podemos disponer de las tablets de esta forma. Lo haremos coincidir con Inglés cuando se ve el vocabulario de los animales y sus acciones .

1ª sesión: presentación de la herramienta en **gran grupo** ejemplificando, alimentando y creando etiquetas para que el alumnado vea el proceso.

2ª sesión: comienzan a recopilar imágenes y crear etiquetas .Se ayudan los unos a los otros.

3ª sesión: terminan de preparar el modelo y comienzan a “jugar” en el mismo equipo para probar las imágenes etiquetadas.

4ª sesión: los grupos de nutrición prueban sus modelos con los grupos de reproducción. Reflexionamos sobre los posibles contratiempos y damos un feedback.

5ª sesión: será el turno para los de reproducción mostrar sus modelos. Feedback y reflexión.

6ª sesión: Reflexión grupal sobre el proceso y los problemas que hemos podido encontrar en clase .”*A veces hay excepciones en los animales que confunden a los modelos que hemos entrenado. Las máquinas se pueden equivocar*”

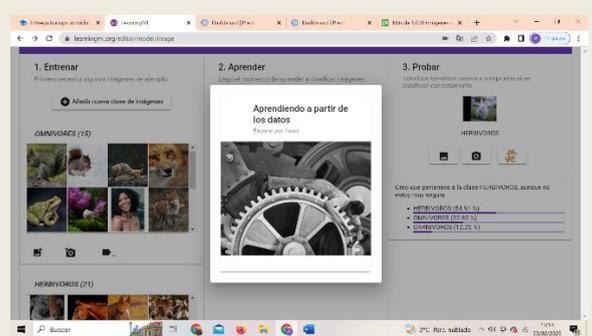
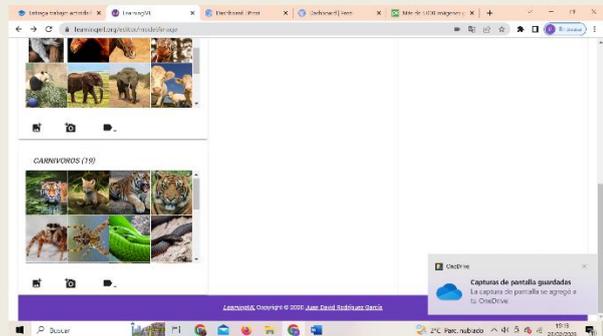
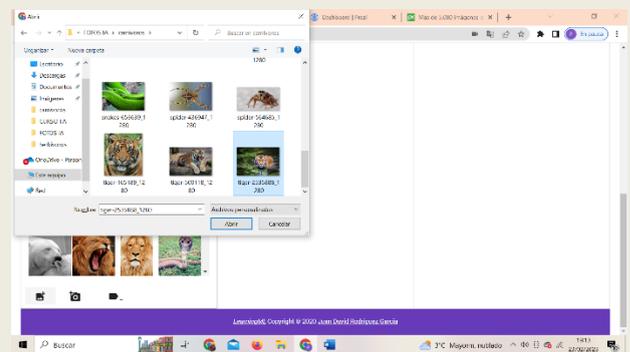
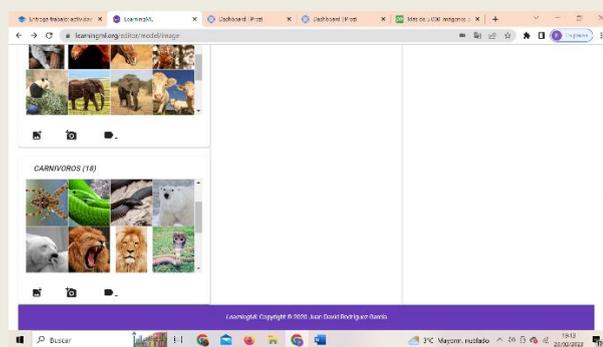
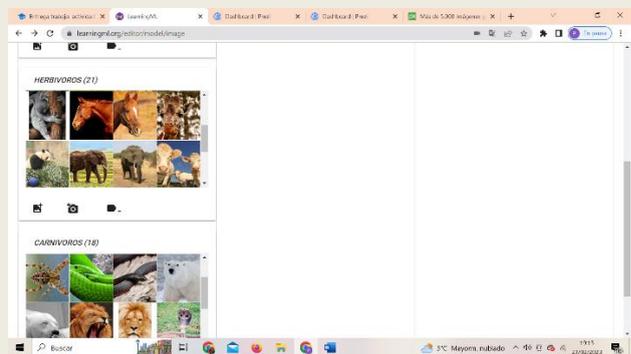
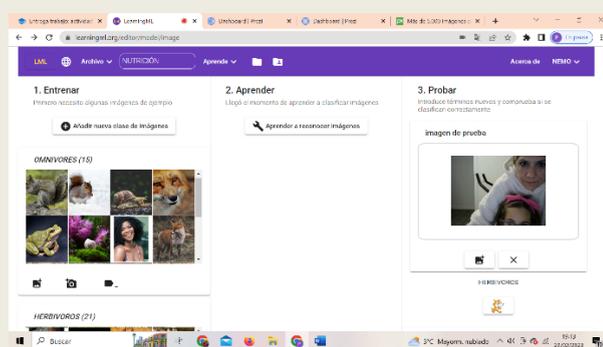
Uso de Inteligencia Artificial atendiendo a la diversidad.

