

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

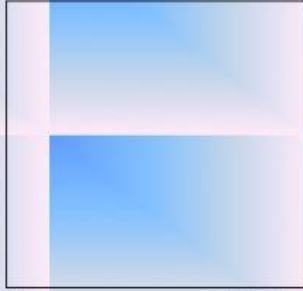
TENDENCIAS

INFORMACIÓN

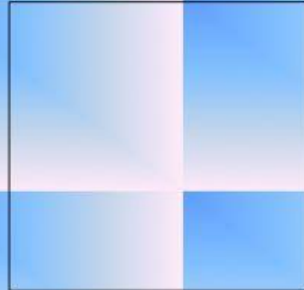
5. Escriba V si la siguiente afirmación es verdadera y F si es falso

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

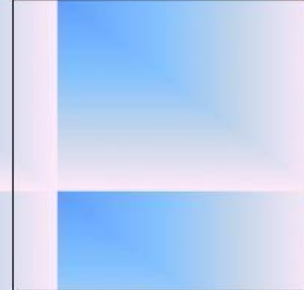
6. Ubique la imagen que corresponde con los conceptos de tendencias de la inteligencia artificial



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.

