

## TENDENCIAS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN

1. De las siguientes afirmaciones sobre los desafíos de la Inteligencia Artificial elegir la opción que no pertenece.

Asegurar la inclusión y equidad en la Inteligencia Artificial en la educación

Realizar investigaciones sobre IA en educación significativa

Ética y transparencia en recopilación, uso y difusión de datos

Preparar a los profesores para la Educación impulsada por IA y preparación de la IA para entender la educación.

Programar juegos en línea.

2. Arrastre el año que corresponde en el espacio

En \_\_\_\_\_ Turing consolidó el campo de la inteligencia artificial con su artículo Computing Machinery and Intelligence, en el que propuso una prueba concreta para determinar si una máquina era inteligente o no, su famosa Prueba de Turing por lo que se le considera el padre de la Inteligencia Artificial.

1800

1950

2000

1500

3. Elige la opción SI o No según corresponda .En 1956 surgió el nacimiento de la Inteligencia Artificial como disciplina de investigación durante una conferencia sobre informática teórica en Dartmouth College, entre los asistentes estaban:

John McCarthy, Marvin Minsky, Allen Nervell, Herbert Simons

Carlos Cobo, John Paredes, Peter Flores, Elvis Terrenos

**4. Encontrar en la siguiente sopa de letras palabras que se relacionen con Machine Learning**



MÁQUINA

ALGORITMO

DATOS

MÉTODO

ANALÍTICO

SISTEMA

AUTOMATIZADA

MERCADOTECNIA

TRANSPORTE

PATRONES

TENDENCIAS

INFORMACIÓN

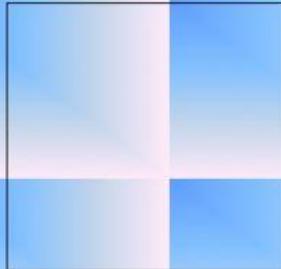
**5. Escriba V si la siguiente afirmación es verdadera y F si es falso**

LAS TENDENCIAS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN SON: APRENDIZAJE ADAPTATIVO, SISTEMAS COLABORATIVOS, E-LERNING y SIMULACIÓN

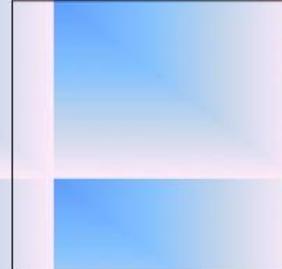
**6. Ubique la imagen que corresponde con los conceptos de tendencias de la inteligencia artificial**



Un método multidisciplinario de aprendizaje con carácter pedagógico. Para lograrlo, diseñan robots y los construyen, a la vez que aprenden programación y realizan la correspondiente puesta en marcha de las maquinas.



Es una interfaz que por medio de la tecnología crea un ambiente virtual. Con efectos visuales, sonoros y táctiles son creadas simulaciones de la realidad para hacerle creer al usuario que realmente está en un ambiente que existe.



Procesos de enseñanza-aprendizaje que se llevan a cabo a través de Internet, caracterizados por una separación física entre profesorado y estudiantes, pero con el predominio de una comunicación tanto síncrona como asíncrona, a través de la cual se lleva a cabo una interacción didáctica continuada.

