



# POLOS CREATIVOS

SA-11F3-E ti, de quen vés sendo?

# E ti, de quen vés sendo? 3

## Achega

- ▶ Tarxetas de mulleres ou modelos descargables a través do código QR
- ▶ Cores ou rotuladores (opcionais)
- ▶ Tesoira e/ou coitelo de precisión
- ▶ Plastificadora (opcional)
- ▶ Modelos de taboleiro de xogo descargables a través do código QR
- ▶ Tres láminas A3 de material de 3 mm de espesor (cartón ondulado, madeira, etc.)
- ▶ Láminas de imán adhesivas
- ▶ Cortadora láser

## Observa

Á hora de crear as tarxetas do xogo podes empregar as incluídas ou deseñar as túas propias a través dos modelos descargables. Neste caso, inclúense 24 mulleres STEAM españolas, pero hai infinidade de mulleres que traballan nestes campos. Mediante unha pequena busca poderedes atopar infinidade de mulleres que merecen ser coñecidas.

Por outra parte, ten en conta que, en función do material que selecciones para elaborar o taboleiro, deberás axustar os parámetros da cortadora láser para obter un bo resultado.

## Indaga

- ▶ Coñeces as mulleres que aparecen nas tarxetas descargables? Buscade en grupo información sobre elas e compartídeas co resto da clase para así poder coñecelas ben antes de xogar.
- ▶ O mesmo proceso que empregamos para xogar a este coñecido xogo de mesa é o que utilizan as intelixencias artificiais baseadas en árbores de decisión. Busca información sobre estes procesos e observa con atención os esquemas gráficos que se empregan para representalos.

- ▶ Agora que xa coñeces as árbores de decisión, indaga sobre as redes de neuronas. En que se diferencian unhas doutras?
- ▶ Un dos fitos máis destacados na historia da intelixencia artificial (IA) foi a derrota do campeón mundial de xadrez, Gary Kasparov, fronte á computadora Deep Blue de IBM en 1997. Cres que a través da IA se podería crear unha máquina invencible ao noso xogo? Busca a Akinator na rede e descubre se se parece ao que imaxinaches.



Segue o código QR do reverso para descargar o material complementario.

