



Lectura

6.º de Primaria

Qué es de verdad la inteligencia artificial

Una máquina que acierta mucho y no entiende nada.



Nombre y apellidos: _____ Fecha: _____

Lee el texto

Cuando un programa te recomienda un vídeo, corrige una falta o escribe un texto en segundos, hablamos de **inteligencia artificial**. El nombre confunde, porque sugiere que la máquina piensa. No piensa.

Cómo aprende. A un programa de este tipo no se le explican las reglas: se le dan **muchísimos ejemplos**. Para que reconozca gatos, se le enseñan millones de fotos etiquetadas. El programa busca **regularidades**: qué formas, colores y proporciones aparecen casi siempre en las fotos marcadas como «gato». Después, ante una foto nueva, calcula qué probabilidad hay de que sea uno.

No sabe qué es un gato. Sabe **qué suele acompañar a la palabra gato**.

Por qué se equivoca. Si en los ejemplos casi todos los gatos estaban sobre un sofá, el programa puede aprender que «sofá» es parte de ser gato. Aprende lo que hay en los ejemplos, **incluidos sus errores**. Por eso a veces falla de maneras que a una persona le parecen absurdas.

Lo que se le da bien. Repetir, ordenar, resumir, traducir, encontrar algo entre millones de datos, detectar una enfermedad en una radiografía antes de que se vea a simple vista.

Lo que no hace. No comprueba si lo que dice es cierto: **calcula lo más probable**, y lo más probable no siempre es verdad. Puede escribir con total seguridad un dato falso. Tampoco entiende lo que escribe, ni sabe lo que es equivocarse.

Lo que te toca a ti. Usarla como se usa una calculadora: sabiendo para qué sirve. Si te da un dato, **compruébalo**. Si te resuelve el trabajo entero, el que no ha aprendido nada eres tú.

La pregunta útil no es si la máquina es lista. Es **qué sabes hacer tú que ella no**.

Nivel 1. Los datos

1. ¿Cómo aprende un programa de inteligencia artificial?

2. ¿Qué busca en los ejemplos que se le dan? _____

3. Escribe tres cosas que el texto dice que se le dan bien.

_____, _____ y _____

4. Según el texto, ¿comprueba si lo que dice es verdad? _____

5. ¿Qué hace en su lugar? _____

6. ¿Con qué objeto lo compara el texto? _____



Nivel 2. Hay que deducir

7. ¿Por qué el texto dice que el nombre «inteligencia artificial» confunde?

8. Explica el ejemplo del sofá con tus palabras.

9. ¿Por qué es peligroso que escriba un dato falso con seguridad?

Nivel 3. Interpretar

10. Clasifica. Escribe cada tarea en su columna.

traducir un texto · decidir si algo está bien o mal · buscar entre millones de datos ·
consolar a un amigo · resumir un artículo · saber qué te conviene a ti

SE LE DA BIEN: _____

NO PUEDE HACERLO: _____

11. La frase «sabe qué suele acompañar a la palabra gato» es la clave del texto.

Explica qué diferencia hay entre eso y **saber qué es un gato**.

12. Verdadero o falso.

Se le enseñan las reglas una por una. Verdadero [] Falso []

Aprende también los errores de los ejemplos. Verdadero [] Falso []

Siempre dice la verdad. Verdadero [] Falso []

Puede ayudar a ver una enfermedad en una radiografía. Verdadero [] Falso []

13. La última pregunta del texto es: «¿qué sabes hacer tú que ella no?».

Contéstala con **dos cosas** tuyas.



El reto

1. Piensa como el programa. Te doy cinco ejemplos etiquetados:

manzana → FRUTA · zanahoria → VERDURA · pera → FRUTA · lechuga → VERDURA · plátano → FRUTA

¿Qué regla dirías que ha «aprendido» una máquina con solo esto? _____

Ahora llega **tomate**. ¿Qué contestaría? _____ ¿Y cuál es la respuesta correcta? _____

¿Por qué falla? _____

2. Comprueba un dato. Pide a un adulto que le pregunte algo a una IA sobre un tema que **tú** domines.

La respuesta: _____

¿Había algo mal o incompleto? _____

3. La regla de casa. Escribe **tres normas** para usar la inteligencia artificial en los deberes sin dejar de aprender.

1. _____

2. _____

3. _____



Solucionario

Ejercicio 1: a base de **muchísimos ejemplos**, no de reglas explicadas. Ejercicio 2: **regularidades**, es decir, lo que se repite casi siempre. Ejercicio 3: tres de estas: repetir, ordenar, resumir, traducir, buscar entre millones de datos, detectar una enfermedad en una radiografía. Ejercicio 4: **no**. Ejercicio 5: **calcula lo más probable**. Ejercicio 6: con una **calculadora**.

Ejercicio 7: porque la palabra «inteligencia» hace pensar que **comprende**, y lo que hace es **calcular probabilidades** a partir de ejemplos.

Ejercicio 8: si en casi todas las fotos de gatos aparece un sofá, el programa puede tomar el sofá como **parte de lo que define a un gato**. No distingue lo esencial de lo casual: solo ve lo que se repite.

Ejercicio 9: porque **suena convincente** y nadie lo comprueba. Un error dicho con dudas se revisa; dicho con seguridad, se copia.

Ejercicio 10: se le da bien **traducir, buscar entre millones de datos y resumir**; no puede **decidir si algo está bien o mal, consolar a un amigo** ni **saber qué te conviene a ti**.

Ejercicio 11: saber qué es un gato implica **entender** que es un animal, que come, que vive; el programa solo registra **qué formas y palabras aparecen juntas**. Uno comprende y el otro asocia.

Ejercicio 12: **falso · verdadero · falso · verdadero**.

Ejercicio 13: respuesta abierta. Valen decidir, elegir, sentir, responsabilizarse, saber qué necesita un amigo, distinguir lo que importa.

El reto: con esos cinco ejemplos la regla aprendida sería algo así como «**si es dulce o de árbol, fruta; si se come en ensalada, verdura**». Ante **tomate** contestaría probablemente **verdura**, y botánicamente es **fruto**. Falla porque **los ejemplos no incluían ningún caso raro**: aprendió una regla que funcionaba con lo que vio y se rompe con lo que no vio. Los ejercicios 2 y 3 son abiertos; unas buenas normas serían usarla para entender y no para copiar, comprobar siempre los datos y escribir uno mismo la versión final.

Hoja de registro

Esta hoja es para el docente. Marca C en lo conseguido, EP en lo que va con ayuda y NC en lo que aún no aparece.

1. Explica cómo aprende a partir de ejemplos. C [] EP [] NC []
2. Distingue calcular lo probable de saber la verdad. C [] EP [] NC []
3. Entiende que hereda los errores de los ejemplos. C [] EP [] NC []
4. Clasifica tareas según lo que puede y no puede hacer. C [] EP [] NC []
5. Predice el fallo ante un caso no visto. C [] EP [] NC []
6. Comprueba una respuesta en un tema que domina. C [] EP [] NC []
7. Propone normas de uso razonables. C [] EP [] NC []



Cómo leer el conjunto

El reto 1 es el ejercicio central, aunque parezca un juego. Cuando el alumno ve que **cinco ejemplos bien elegidos producen una regla equivocada**, entiende de golpe por qué estas máquinas fallan, y no hace falta explicarle nada más.

El 11 separa **asociar de comprender**. Es la idea que sostiene todo el texto y la que conviene que se lleve a casa.

El reto 2 funciona porque invierte los papeles: el alumno es el experto y la máquina, la que se examina. Descubrir un error en un tema que uno domina vacuna mejor que cualquier advertencia.