

Bitácora de una obsesión: De la verdad matemática a la inteligencia artificial



Este video es parte de los contenidos del Festival de Festival Puerto de Ideas Antofagasta 2021 y la siguiente actividad está diseñada especialmente para ser implementada con estudiantes de 3ro y 4to Medio, para promover la curiosidad por el conocimiento.

Contextualización Curricular

- ▶ **Plan de Formación:** Diferenciada Humanista-Científico.
- ▶ **Área:** B: Matemática.
- ▶ **Asignatura:** Pensamiento Computacional y Programación.
- ▶ **Objetivo de Aprendizaje**
OA1: Aplicar conceptos de Ciencias de la Computación –abstracción, organización lógica de datos, análisis de soluciones alternativas y generalización– al crear el código de una solución computacional.
- ▶ **Nivel:** 3ro y 4to Medio.
- ▶ **Unidad:** 1. La escritura como medio para comunicar y almacenar la información.

Recurso Didáctico



Revisa el video aquí

<https://www.youtube.com/watch?v=fM-ffNcvlCk>

Duración: 1:02:22

▶ ¿Quién aparece en este video?

Eric Goles, ingeniero matemático de la Universidad de Chile. Posteriormente se doctoró en Ingeniería y Matemáticas en la Universidad de Grenoble (Francia). Se ha desempeñado como investigador en el Centre National de la Recherche de Francia, académico de la Escuela de Ingeniería de la Universidad de Chile y de la Facultad de Ingeniería y Ciencias de la Universidad Adolfo Ibáñez, en esta última dirige el doctorado en Ingeniería de Sistemas Complejos.

▶ Descripción del video

Una vez le preguntaron a Alan Turing qué es la inteligencia: "Una especie de zumbido en la cabeza", respondió en tono de broma este genial matemático precursor de la informática. Bajo la misma pregunta, Eric Goles, Premio Nacional de Ciencias Exactas, nos invita a conocer la apasionante historia matemática de la computación, en un recorrido que va desde los pensadores de la antigua Grecia hasta la automatización y la inteligencia artificial.

▶ Conceptos clave

Matemática; lógica; verdad; reglas de juego; axiomas; teoremas; racionalidad; inteligencia artificial; computadores.

Actividad Sugerida

▶ Instrucciones

A partir de esta exposición, las y los estudiantes podrán aprender y reflexionar en torno al desarrollo de la matemática y su relación con la inteligencia artificial.

▶ Preguntas de activación

¿Cuál es la relación que hace el expositor entre matemáticas e inteligencia artificial? ¿Cómo se define la inteligencia artificial? ¿Qué elementos diferencia la inteligencia artificial de la inteligencia no artificial?

▶ Material complementario

- Película "Ex Machina" (2014).

- Novela "Blade Runner" (Philip K. Dick, 2008) y "El maestro de Go" (Yasunari Kawabata, 1951).