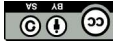




En este vídeo podéis encontrar cómo añadir la extensión Máquina Educable a mBlock, cómo crear vuestro modelo de entrenamiento, entrenarlo y utilizarlo en vuestros programas.

Pista 1



Vuestro reto consiste en diseñar un programa que sea capaz de reconocer distintas especies de animales cuando se le muestran a la cámara del ordenador. Para conseguirlo vais a utilizar mBlock, que es un lenguaje de programación por bloques basado en Scratch. mBlock tiene una extensión llamada Máquina Educable, con la que podemos crear nuestro propio modelo de entrenamiento y utilizarlo en nuestros programas.

Los requisitos que debe cumplir vuestro programa son los siguientes:

- Debe estar hecho en mBlock, y utilizar la extensión Máquina Educable.
- El modelo debe ser entrenado con las imágenes de vuestro cuaderno de campo.
- Tras ser entrenado, el modelo debe ser utilizado en un programa que, cuando se le muestra a la cámara una de las tarjetas, será capaz de identificar a la especie y mostrar su nombre científico y su nombre común.
- Opcionalmente podéis hacer que el programa muestre algo más de información una vez identificada la especie, o que muestre por pantalla una imagen.

En los sobres con las pistas encontraréis algunas indicaciones sobre cómo hacer el modelo de aprendizaje automático y cómo utilizarlo después en un programa de mBlock.

!Animo!



Ahora, con ayuda de la IA



Pista 2



Si necesitáis algo más de ayuda, aquí tenéis algunas fichas con indicaciones para hacer vuestro programa. No está la solución completa, pero disponéis de suficiente información y os presenta las herramientas con las que podéis conseguir vuestro reto.



!A esta lagartija la conozco! REACLM Servicio de Innovación Educativa de JCCM se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-Compartir Igual 4.0 España.