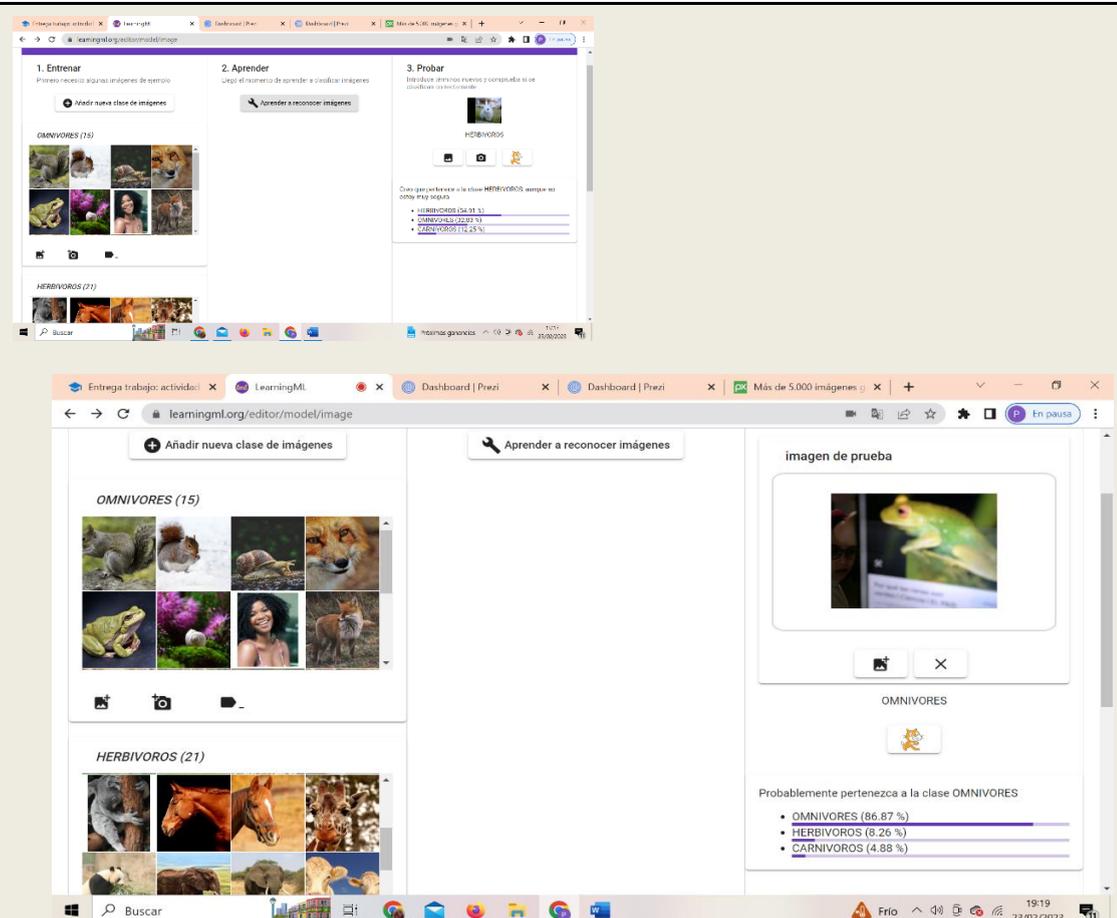
A través de Learning ML el alumnado puede alimentar etiquetas de animales según nutrición y reproducción , algo que ya están familiarizados desde 1º de primaria. Cuando ya se ha entrenado el modelo pueden usarlo y probarlo con sus tablets para exponerlo y contrastarlos en grupos .De esta forma aprenden los unos con y de los otros .

Cuando trabajamos en equipos estamos fomentando la inclusión educativa dando respuesta a los principios del **DUA (Diseño Universal del Aprendizaje)**. Así pues , los niños y las niñas se pueden sentir seguros con las adaptaciones metodológicas y flexibles que desde la I.A se nos pueden brindar (ver enlaces en recursos). Además han aprendido previamente a utilizar y “jugar” con beebots de forma que pueden completar sus conocimientos de animales en inglés con instrucciones en equipo para unir comida – animal; reproducción- animal = **PENSAMIENTO COMPUTACIONAL**.

