



Co-funded by
the European Union



Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos.

STEAME ACADEMY PLANIFICACIÓN DOCENTE - NIVEL 1 (ESTUDIANTES):

: Encontrar una aguja en un pajar: ¡Puedo construir mi propio motor de búsqueda!

C

T

I

A

M

E



1. Descripción general

Título	Encontrar una aguja en un pajar: ¡puedo construir mi propio motor de búsqueda!		
Pregunta o tema de conducción	¿Cómo funcionan los motores de búsqueda? ¿Cómo puedo implementar un motor de búsqueda temático? ¿Qué es el arte digital?		
Edades y cursos.	De 16 a 18 años	Grados 10º a 12º	
Duración, cronograma, actividades	156 horas		13 actividades
Contenidos curriculares	Recuperación de información, motores de búsqueda, programación informática, arts digitales		
Colaboradores, Socios			
Resumen - Sinopsis	<p>Los estudiantes son introducidos a la recuperación de información, centrándose en los motores de búsqueda. Se proporciona una visión general del tema que culmina con la discusión de la arquitectura general de un motor de búsqueda y las bibliotecas abiertas disponibles para codificar dichos sistemas. Los estudiantes tienen el desafío de diseñar e implementar un prototipo para un motor de búsqueda específico para un solo tema.</p> <p>Este tema debe estar en las artes; Este plan aborda el tema de las Artes Digitales, pero es posible que nos centremos en cualquier otro. Los profesores de Artes informan a los estudiantes sobre las Artes Digitales.</p> <p>Después de estas introducciones preliminares a los motores de búsqueda y las artes digitales, seguimos una guía para implementar, probar y evaluar un motor de búsqueda de artes digitales.</p> <p>En las dos últimas sesiones, los estudiantes presentan sus prototipos en plenaria y discuten con toda la clase los pros y los contras de cada enfoque en</p>		

2. Marco de STEAME ACADEMY*

Cooperación de los docentes

Profesor 1 (Tecnología)

- Recuperación de información (propósito, tareas, medidas de evaluación)
- Motores de búsqueda (componentes, arquitectura, desafíos)

Profesor 2 (Ingeniería)

- Bibliotecas de software para la recuperación de información (Lucene, python, wget, otros)

Profesor 3 (Artes)

- Artes digitales

El Maestro 1 coopera con el Maestro 2 para:

- identificar las bibliotecas de software que se utilizarán para implementar el prototipo del motor de búsqueda (bibliotecas wget, Lucene, Python)

El Maestro 1 coopera con el Maestro 3 para:

- identificar las fuentes de información (url) para el tema específico que se está abordando (Artes Digitales)

El Maestro 1 coopera con el Maestro 2 y el Maestro 3 para:

- Crea los ejercicios y la guía del reto
- Recopilar un corpus de validación para las actividades prácticas y la evaluación final de los prototipos.
- Anotar el corpus de validación de cada ejercicio

Relación con el contexto

Las últimas sesiones se utilizan para probar, evaluar y discutir en plenaria los prototipos desplegados por los estudiantes y compararlos con motores de búsqueda estándar, como Google. Se pide a los estudiantes que comparen su prototipo con motores de búsqueda estándar y que sugieran mejoras para sus prototipos que abarquen todos los componentes de un motor de búsqueda (rastreo, indexación, búsqueda, presentación).

Plan de Acción

Fase Preparatoria

1. Investigar las características de los motores de búsqueda, sus componentes/fases (arquitectura), evaluación (recuperación, precisión) y aplicaciones de última generación para casos públicos y corporativos; Revisar los principales desafíos de la recuperación de información.
2. Preparar un briefing sobre Recuperación de Información, centrándose en los Motores de Búsqueda.
3. Prepara una sesión informativa sobre Artes Digitales.
4. Recopilar y anotar corpus para ejercicios y validación.
5. Investiga la tecnología de los motores de búsqueda (bibliotecas de código abierto como Lucene o Python, wget, R u otras).
6. Configurar el entorno de programación (docker, repositorio en Github para clonar, otro).
7. Redactar la convocatoria del reto, la guía a seguir para desplegar el prototipo y el procedimiento de evaluación final.

