

Unidad 1: Introducción a la programación básica y conceptos de IA

Descripción del Curso

La Unidad 8, Conceptos de IA y limitaciones de agentes básicos, forma parte de la unidad final de la asignatura y se centra en un enfoque conceptual de la inteligencia artificial. Se explica cómo un programa básico puede simular un agente evaluando percepciones del entorno y eligiendo acciones, y se señalan las limitaciones de estos enfoques frente a IA más complejas. Este recorrido permite entender el flujo de percepciones a acciones en un agente simple y situar su utilidad y sus límites en contextos reales.

Objetivo: Al finalizar la unidad, el estudiante podrá explicar a nivel conceptual cómo un programa básico puede simular un agente de IA evaluando percepciones del entorno y eligiendo acciones, y señalar limitaciones frente a enfoques de IA más complejos.

Específicos de la unidad:

- Describir el flujo básico de percepciones a acciones en un agente simple.
- Explicar las limitaciones de los agentes simples (basados en reglas) frente a IA avanzada (aprendizaje, adaptabilidad, complejidad).
- Ilustrar, con ejemplos, cómo se evalúan percepciones y se elige una acción en un programa sencillo.

Competencias

- Comprender a nivel conceptual la relación entre percepciones, procesamiento y acción en un agente básico.
- Analizar críticamente las limitaciones de agentes simples basados en reglas frente a enfoques de IA más complejos que incluyen aprendizaje y adaptabilidad.
- Explicar, con ejemplos, el flujo de percepciones a acciones y justificar cuándo es adecuado usar agentes simples en situaciones reales.

Requerimientos

- Interés en temas de IA y razonamiento algorítmico conceptual.
- Acceso a un dispositivo con conexión a Internet para consultar materiales y ejemplos.
- Disposición para realizar lecturas y ejercicios de reflexión sobre percepciones y acciones de agentes.
- Participación en discusiones y actividades prácticas de carácter teórico.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Introducción a la programación básica y conceptos de IA

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y definir variables, tipos de datos y operadores en ejemplos simples.
- Describir qué es un agente y qué es un entorno en IA.
- Explicar, con ejemplos simples, cómo se modela una tarea de IA como interacción entre agente y entorno.

Contenidos Temáticos

1. **Conceptos básicos de programación** – Variables, tipos de datos y operadores, con ejemplos simples para identificar su función en un programa.
2. **IA: agente y entorno** – Definición de agente y entorno y ejemplos cotidianos para entender su relación.
3. **Modelado de tareas de IA con código** – Cómo convertir percepciones y acciones en un pequeño programa que simula una tarea de IA.

Actividades

- **Actividad 1: Juego de variables** – Los estudiantes proponen y usan variables para almacenar datos simples (nombres, edades, puntajes) y discuten qué tipo de datos son. Aprenden a nombrar variables y a interpretar su contenido. Aprendizaje: manejo básico de variables y tipos de datos.
- **Actividad 2: Agente y entorno en un juego sencillo** – Se analiza un juego de tablero donde el agente observa el entorno (casillas) y decide una acción. Se identifican qué partes representan percepciones y acciones. Aprendizaje: conceptualización de agente y entorno.
- **Actividad 3: Modelado de una tarea de IA con pseudocódigo** – Se propone un modelo simple que toma percepciones como entrada y genera una acción como salida, utilizando estructuras básicas. Aprendizaje: traducir una tarea de IA a código simple.

Evaluación

- Rúbrica de conceptos: identificar variables, tipos de datos y operadores en al menos dos ejemplos.
- Rúbrica de IA: definir correctamente agente y entorno y describir su interacción en un escenario simple.
- Actividad de modelado: presentar un pseudocódigo corto que describa una tarea de IA con percepciones y acciones.

Unidad 2: Unidad 2: Lógica booleana y decisiones en programación

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar operadores lógicos (and, or, not) y su efecto en condiciones.
- Construir y leer tablas de verdad para diferentes condiciones.
- Explicar, con ejemplos, cómo la lógica booleana guía las decisiones de un programa básico.

Contenidos Temáticos

1. **Introducción a la lógica booleana** – Verdaderos, falsos y operadores lógicos; cómo se combinan condiciones.
2. **Condicionales y decisiones** – Uso de operaciones booleanas para decidir qué camino tomar en un programa.
3. **Tablas de verdad** – Representación visual de resultados lógicos para diversas combinaciones de condiciones.

Actividades

- **Actividad 1: Construyendo tablas de verdad** – Construcción y lectura de tablas de verdad para condiciones simples y compuestas; discusión de resultados.
- **Actividad 2: Decisiones en pseudocódigo** – Escribir estructuras condicionales simples que utilicen operadores booleanos para tomar decisiones.
- **Actividad 3: Juego de decisiones** – En un mini juego, los estudiantes crean condiciones para decidir acciones basadas en percepciones simples (p. ej., si hay luz y si hay obstáculo).

Evaluación

- Identificación y uso correcto de operadores booleanos en ejercicios cortos.
- Explicación clara de cómo la logica booleana afecta las decisiones del programa.
- Resolución de ejercicios con tablas de verdad y pruebas de condicionales.

