

Programación básica para IA: conceptos y lógica

Tecnología e Informática | Informática

Descripción del Curso

Este curso de Informática, dirigido a estudiantes de 15 a 16 años, aborda conceptos clave de la inteligencia artificial a través de una progresión que culmina en la Unidad 8: IA básica y reflexiones sobre sus limitaciones. La unidad final ofrece una visión conceptual de cómo un programa básico puede comportarse como un agente de IA, evaluando percepciones del entorno y eligiendo acciones. A lo largo del curso se exploran definiciones fundamentales, como qué es un agente y qué es un entorno en IA básica, y se describe de manera didáctica cómo un sistema simple puede evaluar percepciones y seleccionar acciones mediante reglas simples. Además, se discute críticamente las limitaciones de la IA básica frente a enfoques más complejos que incorporan aprendizaje, adaptación y mayor complejidad de entornos. Se proponen ideas de proyectos simples para aplicar lo aprendido, fomentar la curiosidad tecnológica y promover el pensamiento crítico. El propósito general es que el alumnado comprenda, desde una perspectiva conceptual, el funcionamiento básico de un agente de IA y desarrolle la capacidad de identificar limitaciones y posibles mejoras. En la unidad se combinan fundamentos teóricos con actividades prácticas y reflexiones sobre impactos éticos y sociales, adaptándose a un ritmo adecuado para jóvenes estudiantes y promoviendo la participación activa, el razonamiento lógico y la comunicación clara de ideas.

Competencias

- Comprender conceptualmente qué es un agente y qué es un entorno en IA básica, y describir cómo un sistema simple puede evaluar percepciones y seleccionar acciones a partir de reglas. - Analizar críticamente las limitaciones de la IA básica frente a enfoques más complejos que involucran aprendizaje, adaptabilidad y entornos dinámicos. - Aplicar los conceptos mediante actividades prácticas de diseño de un agente simple basado en reglas para resolver problemas moderados. - Comunicar de forma clara ideas técnicas y razonamientos, tanto de forma técnica como para audiencias no especializadas. - Desarrollar habilidades de pensamiento crítico y reflexión ética sobre el uso de la IA en la vida real y su impacto social. - Fomentar el trabajo colaborativo para plantear, ejecutar y evaluar proyectos simples dentro de la unidad.

Requerimientos

- Conocimientos previos de informática básica, conceptos de algoritmos y lógica simple. - Acceso a un ordenador con conexión a Internet y un editor de texto o entorno de programación básico. - Material de apoyo de la unidad 8 y lecturas complementarias proporcionadas por el docente. - Participación activa en clase, realización de prácticas y entrega de tareas dentro de los plazos. - Capacidad de lectura y comprensión de textos técnicos en español y habilidad para redactar argumentos sencillos. - Disponibilidad de tiempo para desarrollar tareas prácticas y, cuando corresponda, presentar un pequeño proyecto de la unidad.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Introducción a IA y Programación básica

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar conceptos de programación básica (variables, tipos de datos y operadores) y conceptos de IA (agente y entorno) en ejemplos simples y explicarlos con sus propias palabras.
- Explicar, con claridad, la relación entre percepciones, acciones y el entorno en un escenario de IA básico.
- Modelar una tarea de IA sencilla describiéndola en forma de código o pseudocódigo simple.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Conceptos de IA — agente y entorno** — Descripción corta: qué es un agente, qué es un entorno y cómo interactúan en una tarea de IA.
2. **Tema 2: Programación básica—variables, tipos de datos y operadores** — Descripción corta: conceptos de variables (numéricas, texto, booleanas) y operadores básicos aritméticos y lógicos.
3. **Tema 3: Modelando una tarea con código** — Descripción corta: traducir percepciones y acciones de un agente a código simple y comprensible.

