

Descifrando el código de la creatividad: Máquinas que piensan, escriben y pinta

A portrait of Marcus du Sautoy, a bald man with a beard, smiling. He is wearing a black t-shirt with a cartoon illustration of a vampire-like character. An orange square graphic is partially visible behind him.

Marcus du Sautoy

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 Medio, para promover la curiosidad por el conocimiento.

Contextualización Curricular

- ▶ **Plan de Formación:** General.
- ▶ **Área:** No aplica.
- ▶ **Asignatura:** Filosofía.
- ▶ **Objetivo de Aprendizaje:**
OA4: Formular preguntas filosóficas referidas al conocimiento, la ciencia y la verdad que sean significativas para su vida, considerando conceptos y teorías epistemológicas fundamentales.
- ▶ **Nivel:** 3ro Medio.
- ▶ **Unidad:** 3. El conocimiento, la ciencia y la verdad.

Recurso Didáctico



Revisa el video aquí

<https://youtu.be/GfEZk0VhbyM>

Duración: 44:35

▶ ¿Quién aparece en este video?

Marcus du Sautoy, doctor en matemáticas por la Universidad de Oxford, donde se desempeña como profesor. Es conocido por ser el conductor de The Code, serie disponible en Netflix, donde aborda la historia e importancia de las matemáticas. Además, publica en importantes medios de comunicación como The Times y The Guardian y es autor de los libros de divulgación científica *Cómo contar hasta infinito* (Blackie Books, 2018), *Programados para crear* (Acanalado 2020), entre otros.

▶ Descripción del video

Si bien, hasta hace un tiempo era indiscutible que la capacidad de crear obras de arte y soluciones a los problemas del mundo, eran habilidades que nos diferenciaba como especie, actualmente se han inventado sofisticadas máquinas capaces de superarnos en diversos ámbitos. El reconocido divulgador científico inglés, Marcus du Sautoy, se referirá a experiencias creativas de la inteligencia artificial; como computadores que escriben cartas o máquinas que pueden ganarnos en juegos de mesa. En esta conferencia se nos invita a reconsiderar la esencia de la creatividad humana.

▶ Conceptos clave

Inteligencia artificial; creatividad; machine learning; juego; música; máquinas; reproducción; Red Generativa Antagónica; arte; música, escritura.

Actividad Sugerida

▶ Instrucciones

A partir de esta presentación, las y los estudiantes podrán reflexionar y aprender en torno a los últimos avances de la inteligencia artificial y cómo esta influye o podría influir en nuestras vidas.

▶ Preguntas de activación

¿Cómo la inteligencia artificial nos replantea nuestra realidad? ¿Qué entendemos por creatividad? ¿Qué implica la inteligencia artificial en la creatividad?

▶ Material complementario

- Libro "Programados para crear", de Marcus du Sautoy.