FORMACIÓN

El árbol de las decisiones

Sin ordenador: construye un árbol para decidir si un mensaje es correo basura.

DOCENTE _____ GRUPO _____ FECHA _____

1 Reglas a mano

Escribe preguntas de sí o no. Cada rama es un «si», un «entonces» o un «si no». En la hoja del árbol, solo «basura» o «no».

1	2	3	4
Has ganado un premio. Envía el número de cuenta.	Mañana traemos el libro de matemáticas.	HAZ CLIC YA. Oferta solo hoy!!!	La reunión es a las 10, en el aula 2.

PREGUNTA

_____

sí **no**

PREGUNTA U HOJA

_____

PREGUNTA U HOJA

_____

sí **no** **sí** **no**

HOJA

_____

HOJA

_____

HOJA

_____

HOJA

_____

Actividad de papel inspirada en How AI Works (code.org).

DB *davidbernaltbn.cat · Licencia Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0*

FORMACIÓN

El árbol de las decisiones

Hoja 2 de la actividad. Los cuatro mensajes están en la hoja 1.

2 Con ejemplos, el mismo árbol

OBJETIVO

El mismo árbol, pero la rama ya no es una regla que te has inventado. Cuentas cuántos de los cuatro mensajes siguen cada pista, y un peso es solo un número: cuánto cuenta esa pista.

EJEMPLO DE UNA FILA

PISTA	BASURA (N)	NO (N)	PESO
«clic»	**1**	**0**	**1**

El mensaje 3 es el único con «clic», y es basura. El peso es 1: el número de la columna basura. La tabla de abajo se deja vacía igual, con tus pistas.

PISTA	BASURA (N)	NO (N)	PESO

3 Sin pesos aprendidos: IA simbólica

OBJETIVO

El árbol de la página 1, escrito a mano, es el modelo simbólico: reglas, lógica y símbolos, sin números aprendidos. Un peso no lo hace simbólico; los pesos viven en la banda 2.

QUÉ HAY QUE ESCRIBIR

Copia una regla de tu árbol con palabras de si, entonces y si no.

Actividad de papel inspirada en How AI Works (code.org).

DB *davidbernaltbn.cat · Licencia Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0*

FORMACIÓN

Clave

Modelo de los cuatro mensajes: 1 y 3 son basura; 2 y 4, no. Clave, hoja 1 de 2.

DOCENTE _____ GRUPO _____ FECHA _____

1 Reglas a mano

Escribe preguntas de sí o no. Cada rama es un «si», un «entonces» o un «si no». En la hoja del árbol, solo «basura» o «no».

1	2	3	4
Has ganado un premio. Envía el número de cuenta.	Mañana traemos el libro de matemáticas.	HAZ CLIC YA. Oferta solo hoy!!!	La reunión es a las 10, en el aula 2.

PREGUNTA
¿Sale «premio» o «libro»?

sí **no**

PREGUNTA U HOJA
¿Pide la cuenta?

PREGUNTA U HOJA
¿Sale «clic»?

sí **no** **sí** **no**

HOJA
basura

HOJA
no

HOJA
basura

HOJA
no

Actividad de papel inspirada en How AI Works (code.org).

DB *davidbernaltbn.cat · Licencia Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0*

FORMACIÓN

Clave

Clave, hoja 2 de 2. Mismo modelo: 1 y 3 son basura; 2 y 4, no. El peso es el número de basura.

2 Con ejemplos, el mismo árbol

OBJETIVO

El mismo árbol, pero la rama ya no es una regla que te has inventado. Cuentas cuántos de los cuatro mensajes siguen cada pista, y un peso es solo un número: cuánto cuenta esa pista.

Ejemplo ya visto: «clic» · basura 1 · no 0 · peso 1. En la tabla, el peso de cada pista es el número de basura.

PISTA	BASURA (N)	NO (N)	PESO
«premio» o «libro»	**1**	**1**	**1**
«cuenta»	**1**	**0**	**1**
«clic»	**1**	**0**	**1**

3 Sin pesos aprendidos: IA simbólica

OBJETIVO

El árbol de la página 1, escrito a mano, es el modelo simbólico: reglas, lógica y símbolos, sin números aprendidos. Un peso no lo hace simbólico; los pesos viven en la banda 2.

QUÉ QUEDA ESCRITO

El modelo simbólico es el árbol escrito a mano de la hoja anterior, no esta tabla. Una regla, con palabras de si, entonces y si no: si sale «premio» o «libro», entonces si pide la cuenta es basura y si no, no; si no sale, entonces si sale «clic» es basura y si no, no.

Actividad de papel inspirada en How AI Works (code.org).

DB *davidbernaltbn.cat · Licencia Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0*