Actividades

- **Actividad 1: Explorando percepciones y acciones** — Analizar un escenario sencillo (un robot que percibe si hay obstáculo) y describir qué acciones podría tomar. Puntos clave: identificar percepciones, acciones posibles y la relación agente-entorno.
- **Actividad 2: Juego de roles de agente y entorno** — En parejas, uno representa al agente y otro al entorno; registrar qué percepciones recibe el agente y qué acciones decide realizar. Aprendizajes: comprender la interacción continua entre percepciones y acciones.
- **Actividad 3: Identificar variables y tipos de datos** — Identificar ejemplos de variables en un problema simple (distancia, estado booleano, texto) y clasificar su tipo de dato.
- **Actividad 4: Mini-diseño de tarea con código** — Describir brevemente una tarea de IA y escribir un pseudocódigo corto que muestre percepción, decisión y acción.

Evaluación

Se evaluará el dominio de los conceptos y la capacidad de expresarlos:

- Cuestionario corto sobre conceptos de agente y entorno, y sobre variables y tipos de datos (objetivo específico 1).
- Explicación escrita breve (2–3 párrafos) de la relación entre percepciones, acciones y entorno (objetivo específico 2).
- Pseudocódigo o diagrama básico que describa una tarea de IA simple (objetivo específico 3).

Unidad 2: Unidad 2: Lógica booleana y decisiones en programas sencillos

Objetivos de Aprendizaje

- Definir y usar operadores lógicos (and, or, not) en expresiones condicionales simples.
- Explicar cómo las condiciones booleanas influyen en el flujo de ejecución de un programa (qué camino toma cuando una condición es verdadera o falsa).
- Analizar ejemplos para identificar posibles errores comunes en expresiones lógicas y su impacto en las decisiones del programa.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Conceptos de lógica booleana** — Descripción corta: valores verdadero/falso y operadores lógicos básicos.
2. **Tema 2: Condicionales y flujo de programa** — Descripción corta: estructura if/else y su efecto en la ejecución del código.
3. **Tema 3: Validación de expresiones booleanas** — Descripción corta: tablas de verdad y ejemplos prácticos.

Actividades

- **Actividad 1: Construcción de expresiones booleanas** — Crear expresiones booleanas para decidir si un estudiante aprueba según dos condiciones (calificación y asistencia) y explicar el resultado.
- **Actividad 2: Filtro de decisiones** — Diseñar un pequeño programa que use if/else para clasificar un número como positivo, negativo o cero; discutir por qué cambian las rutas según la condición.
- **Actividad 3: Tabla de verdad en equipo** — Completar tablas de verdad para combinaciones de condiciones y predecir el flujo de ejecución.
- **Actividad 4: Detección de errores lógicos** — Analizar expresiones con posibles errores (orden de operaciones, uso incorrecto de not) y proponer correcciones.

Evaluación

Se evaluarán los siguientes aspectos:

- Dominio de operadores lógicos y uso correcto en expresiones booleanas (objetivo específico 1).
- Explicación clara del impacto de una condición booleana en el flujo del programa (objetivo específico 2).
- Resolución de ejercicios de depuración de expresiones lógicas (objetivo específico 3).

Unidad 3: Unidad 3: Secuencias, condicionales y bucles

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar cuándo usar secuencias, condicionales y bucles en un problema dado.

- Escribir pseudocódigo que incluya secuencias, estructuras if/else y bucles (while o for) para resolver un problema sencillo.
- Analizar ejemplos de código para predecir su comportamiento y resultado.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Secuencias y flujo lineal** — Descripción corta: pasos en orden para completar una tarea simple.
2. **Tema 2: Condicionales** — Descripción corta: decisiones en función de condiciones y su impacto en el camino del programa.
3. **Tema 3: Bucles** — Descripción corta: repetición de acciones hasta cumplir una condición.

Actividades

- **Actividad 1: Escribir pseudocódigo con secuencias** — Describir un proceso paso a paso sin necesidad de lenguaje de programación, enfatizando el orden correcto de las operaciones.
- **Actividad 2: Diseñar un diagrama de flujo simple** — Crear un diagrama que represente un flujo de decisiones y bucles para un juego simple.
- **Actividad 3: Implementar condiciones y bucles en pseudocódigo** — Escribir un pseudocódigo que use if/else y un bucle para resolver un problema práctico (p. ej., contar hasta un número).
- **Actividad 4: Análisis de ejecución** — Predecir la salida de un fragmento de pseudocódigo con bucles y condiciones, justificando cada paso.

