

DATOS DE LA ACTIVIDAD

Actividad Cuando las máquinas aprenden: Echidna, Scratch e IA

Fechas actividad	23/02/2026 - 23/02/2026	Fechas inscripción	11/02/2026 - 19/02/2026
Horas presenciales	2 : 0	Horas no presenciales	0 : 0
Plazas	12	Modalidad	TALLER
Año	2025-26	Ambito	Centro de Profesorado
Centro	C.Profesorado ANA ABARCA DE BOLEA (HUESCA)		
Lugar de celebración	CP Ana Abarca de Bolea		

Destinatarios

Docentes del ámbito del Centro de Profesorado de Huesca

Objetivos

- Comprender de forma básica qué es Echidna y el Machine Learning, y su sentido educativo en el aula.
- Crear y entrenar un modelo sencillo con Learning Machine, a partir de ejemplos propios.
- Conectar un modelo de Machine Learning con Echidna y Scratch, para generar respuestas o acciones.
- Diseñar una propuesta didáctica simple que integre IA, robótica y Scratch, desde un uso pedagógico y crítico.

Contenidos

IA educativa, Echidna y pensamiento computacional
Inteligencia artificial en el aula: qué es y qué no es.
Presentación de Echidna como recurso educativo.
Relación entre IA, robótica y Scratch.
Integración con Scratch y Echidna
Conexión de Learning Machine con Scratch.
Iniciación al Machine Learning con Learning Machine
Qué es entrenar una máquina: datos, etiquetas y predicciones.
Creación y entrenamiento de un modelo simple.

Criterios de inscripción

Opciones de inscripción

Sesiones

Fecha y Hora	Duración	Tipo de sesión	Lugar de celebración
23/02/2026 17:00	2:0	Asesoramiento externo	CP Ana Abarca de Bolea

Observaciones