Estructura del taller

1. Introducción
 - a. Visión general de la recuperación de información: perspectiva histórica, tareas/problemas, aplicaciones, casos de uso, motores de búsqueda para uso público y corporativo; directo hacia los motores de búsqueda. Arquitectura de motores de búsqueda.
 - b. Briefing de Artes Digitales: historia, formas de arte innovadoras, dónde encontrar, galerías de arte digital, actores clave.
2. Buscadores
 - a. Comience con la arquitectura general del motor de búsqueda y explique cada uno de sus componentes (rastreo, recopilación de corpus, preprocesamiento, indexación, búsqueda, navegación, filtrado, presentación de resultados, evaluación) en términos de responsabilidades, interfaces, implementación, herramientas y bibliotecas de software, problemas/desafíos. Evaluación de los resultados de la búsqueda: precisión, recuerdo, otros.
 - b. Analizar los motores de búsqueda públicos; Reflexionar sobre cada uno de sus componentes y su contribución al resultado final de la búsqueda.
 - c. Investigar bibliotecas de software para implementar sistemas de recuperación de información (en particular, motores de búsqueda).
3. Artes Digitales
 - a. Investigar el estado del arte digital; Identificar las galerías más relevantes, sus funcionalidades y los actores clave.
 - b. Recopila ejemplos de distintas formas de artes digitales.
4. Implementación
 - a. Diseñar el desafío para los estudiantes, redactar una guía para la configuración e implementación, reunir los corpus necesarios para los ejercicios reservando conjuntos de documentos para su

- validación.
- b. Buscar y recuperar fuentes de información sobre Artes Digitales.
 - c. Investigue las bibliotecas de software para crear motores de búsqueda y seleccione los mejores para que los alumnos los utilicen en el taller. Cree un repositorio y una guía de instalación para los alumnos (clonar un repositorio, instalar una ventana acoplable o cualquier otro).
 - d. Diseñar un motor de búsqueda de artes digitales (arquitectura, características, funcionalidades, interfaces).
 - e. Analizar y diseñar cada componente para el motor de búsqueda de Artes Digitales
 - i. Arrastrándose
 - ii. Indexación
 - iii. Minucioso
 - iv. Presentando
 - v. Evaluar
 - f. Diseñar la metodología de pruebas y validación. Prepare una guía para los alumnos y reúna/organice/anote los corpus/datos necesarios.

Evaluación y reflexión

1. Prepare las actividades para evaluar la comprensión y aplicación de los conceptos de recuperación de información por parte de los estudiantes a través de evaluaciones basadas en proyectos, presentaciones y reflexiones escritas.
2. Diseñar la sesión de evaluación final y preparar los materiales requeridos. Utilice la siguiente metodología para la evaluación.
 - 2.1. Cada equipo de estudiantes evalúa el prototipo desplegado por otro equipo y entrega un informe de evaluación de una página, que cubre todos los componentes de un motor de búsqueda: visión general (qué tan adecuado es el prototipo para su propósito en términos generales, puntos fuertes, puntos débiles, recomendaciones de mejora).
 - 2.2. Los profesores proporcionan el corpus de validación (documentos, consultas y clasificación ideal) y piden a los estudiantes que lo añadan a su propio corpus utilizando su prototipo.
 - 2.3. En el plenario, cada prototipo se utiliza para buscar las consultas proporcionadas para su validación; La precisión y la recuperación se calculan para los documentos del corpus de validación.
3. Anime a los estudiantes a reflexionar sobre sus experiencias de aprendizaje, destacando la relación entre los tecnicismos de los motores de búsqueda y las características que describen las obras de artes digitales. ¿Los modelos y técnicas utilizados para la búsqueda en el buscador de artes digitales son adecuados al contenido/tema? ¿Qué debería mejorarse/cambiarse? Enlace a la búsqueda por características visuales; Enlace a la visualización de los resultados de la búsqueda.