Evaluación

La evaluación se centrará en:

- Capacidad para identificar y aplicar secuencias, condicionales y bucles (objetivo general y específicos).
- Calidad del pseudocódigo creado para resolver problemas simples (objetivo específico 2).
- Corrección de predicciones de ejecución y razonamiento lógico (objetivo específico 3).

Unidad 4: Unidad 4: Pseudocódigo y algoritmos simples

Objetivos de Aprendizaje

- Definir qué es un algoritmo y qué características tiene (pasos claros y finitos).
- Escribir pseudocódigo estructurado siguiendo reglas simples de sintaxis y claridad.
- Traducir un problema a un conjunto de pasos ordenados, con control de flujo claro.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: ¿Qué es un pseudocódigo?** — Descripción corta: finalidad, nivel de abstracción y ventajas para planificar programas.

2. **Tema 2: Convenciones básicas** — Descripción corta: estructuras simples, indentación, y uso de palabras clave (SI, ENTONCES, FIN, REPETIR, HASTA).
3. **Tema 3: Algoritmos simples** — Descripción corta: diseño de soluciones para problemas simples (ordenar, contar, buscar).

Actividades

- **Actividad 1: Escribir pseudocódigo para un problema cotidiano** — Descripción y pasos claros para un procedimiento (p. ej., preparar una mochila para clase).
- **Actividad 2: Construir un algoritmo paso a paso** — Crear una lista de instrucciones para realizar una tarea de la vida diaria, destacando secuencias y decisiones.
- **Actividad 3: Analizar ejemplo de pseudocódigo** — Examinar un fragmento y señalar la lógica, la estructura y posibles mejoras.
- **Actividad 4: Comparar pseudocódigo y lenguaje de programación** — Discutir cómo se traduciría el pseudocódigo a Python simple.

Evaluación

La evaluación examina:

- Capacidad de generar pseudocódigo claro y correcto para problemas simples (objetivo específico 2).
- Comprensión de las convenciones y la estructura de los algoritmos (objetivo específico 1).
- Precisión al traducir pseudocódigo a una implementación real en un lenguaje de programación sencillo (objetivo específico 3).

Unidad 5: Unidad 5: Primer programa en Python — decisiones de un agente

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer la sintaxis básica de Python para variables y entradas simples.
- Escribir estructuras if/else para tomar decisiones en función de percepciones simples.
- Ejecutar y describir el resultado de un programa que selecciona una acción según una condición.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Introducción a Python** — Descripción corta: sintaxis básica, impresión de mensajes y variables simples.
2. **Tema 2: Estructuras de control** — Descripción corta: uso de if/else para decidir acciones.
3. **Tema 3: Decisiones de un agente con percepciones simples** — Descripción corta: tomar una acción según una percepción (p. ej., si hay obstáculo, detenerse).

Actividades

- **Actividad 1: Escribir un programa de decisión** — Programa que, dada una percepción simple (p. ej., luz verde/blanca), el agente elige una acción (avanzar/detener).
- **Actividad 2: Uso básico de variables** — Crear y modificar variables para almacenar percepciones y acciones, y mostrar resultados con print.
- **Actividad 3: Prueba de casos** — Ejecutar el programa con diferentes percepciones y explicar por qué cambia la acción.
- **Actividad 4: Análisis de errores comunes** — Detectar errores simples de sintaxis y lógica en el código de decisión y proponer correcciones.

Evaluación

Se evaluará:

- Uso correcto de variables y sintaxis de Python para una decisión simple (objetivo específico 1).
- Aplicación adecuada de if/else para seleccionar acciones (objetivo específico 2).
- Capacidad de describir el resultado y el razonamiento tras la ejecución (objetivo específico 3).

Unidad 6: Estructuras de datos simples y almacenamiento de percepciones/acciones

Objetivos de Aprendizaje

- Crear y manipular listas en Python para almacenar percepciones y acciones.
- Acceder a elementos, añadir nuevos elementos y eliminar elementos de una lista.
- Utilizar listas para simular un flujo de percepciones y respuestas de un agente básico.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Listas en Python** — Descripción corta: sintaxis, creación, acceso y métodos básicos.
2. **Tema 2: Almacenamiento de percepciones** — Descripción corta: almacenar percepciones en una lista y actualizarlas.
3. **Tema 3: Almacenamiento de acciones** — Descripción corta: relación entre percepciones y acciones a través de listas.