Descripción Visual

Capturas de pantalla según nutrición:





1. Entrenar
Primero necesitas algunas imágenes de ejemplo.
Añadir nueva clase de imágenes

2. Aprender
Llévate el momento de aprender a clasificar imágenes.
Aprender a reconocer imágenes

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

OMNIVORES (15)

HERBIVOROS (11)

imagen de prueba

OMNIVORES

Probablemente pertenezca a la clase OMNIVORES

- OMNIVORES (86.87 %)
- HERBIVOROS (8.26 %)
- CARNIVOROS (4.88 %)

Entrega trabajo: actividad | LearningML | Dashboard | Prezi | Más de 5.000 imágenes | En pausa

Buscar | Frio | 19:19 | 23/02/2023

**Haríamos lo mismo con reproducción alimentando etiquetas con animales ovíparos, vivíparos y ovovivíparos.

Videos de Learning ML:

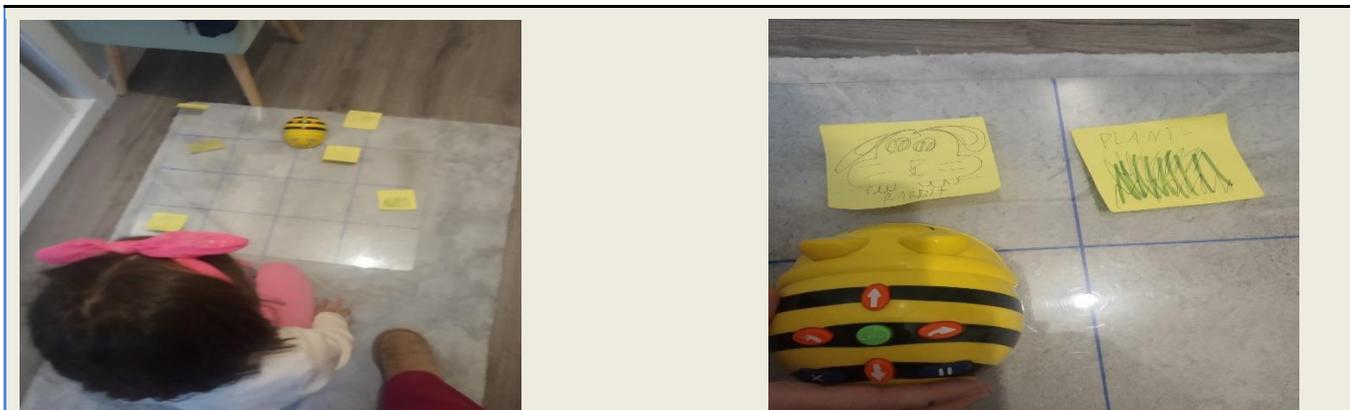
<https://drive.google.com/file/d/1E7LLqjxTDPOg1WNyFiWLz36Cz5vXi0UV/view?usp=sharing>,

<https://drive.google.com/file/d/1E9ZJYqAeYET4SdMd6zRVdXpdeHt0S4cX/view?usp=sharing>

Les gusta jugar después desarrollar pensamiento computacional con beebot:

Experiencia con beebot :

<https://drive.google.com/file/d/1DrDaJ6NGLXaffiXQ-2hRZZRGJW6FZJRI/view?usp=sharing>



Reflexión y capacidad crítica

1. ¿Es posible siempre acertar con los resultados que obtenemos?
2. En un campo tan amplio como son los animales es normal que alguno se nos escape a la hora de entrenar los modelos.

Criterios de evaluación

	 = Con mucha dificultad.	  = En ocasiones	  = Casi siempre	 Con mucho éxito =
1. Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos en Learning ML.				
2. Buscar y seleccionar información de diferentes fuentes seguras y fiables, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural y adquiriendo léxico científico básico.				
3. Clasificar animales				
4. Respetar turnos y producciones de los grupos.				

También sería interesante hacer una **evaluación DOCENTE** en la cual podríamos preguntarnos aspectos como:

¿He sabido aplicar la parte didáctica de los contenidos en la I.A ?

¿He organizado adecuadamente los recursos y el tiempo ?

¿ He sabido atender a toda la diversidad del grupo?

¿Cómo puedo mejorarlo?

Materiales y licencia



Listado de recursos

<https://pixabay.com/> uso de imágenes.

<https://learningml.org/editor/model/image?id=3770>

<https://chat.openai.com/chat> para recabar más información rápidamente.

<https://www.kiddle.co/> búsqueda de imágenes libres para niños

Para fomentar inclusión :

<https://www.alelo.com/english-language-teaching/>

<https://www.cambridge.org/elt/blog/2020/03/09/artificial-intelligence-english-language-learning/>

Información adicional

Vídeo /presentación :

<https://prezi.com/v/view/0thxkHdAVQHmpwUqbXkc/>