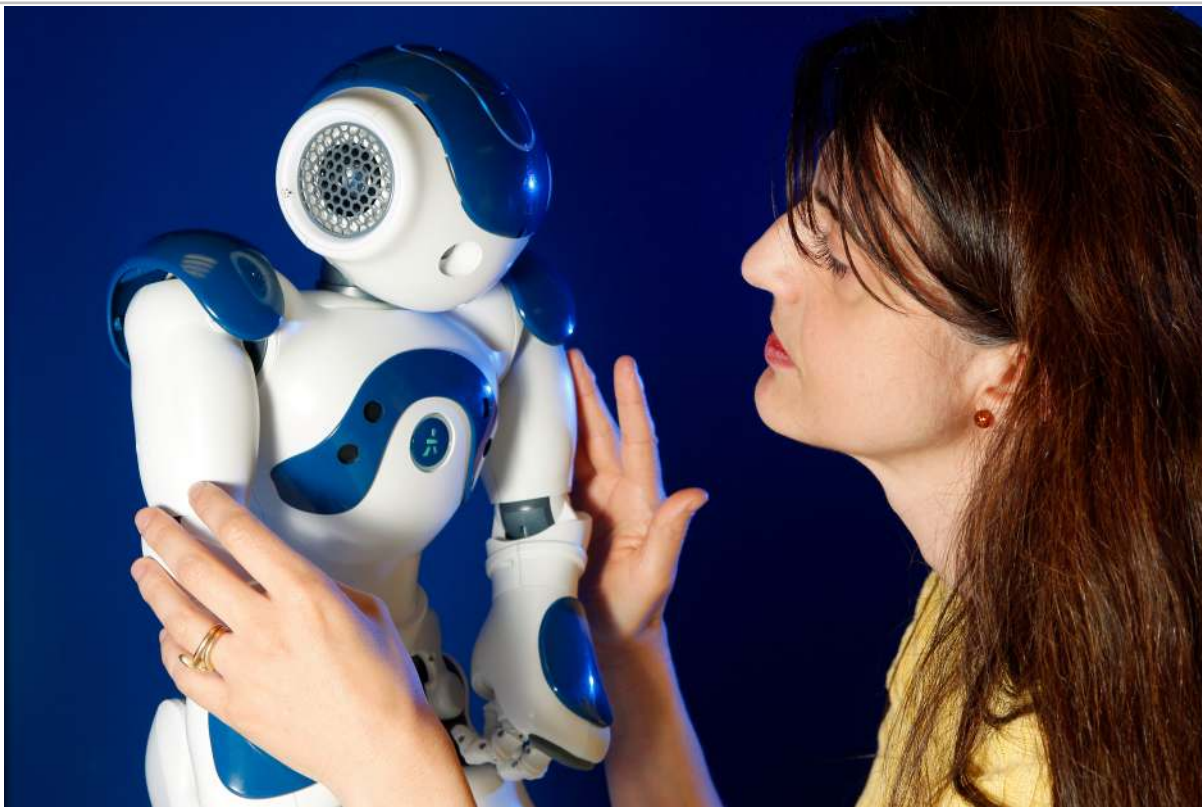


# Modelando emociones



Este video es parte de los contenidos del Festival Puerto de Ideas Antofagasta 2019 y la siguiente actividad está diseñada especialmente para ser implementada con estudiantes de 3ro y 4to medio, con tal de promover la curiosidad por el conocimiento.

## CONTEXTUALIZACIÓN CURRICULAR

- **Plan de Formación:** Formación Diferenciada Humanista-Científico.
- **Área:** B: Matemática.
- **Asignatura:** Pensamiento computacional y programación.
- **Nivel:** 3ro y 4to Medio
- **Unidad:** 2. La resolución de problemas y las máquinas.

- **Objetivo de Aprendizaje:**

OA3: Desarrollar y programar algoritmos para ejecutar procedimientos matemáticos, realizar cálculos y obtener términos definidos por una regla o patrón.

## RECURSO DIDÁCTICO

Revisa el video aquí



<https://www.youtube.com/watch?v=o7dxlzSsX54&feature=youtu.be>

Duración: 53:24

### ¿QUIÉN APARECE EN ESTE VIDEO?

Lola Cañamero, profesora de Sistemas Adaptativos en el Departamento de Ciencias de la Computación de la Universidad de Hertfordshire, donde dirige el Laboratorio Embodied Emotion, Cognition and (Inter-)Action. Ha investigado con enfoque interdisciplinar las interacciones entre motivaciones, emociones y la cognición y acción “encarnadas”, utilizando robots autónomos y sociales, y simulaciones en entornos de vida artificial, desempeñando un papel pionero en el desarrollo de la comunidad de modelado de emociones en sistemas artificiales.

### DESCRIPCIÓN DEL VIDEO

¿Cómo afectan las emociones la forma en que funcionan la atención, la memoria o el aprendizaje? ¿Cómo se desarrollaron las emociones a lo largo de la evolución? ¿Y cómo se desarrollan a lo largo de la vida de un individuo? La modelización de emociones en robots no solo puede permitir dar respuesta a estas preguntas, sino que también contribuye a la construcción de robots más complejos; ¿pueden las emociones contribuir a hacer robots que tomen “mejores” decisiones? ¿Cómo pueden las emociones construir robots que interactúen mejor con las personas? Estas y otras inquietudes fueron abordadas en esta imperdible conferencia

### CONCEPTOS CLAVE

Emociones, robots, programación, aprendizaje, tecnología, máquinas

## ACTIVIDAD SUGERIDA

### INSTRUCCIONES

A partir de esta conferencia, las y los estudiantes podrán reflexionar en torno a las emociones, sus implicancias y la utilidad que podrían tener en la programación de nuevas tecnologías.

### PREGUNTAS DE ACTIVACIÓN

¿Cómo las emociones pueden ser utilizadas en las máquinas? ¿Cómo relacionarías lo relatado en la conferencia con conceptos como 'inteligencia artificial' o 'machine learning'?

### MATERIAL COMPLEMENTARIO

- Guía rápida de Netflix '¿Cómo Netflix hace sugerencias de shows de televisión y películas?', disponible en: <https://youtu.be/hqFHAnkSP2U>