Actividades

- **Actividad 1: Crear y manipular listas** — Crear listas de percepciones y de acciones, añadir y eliminar elementos y mostrar el contenido.
- **Actividad 2: Simulación corta** — Simular un ciclo donde una percepción actual se añade a la lista de percepciones y se decide una acción que se añade a la lista de acciones.

- **Actividad 3: Acceso y modificación** — Acceder a elementos específicos y modificarlos para reflejar cambios en el entorno.
- **Actividad 4: Análisis de datos** — Extraer información de las listas (por ejemplo, cuántas veces se tomó cierta acción) y comentar el comportamiento del agente.

Evaluación

La evaluación considerará:

- Capacidad para crear y manejar listas para percepciones y acciones (objetivo específico 1).
- Habilidad para acceder y modificar elementos de la estructura de datos (objetivo específico 2).
- Uso correcto de listas para modelar un flujo básico de percepciones y respuestas (objetivo específico 3).

Unidad 7: Unidad 7: Depuración y resolución de errores en programas pequeños

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar errores de sintaxis y de lógica en fragmentos de código simples.
- Aplicar estrategias de depuración: pruebas paso a paso, impresión de variables y razonamiento lógico.
- Corregir fallos y verificar que el programa se comporte como se espera.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Errores comunes** — Descripción corta: tipos de errores y ejemplos prácticos.
2. **Tema 2: Estrategias de depuración** — Descripción corta: pruebas, uso de prints, depuradores simples y razonamiento paso a paso.
3. **Tema 3: Verificación y validación** — Descripción corta: cómo confirmar que el programa cumple lo propuesto.

Actividades

- **Actividad 1: Encuentra y corrige** — Proporcionar fragmentos con errores intencionales y pedir a los estudiantes que identifiquen y corrijan.
- **Actividad 2: Pruebas de caja negra** — Probar el programa con entradas diferentes y registrar resultados esperados y reales.
- **Actividad 3: Registro de depuración** — Mantener un cuaderno de errores comunes y soluciones para referencia futura.
- **Actividad 4: Revisión entre pares** — Intercambiar código y dar feedback sobre su claridad y robustez.

Evaluación

Se valorará:

- Capacidad para identificar fallos y proponer correcciones (objetivo específico 1).

- Aplicación de técnicas de depuración (objetivo específico 2).
- Resultados de pruebas y verificación de que el programa funcione como se espera (objetivo específico 3).

Unidad 8: Unidad 8: IA básica y reflexiones sobre sus limitaciones

Objetivos de Aprendizaje

- Definir qué es un agente y un entorno en un contexto de IA básica.
- Describir cómo un sistema simple puede evaluar percepciones y seleccionar acciones en función de reglas simples.
- Identificar limitaciones de la IA básica (falta de aprendizaje, adaptabilidad y complejidad de entornos) frente a enfoques más avanzados.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1: Repaso de conceptos clave** — Descripción corta: agente, entorno, percepciones y acciones en un marco sencillo.
2. **Tema 2: Simulación de un agente básico** — Descripción corta: combinar percepciones con reglas simples para decidir acciones.
3. **Tema 3: Limitaciones y comparación** — Descripción corta: qué puede y qué no puede hacer un programa básico frente a IA avanzada.

Actividades

- **Actividad 1: Mini proyecto de agente básico** — Diseñar un agente que, ante percepciones simples, decida una acción y explique por qué.
- **Actividad 2: Debate guiado sobre límites** — Discusión en clase sobre limitaciones de IA básica y ejemplos reales donde se necesite IA más compleja.
- **Actividad 3: Reflexión escrita** — Redactar una reflexión sobre qué aprendieron y cómo podría mejorar un sistema básico para tareas futuras.

Evaluación

La evaluación se enfocará en:

- Comprensión conceptual de agente y entorno y de percepciones/acciones (objetivo general y específico 1).
- Explicación de la toma de decisiones basada en reglas simples (objetivo específico 2).
- Identificación clara de limitaciones y relación con IA más compleja (objetivo específico 3).