* En desarrollo Los elementos finales del marco

3. Objetivos y metodologías

Objetivos de aprendizaje	<ol style="list-style-type: none">1. Comprender los conceptos y técnicas genéricas de modelado y procesamiento utilizados en la recuperación de información.2. Explore las características críticas (técnicas y de contenido) que se deben abordar al implementar motores de búsqueda para explorar obras de arte.3. Ilustrar las similitudes y disimilitudes entre los documentos de texto y otros conjuntos de datos no estructurados, como las obras de artes digitales, desde el punto de vista del procesamiento digital automático
Resultados de aprendizaje	<p>Resultados de aprendizaje</p> <ol style="list-style-type: none">A. Discutir temas de alto nivel relacionados con los campos de la recuperación de información y los motores de búsquedaB. Discutir temas de alto nivel relacionados con las artes digitalesC. Aplicar técnicas básicas de recuperación de información para diseñar motores de búsqueda temáticos (orientados a temas)
Resultados esperados	<ol style="list-style-type: none">1. Diseño de prototipo de motor de búsqueda de artes digitales2. Los corpus necesarios para la implementación, la validación y la evaluación se recopilan y almacenan en un repositorio que se proporciona a los alumnos3. Todos los materiales de enseñanza y evaluación se preparan en su forma final4. Las guías para los alumnos están disponibles para las actividades prácticas, para la configuración del entorno de desarrollo y para la evaluación y validación
Conocimientos previos y requisitos previos	<ol style="list-style-type: none">1. Habilidades de programación de software a nivel intermedio2. Conocimientos fundamentales de los motores de búsqueda3. Uso competente de la web, las herramientas informáticas y los navegadores web
Motivación, Metodología, Estrategias, Andamiaje	<ol style="list-style-type: none">1. Asigne a los estudiantes a equipos pequeños (3 o 4 estudiantes).2. Diseñe una solución, implemente, pruebe y perfeccione de forma iterativa. Utilice una metodología de desarrollo iterativa.3. Explore los motores de búsqueda para mostrar sus funcionalidades y resaltar la relación con cada componente de la arquitectura del motor de búsqueda.4. Guíe a los estudiantes a través de un camino evolutivo desde la implementación más simple hasta un prototipo con todas las funciones, presentando desafíos paso a paso.

4. Preparación y medios

Preparación, configuración del espacio, consejos para la resolución de problemas	El taller se realizará en un aula para aproximadamente 20 alumnos, en grupos de 3 o 4 alumnos. Lo ideal es que la distribución del aula se organice en 5 a 7 grupos de mesas donde los alumnos de cada equipo puedan sentarse uno frente al otro. La sala necesita un proyector y una pared para presentaciones a todos y una pizarra blanca con bolígrafos para discutir ideas.
Recursos, Herramientas, Material, Accesorios, Equipos	<p>Se preparará previamente un repositorio en GDrive, Teams, Github o cualquier otro proveedor con todo el entorno de programación (R, Python, ...) y los corpus necesarios para las sesiones prácticas, ejercicios y validación.</p> <p>Se debe proporcionar un documento para guiar a los estudiantes a lo largo de todo el curso/taller, explicando los detalles, los resultados esperados, la evaluación y los resultados de aprendizaje por sesión.</p>
<i>Salud y seguridad</i>	

5. Implementación

Actividades	Estructura del taller
	<p>1. Introducción [2 actividades, 24 horas]</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Visión general de la recuperación de información: perspectiva histórica, tareas/problemas, aplicaciones, casos de uso, motores de búsqueda para uso público y corporativo; directo hacia los motores de búsqueda. Arquitectura de motores de búsqueda. [16 horas] b. Briefing de Artes Digitales: historia, formas de arte innovadoras, dónde encontrar, galerías de arte digital, actores clave. [8 horas] <p>2. Motores de búsqueda [3 actividades, 28 horas]</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Comience con la arquitectura general del motor de búsqueda y explique cada uno de sus componentes (rastreo, recopilación de corpus, preprocessamiento, indexación, búsqueda, navegación, filtrado, presentación de resultados, evaluación) en términos de responsabilidades, interfaces, implementación, herramientas y bibliotecas de software, problemas/desafíos. Evaluación de los resultados de la búsqueda: precisión, recuerdo, otros. [16 horas] b. Analizar los motores de búsqueda públicos, reflexionar sobre cada uno de sus componentes y su contribución al resultado final de la búsqueda. [4 horas] c. Investigar bibliotecas de software para implementar sistemas de recuperación de información (en particular, motores de búsqueda). [8 horas] <p>3. Artes Digitales [2 actividades, 16 horas]</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Investiga el estado del arte digital; identifica las galerías más relevantes, sus funcionalidades y los actores clave. [8 horas] b. Recopila ejemplos de distintas formas de artes digitales. [8 horas]

