



PROYECTO WISE-AI: CONOCIMIENTO, JUEGOS Y DIFUSIÓN

Bienvenidos/as a la tercera edición del boletín informativo del proyecto WISE-AI. En los últimos meses, hemos estado ultimando los resultados clave, presentando nuestro trabajo en diferentes eventos y preparándonos para la última fase del proyecto. A continuación, ofrecemos una visión general de lo que ha sucedido y de lo que está por venir.

● PORTAL DEL CONOCIMIENTO – PRÁCTICAMENTE TERMINADO

El Portal de Conocimiento WISE-AI se encuentra ahora en su fase final de desarrollo y pronto estará disponible para el público. Está diseñado como un espacio en línea donde los estudiantes pueden:

- Acceder a materiales educativos sobre inteligencia artificial.
- Utilizar herramientas y metodologías prácticas.
- Vincular los conocimientos sobre IA con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

● JUEGO EDUCATIVO MINECRAFT – COMENZANDO LA FASE DE PRUEBA

El escenario y el guión del juego Minecraft ya se han creado y el desarrollo está en marcha. El juego está diseñado para ayudar a las jóvenes a:

- Comprender los fundamentos de la inteligencia artificial.
- Explorar las aplicaciones de la IA en diferentes campos.
- Reflexionar sobre cómo la tecnología puede contribuir a un futuro sostenible.

Las pruebas del juego comenzarán pronto, y así se completará la versión final.

● EVENTOS DE DIFUSIÓN – ALCANZAR DIFERENTES PÚBLICOS

En los últimos meses, WISE-AI se ha difundido en escuelas, universidades, centros de investigación y festivales juveniles de toda Europa:

- En la jornada de puertas abiertas del Iscte en Lisboa, el proyecto se presentó a más de 1000 estudiantes que estaban explorando futuras opciones de estudio y carrera profesional.
- Durante el Simposio Nacional de Investigación en Psicología celebrado en Oporto, en una sesión se destacó el papel de las mujeres en la IA y cómo esto se relaciona con los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- En el Festival Juvenil Vibelift celebrado en Lituania, miles de jóvenes participaron en WISE-AI a través de actividades interactivas y debates sobre la IA y la igualdad de género.
- En España, se presentó el proyecto a los profesores y profesionales de la formación profesional durante sesiones específicas, en las que se distribuyeron materiales en inglés y español para fomentar la participación en las próximas actividades piloto.
- El proyecto participará en la Noche Europea de los Investigadores 2025, que se celebrará en septiembre, donde los invitados podrán probar por primera vez el juego educativo Minecraft.



¿Qué es lo siguiente?

El proyecto entra ahora en sus últimos seis meses, y finalizará en marzo de 2026. Entre los principales logros previstos se incluyen:

- Lanzamiento del Portal del Conocimiento.
- Pruebas y finalización del juego Minecraft.
- Tercera reunión de socios en Bilbao, España (noviembre de 2025).
- Un seminario europeo en Lituania a principios de 2026 para presentar los resultados y reunir a las partes interesadas.

Los próximos meses serán intensos, ya que reuniremos todos los resultados y nos aseguraremos de que el proyecto deje un legado sólido. ¡Nos vemos en el próximo y último boletín informativo!