



## Educación en palabras simples Inteligencia Artificial I

■ **Wilda Berrios Oyanadel**  
 Profesora / M. en Educación

La Inteligencia Artificial es una tecnología que puede considerarse una rama del campo de la informática y tiene por objetivo crear máquinas capaces de realizar tareas que tradicionalmente requieren de inteligencia humana. Actualmente, el tema ha comenzado a dar un empuje en la práctica y en las reflexiones, es por ello que es necesario saber de su origen y su historia.

La historia de la inteligencia artificial comenzó en 1943 con la publicación de un artículo llamado 'A Logical Calculus of Ideas Immanent in Nervous Activity', (Un cálculo lógico de ideas para actividad nerviosa), en donde científicos presentaron un primer modelo de red neuronal. En 1950 fue creado el primer ordenador de red neuronal por dos alumnos de Harvard. En 1952, Arthur Samuel creó un software capaz de aprender a jugar ajedrez de forma automática, en donde se utilizó por primera vez el concepto de inteligencia artificial y se consideró el nacimiento de este tema. En 1959, Arthur Samuel acuñó el término 'Machine Learning' (Aprendizaje automático). En 1963, John McCarthy creó el 'AI Lab' (AI laboratorio) en la Universidad de Stanford. Entre 1966 y 1980 no hubo avances por falta de presupuesto,

lo que fue conocido como 'primer invierno de la Inteligencia Artificial', lo cual tomó auge nuevamente con la creación de R1 que consistió en un sistema comercial experto y está configurada para los pedidos de nuevos sistemas informáticos, provocando un auge en el tema. Japón y Estados Unidos fueron los países que más invirtieron en inteligencia artificial, pero nuevamente en 1987 hubo una baja en la investigación, siendo el 'segundo invierno de Inteligencia Artificial', ya que los dos países trabajando en el tema abandonaron los proyectos. Diez años después, en 1997, la historia de la Inteligencia Artificial estuvo marcada porque triunfó sobre el campeón mundial de ajedrez Gary Kasparov. Por primera vez, el hombre

fue derrotado por la máquina. En 2008, Google hizo grandes avances con el reconocimiento de voz y lanzó la función en sus aplicaciones para smartphones. En 2012, Andrew Allerton creó una red neuronal con 10 millones de videos de YouTube, en donde una de ellas aprendió a reconocer un gato sin que se le enseñara lo que es un gato.

A partir del año 2016, la inteligencia artificial comenzó a ganar campo en los videojuegos. A partir de esta fecha en adelante la Inteligencia ha comenzado a crear una serie de avances que ha dado que sea un tema en el tapete con los pro y contra o posturas que

puede generar el tema.

Actualmente la Inteligencia artificial tiene múltiples propósitos y se utiliza en todos los sectores. En la salud, se utiliza para tratamientos personalizados, descubrir nuevos medicamentos o analizar exámenes. En el sector del comercio se utiliza para publicidad y optimizar tareas de gestión. En el área de fábricas, se analizan datos, anticipa posibles fallas de funcionamiento e intervenciones tempranas. Estos son algunos de los múltiples ejemplos en donde la inteligencia artificial puede intervenir o se usa, pero hay un apartado en donde debemos dedicar un profundo análisis como lo es la **Inteligencia Artificial en Educación**, lo cual nos da pie para grandes análisis y discusiones.

Al trabajar con Inteligencia Artificial, sí o sí se requiere que los gobiernos regulen el tema, en donde se desarrolle de forma ética y segura y que se coloquen ciertas restricciones que no son beneficiosas para nosotros, y sí se incentive en temas tan importantes como la salud, educación y seguridad.

«Es necesario que la Inteligencia Artificial sea una habilidad de humano y no que los humanos sea mos una habilidad de Inteligencia Artificial, solo así podemos seguir avanzando y no desbordando». **W.B.O.**, Educadora, San Felipe, Chile.