4. Implementación [6 actividades, 88 horas]
 - a. Diseñar el desafío para los estudiantes, redactar una guía para la configuración e implementación, reunir los corpus necesarios para los ejercicios reservando conjuntos de documentos para su validación. [16 horas]
 - b. Buscar y recuperar fuentes de información sobre Artes Digitales. [8 horas]
 - c. Investigue las bibliotecas de software para crear motores de búsqueda y seleccione los mejores para que los alumnos los utilicen en el taller. Cree un repositorio y una guía de instalación para los alumnos (clonar un repositorio, instalar una ventana acoplable o cualquier otro). [24 horas]
 - d. Diseñar un motor de búsqueda de artes digitales (arquitectura, características, funcionalidades, interfaces). [8 horas]
 - e. Analizar y diseñar cada componente para el Motor de Búsqueda de Artes Digitales [16 horas]
 - i. Arrastrándose
 - ii. Indexación
 - iii. Minucioso
 - iv. Presentando
 - v. Evaluar
 - f. Diseñar y configurar la metodología de pruebas y validación. Prepare una guía para los alumnos y reúna/organice/anote los corpus/datos necesarios. [16 horas]

Valoración - Evaluación

Evaluación y reflexión

1. Evaluar la comprensión y aplicación de los conceptos de recuperación de información por parte de los estudiantes a través de evaluaciones basadas en proyectos, presentaciones y reflexiones escritas.
2. Valoración final
 - 2.1. Cada equipo de estudiantes evalúa el prototipo desplegado por otro equipo y entrega un informe de evaluación de una página, que cubre todos los componentes de un motor de búsqueda: visión general (qué tan adecuado es el prototipo para su propósito en términos generales, puntos fuertes, puntos débiles, recomendaciones de mejora).
 - 2.2. Los profesores proporcionan el corpus de validación (documentos, consultas y clasificación ideal) y piden a los estudiantes que lo añadan a su propio corpus utilizando su prototipo.
 - 2.3. En el plenario, cada prototipo se utiliza para buscar las consultas proporcionadas para su validación; La precisión y la recuperación se calculan para los documentos del corpus de validación.
3. Anime a los estudiantes a reflexionar sobre sus experiencias de aprendizaje, destacando la relación entre los tecnicismos de los motores de búsqueda y las características que describen las obras de artes digitales. ¿Los modelos y técnicas utilizados para la búsqueda en el buscador de artes digitales son adecuados al contenido/tema? ¿Qué debería mejorarse/cambiarse? Enlace a la búsqueda por características visuales; Enlace a la visualización de los resultados de la búsqueda.

Presentación - Informes
- Compartir

*Extensiones - Otra
información*

1. Prototipo de motor de búsqueda de artes digitales

Informe de evaluación de un prototipo de motor de búsqueda de artes digitales

Recursos para llenar la plantilla de planificación docente de STEAME ACADEMY

En el caso del aprendizaje basado en proyectos

Principales pasos en el enfoque de aprendizaje de STEAME:

