



# FORMACION IANética EN ABIERTO: Inteligencia Artificial y Realidad Extendida en la Educación 4.0

El objetivo principal es impulsar el TecnoHumanismo en la era del Big Data, el Internet de las Cosas y la Inteligencia Artificial, con valores éticos y humanistas.

Más información en:

<https://ianetica.com/formacion-ianetica-en-abierto-inteligencia-artificial-y-realidad-extendida-en-la-educacion-4-0/>

Índice de Contenidos y Unidades Didácticas:

## UNIDAD 1 – EDUCACIÓN 4.0

- TEMA 1. **Presentación** del Curso.
- TEMA 2. Introducción, contexto, definición y visión de la **Educación 4.0**
- TEMA 3. **Inteligencia Artificial y Realidad Extendida** en la Educación 4.0
- TEMA 4. La IA responsable y centrada en el ser humano para la Educación. El **nuevo Aprendizaje 4.0** centrado en el alumnado.

## UNIDAD 2 – IA, XR y TECNOHUMANISMO

- TEMA 5. Retos y barreras a superar en la **integración de la IA y la XR**
- TEMA 6. **TecnoHumanismo, Industria 4.0 y Dispositivos Ciberéticos** – La dimensión ética para la IA en la educación
- TEMA 7. **Datos, asimetrías de información, falta de consenso normativo.** Desajuste entre lo útil para los gobiernos y lo bueno para la gente
- TEMA 8. **Dilemas de equilibrio entre acceso abierto a los datos y la protección de la privacidad de los datos**
- TEMA 9. **La IA y la XR al servicio de la gestión y la implementación de la educación.** La IA y la XR al servicio del empoderamiento de los docentes y su enseñanza. La IA y la XR al servicio del autoaprendizaje y de la evaluación de los resultados.



### UNIDAD 3 – CREACIÓN DE MUNDOS VIRTUALES

- TEMA 10. **WebVR, A-Frame y Glitch.**
- TEMA 11. Desarrollo de **aplicativos VR de creación de mundos virtuales. Parte 1.**
- TEMA 12. Desarrollo de **aplicativos VR de creación de mundos virtuales. Parte 2.**
- TEMA 13. Desarrollo de **aplicativos VR de creación de mundos virtuales. Parte 3.**
- TEMA 14. Desarrollo de **aplicativos VR de creación 360 en foto y video.**

### UNIDAD 4 – CREACIÓN EN REALIDAD AUMENTADA

- TEMA 15. **WebAR, A-Frame y Glitch.**
- TEMA 16. Desarrollo de **aplicativos AR para aprendizaje en el aula. Parte 1.**
- TEMA 17. Desarrollo de **aplicativos AR para aprendizaje en el aula. Parte 2.**
- TEMA 18. Desarrollo de **aplicativos AR para aprendizaje en el aula. Parte 3.**
- TEMA 19. Desarrollo de **aplicativos AR para aprendizaje en el aula. Parte 4.**

### UNIDAD 5 – LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LAS AULAS

- TEMA 20. **Asistentes Inteligentes.** Ejemplos y casos de uso
- TEMA 21. Creación Aplicativos para aprendizaje con **Alexa en Smartphones. Parte 1.**
- TEMA 22. Creación Aplicativos para aprendizaje con **Alexa en Smartphones. Parte 2.**
- TEMA 23. Introducción a **Scratch 3.0. MIT App Inventor.**
- TEMA 24. Desarrollo de **valores y competencias necesarias en la era de la IA.**

### UNIDAD 6 – FUTURO PRÓXIMO.

- TEMA 25. La IA y las **posibilidades de aprendizaje a lo largo de toda la vida.**
- TEMA 26. **Desarrollo de código abierto.** Ayudar a mejorar la **confianza en los algoritmos** y garantizar que beneficien a todos.
- TEMA 27. Futuro próximo. **Smartglasses. IA y XR.**

*\* Contenido perteneciente a la formación abierta “Inteligencia artificial y realidad extendida en la educación 4.0”, del proyecto “IANética: ética para el buen uso de la inteligencia artificial y el Internet de las Cosas” del centro de innovación urbana Las Naves, del Ayuntamiento de València.*