



Nombre del Proyecto	Tipo de Datos (Entrada)	Descripción del Caso de Uso	Aprendizaje Esperado o Hallazgo	Plataforma o Herramientas Compatibles	Público Objetivo (Inferido)	Fuente
Proyecto de posturas (Pose Project)	Posturas (Imágenes capturadas por webcam o subidas)	Entrenar un algoritmo de IA para determinar si la imagen que capta la cámara coincide con una postura entrenada previamente (ej. levantar la mano derecha).	Comprender el método de aprendizaje automático supervisado, la importancia de la selección de datos y cómo los datos de entrenamiento afectan la precisión de las predicciones.	Teachable Machine (Google), Google Chrome, Webcam	Estudiantes de educación básica (Grado 6º) y docentes	[1]
Proyecto de imagen	Imágenes (Archivos o webcam)	Realizar la preparación y entrenamiento de modelos basados en reconocimiento visual de objetos o categorías.	Uso de conjuntos de datos etiquetados para que el sistema de IA pueda hacer predicciones precisas sobre imágenes.	Teachable Machine (Google)	Estudiantes y principiantes en IA	[1]
Proyecto de audio	Sonidos (Archivos o micrófono)	Preparación de modelos de aprendizaje automático basados en sonidos de un segundo de duración.	Identificación de patrones auditivos mediante aprendizaje supervisado.	Teachable Machine (Google)	Estudiantes y principiantes en IA	[1]
Bananameter	Imágenes	Crear un modelo que pueda distinguir si un plátano está maduro o no.	Clasificación de imágenes aplicada a la madurez de alimentos.	Teachable Machine, Navegador Web	Estudiantes y principiantes en aprendizaje automático	[2]
Snap Clap Whistle	Sonidos	Detección de sonidos simples realizados por el usuario (chasquidos, aplausos, silbidos).	Entrenamiento de modelos para clasificación de audio.	Teachable Machine, Micrófono	Aficionados a la tecnología y creadores de contenido	[2]
Head Tilt	Posturas	Reconocimiento de la dirección en la que el usuario inclina su cabeza.	Uso de modelos de postura para detectar movimientos corporales.	Teachable Machine, Cámara Web	Estudiantes de interacción humano-computadora	[2]
Tiny Sorter	Imágenes (Inferido)	Experimento de bricolaje que conecta hardware físico para clasificar objetos.	Integración de machine learning con hardware externo.	Arduino, Teachable Machine	Entusiastas de la electrónica y el movimiento Maker	[2]
Project Euphonia (Steve Saling)	Imágenes / Sonidos (Habla no estándar)	Uso de gestos faciales y habla no estándar para activar sonidos y comunicarse.	Aplicaciones de accesibilidad para personas con ELA o accidentes cerebrovasculares.	Teachable Machine	Desarrolladores de tecnologías de asistencia	[2]
Teachable Snake	Imágenes (Cámara web y papel)	Convertir la cámara web y un trozo de papel en un controlador de juego para Snake.	Creación de controladores de juego personalizados mediante visión artificial.	Teachable Machine, Navegador Web	Desarrolladores de juegos y estudiantes	[2]
Teachable Sorter	Imágenes	Máquina física que reconoce y clasifica objetos rápidamente usando modelos personalizados.	Despliegue de modelos de ML en hardware especializado.	Coral, Teachable Machine	Ingenieros y diseñadores industriales	[2]
Teachable Arcade	Imágenes / Posturas (Inferido)	Entrenamiento de un controlador para videojuegos.	Aplicación de ML en interfaces de juegos y planes de lecciones.	Glitch, Teachable Machine	Educadores y estudiantes	[2]
AI + Ethics	Imágenes	Lección para que los estudiantes comprendan el sesgo en los sistemas algorítmicos.	Comprensión de la ética y el sesgo en la inteligencia artificial.	Google Docs, Teachable Machine	Estudiantes de K-8 (Primaria y secundaria básica)	[2]
Dancing with AI	Posturas	Creación de sistemas interactivos utilizando bloques de postura.	Diseño de sistemas interactivos basados en el movimiento corporal.	PoseBlocks, Teachable Machine	Estudiantes de K-8 (Primaria y secundaria básica)	[2]
Ready AI Lesson	Múltiples (No especificado)	Exploración de conceptos de ML, clasificación e impacto social.	Conceptos fundamentales de aprendizaje automático y su rol en la sociedad.	Ready AI, Teachable Machine	Estudiantes de K-12	[2]
Zoom Annotations	Imágenes / Posturas	Aumentar videollamadas con anotaciones visuales dinámicas.	Uso de bibliotecas de JS para integrar ML en flujos de video en vivo.	p5.js, ml5.js, OBS, Teachable Machine	Programadores creativos y comunicadores	[2]
Modelo de identificación de poses	Posturas	Entrenamiento de un modelo de aprendizaje supervisado para identificar y clasificar posiciones corporales.	Comprender la relación entre los datos de entrenamiento y los de prueba, y cómo la calidad de estos afecta el éxito y precisión del modelo.	Teachable Machine	Estudiantes de educación básica (Grado 6º)	[3]

[1] Guía 5. Entrenando algoritmos 6º - Sesión 3.pdf

[2] Teachable Machine

[3] Anexo 3.1 Diario de reflexión.pdf