ETAPA I: Preparación por parte de uno o más docentes

1. Formulación de reflexiones iniciales sobre los sectores/áreas temáticas que se van a abarcar
Presentar a los y las participantes y los objetivos del proyecto en materia de Apicultura, Seguridad y empoderamiento empresarial.
2. Involucrarse en el mundo del medio ambiente / trabajo / empresa / familias / sociedad / medio ambiente / ética
Lluvia de ideas sobre abejas, medio ambiente, productos apícolas, nuevos productos.
3. Grupo de edad objetivo del estudiantado - Asociación con el currículo oficial - Establecimiento de metas y objetivos
Identificar a los y las participantes y su rol en el proyecto. Establecer las metas y los pasos para cumplirlas. Discutir los criterios de evaluación, las formas de optimizar el rendimiento y aumentar el aprendizaje adecuado en un contexto interdisciplinario.
4. Organización de las tareas de las partes involucradas - Designación de Coordinador - Lugares de trabajo, etc.
Profesor/a de Biología
 - *Divida a los y las estudiantes en grupos pequeños y asigneles responsabilidades para el manejo de una colmena o aspectos específicos de la apicultura.*
 - *Fomentar la colaboración en la inspección de colmenas, la extracción de miel y otras actividades apícolas.***Profesor/a de Emprendimiento**
 - *Asigne a los y las estudiantes la tarea de organizar eventos de participación comunitaria, como ferias de degustación de miel o talleres educativos.*
 - *Fomente el trabajo en equipo asignando roles en la planificación, promoción y ejecución de eventos.*

ETAPA II: Formulación del Plan de Acción (Pasos 1-18)

Preparación (por parte del profesorado)

1. Relación con el Mundo Real – Reflexión
2. Incentivo – Motivación
3. Formulación de un problema (posiblemente en etapas o fases) que resulte de lo anterior

Desarrollo (por parte del estudiantado) – Orientación y Evaluación (en 9-11, por el profesorado)

4. Creación de antecedentes - Buscar / Recopilar información
5. Simplificación del problema: configurar el problema con un número limitado de requisitos
6. Fabricación de casos - Diseño - identificación de materiales para la construcción / desarrollo / creación
7. Construcción - Flujo de trabajo - Implementación de proyectos
8. Observación-Experimentación - Conclusiones Iniciales
9. Documentación - Búsqueda de Áreas Temáticas (campos de IA) relacionadas con el tema en estudio - Explicación basada en Teorías Existentes y/o Resultados Empíricos
10. Recopilación de resultados / información basada en los puntos 7, 8, 9
11. Primera presentación grupal del estudiantado

Configuración y resultados (por parte de los y las estudiantes) – Orientación y evaluación (por parte del profesorado)

12. Configurar modelos STEAME para describir/representar/ilustrar los resultados
13. Estudiar los resultados en 9 y sacar conclusiones, utilizando 12
14. Aplicaciones en la vida cotidiana - Sugerencias para desarrollar 9 (Emprendimiento - Días SIL)

Revisión (por parte del profesorado)

15. Revisar el problema y revisarlo en condiciones más exigentes

Finalización del proyecto (por parte de los y las estudiantes) – Orientación y evaluación (por parte del profesorado)

16. Repita los pasos 5 a 11 con requisitos adicionales o nuevos tal como se formularon en 15
17. Investigación - Estudios de caso - Expansión - Nuevas teorías - Prueba de nuevas conclusiones
18. Presentación de Conclusiones - Tácticas de Comunicación.

ETAPA III: STEAME ACADEMY Acciones y Cooperación en Proyectos Creativos para estudiantes de la escuela

Título del proyecto: _____

Breve descripción/esbozo de los arreglos organizacionales/responsabilidades para la acción

ETAP A	Actividades/Pasos Docente 1(T1) Cooperación con T2 y orientación estudiantil	Actividades / Pasos Por los y las estudiantes Grupo de edad: _____	Actividades / Pasos Docente 2 (T2) Cooperación con T1 y Orientación al estudiante
A	Preparación de los pasos 1,2,3		Cooperación en la etapa 3
B	Orientación en el paso 9	4,5,6,7,8,9,10	Guía de soporte en el paso 9
C	Evaluación creativa	11	Evaluación creativa
D	Orientación	12	Orientación
E	Orientación	13 (9+12)	Orientación
F	Relación con el contexto (SIL)	14 Reunión con representantes de las empresas	Relación con el contexto (SIL)
G	Preparación de la etapa 15		Cooperación en la etapa 15
H	Orientación	16 (repetición 5-11)	Orientación de soporte
I	Orientación	17	Orientación de soporte
K	Evaluación creativa	18	Evaluación creativa