Unidad 3: Unidad 3: Pseudocódigo para soluciones simples

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y escribir secuencias de acciones en orden lógico.
- Incorporar estructuras condicionales para tomar decisiones en el pseudocódigo.
- Utilizar bucles para repetir acciones de forma controlada.

Contenidos Temáticos

1. **Fundamentos del pseudocódigo** – Notas y convenciones para describir algoritmos sin código específico.
2. **Secuencias** – Cómo ordenar tareas en pasos consecutivos.
3. **Condicionales y bucles** – if/else y while/for en pseudocódigo.

Actividades

- **Actividad 1: Escribe tu algoritmo en pseudocódigo** – Describe un proceso cotidiano (p. ej., preparar una taza de té) usando secuencias y una decisión simple.
- **Actividad 2: Transformación a código real** – Convierte un pseudocódigo básico a una implementación en Python simple o equivalente, identificando los bloques de control.

- **Actividad 3: Revisión de claridad** – Intercambio de pseudocódigo entre pares para verificar claridad y secuenciación lógica.

Evaluación

- Capacidad para plasmar una solución básica en pseudocódigo coherente y correcto.
- Uso apropiado de secuencias, condicionales y bucles en ejemplos simples.
- Claridad y justificación de las decisiones tomadas en el pseudocódigo.

Unidad 4: Unidad 4: Programación básica en Python: decisiones de un agente

Objetivos de Aprendizaje

- Escribir código Python mínimo con variables y entradas simples.
- Implementar decisiones usando estructuras condicionales if/else.
- Modelar percepciones y acciones básicas de un agente en un programa.

Contenidos Temáticos

1. **Introducción a Python** – Sintaxis básica, impresión y lectura de datos simples.
2. **Condiciones en Python** – Estructuras if/else para tomar decisiones.
3. **Percepciones y acciones en un agente** – Representación de percepciones y respuestas en código.

Actividades

- **Actividad 1: Programa de decisión simple** – Escribir un programa en Python que tome una entrada (p. ej., temperatura) y elija una acción (calentar o apagar) mediante una condición if/else.
- **Actividad 2: Simulación de percepciones** – Usar variables para almacenar percepciones y decidir la acción correspondiente, con comentarios que expliquen la lógica.
- **Actividad 3: Depuración guiada** – Problemas comunes de sintaxis y lógica en pequeños scripts; corregir errores ya identificados.

Evaluación

- Programa funcional que implemente una decisión de un agente basada en condiciones simples.
- Explicación corta del flujo de control y su relación con el problema planteado.
- Corrección de errores y claridad de comentarios que expliquen la lógica.

Unidad 5: Unidad 5: Estructuras de control de flujo: if/else y bucles

Objetivos de Aprendizaje

- Usar if/else para tomar decisiones en función de percepciones simples.
- Implementar bucles while y for para repetir acciones y procesar listas de datos.
- Diseñar soluciones de agente que respondan de manera condicional y repetitiva a percepciones del entorno.

Contenidos Temáticos

1. **If/Else** – Estructura de decisiones y ejemplos prácticos.
2. **Bucle while y for** – Repetición de acciones y recorrido de listas.
3. **Diseño con flujo de control** – Combinación de condicionales y bucles para tareas simples.

Actividades

- **Actividad 1: Decisiones con if/else** – Crear escenarios en los que la acción depende de una o varias percepciones usando estructuras if/else.
- **Actividad 2: Bucles para tareas repetitivas** – Implementar ejercicios que repiten acciones hasta cumplir una condición.
- **Actividad 3: Proyecto corto de agente** – Diseñar un agente que, según percepciones, repita acciones adecuadas usando un bucle, y que cambie de ruta con una condicional.

Evaluación

- Capacidad para aplicar if/else en situaciones simples y justificar la decisión tomada.
- Uso correcto de bucles para repetir tareas adecuadas y evitar bucles infinitos.
- Integración de condicionales y bucles en un pequeño proyecto de agente.

Unidad 6: Unidad 6: Estructuras de datos simples: listas para percepciones y acciones

Objetivos de Aprendizaje

- Crear y modificar listas para almacenar percepciones y acciones.
- Realizar operaciones básicas sobre listas (acceso, agregado, eliminación, recorrido).
- Utilizar listas para modelar un flujo de percepciones y respuestas de un agente.

Contenidos Temáticos

1. **Listas en Python** – Crear, acceder y modificar elementos de una lista.
2. **Manipulación básica de listas** – Añadir, quitar y recorrer elementos.
3. **Modelado de percepciones y acciones con listas** – Usar listas para representar la experiencia del agente.

Actividades

- **Actividad 1: Construcción de percepciones** – Crear una lista con percepciones simuladas y mostrar cómo se accede a cada elemento.
- **Actividad 2: Registro de acciones** – Mantener una lista de acciones tomadas por un agente ante distintas percepciones y revisarlas al final.
- **Actividad 3: Consulta y manipulación** – Modificar listas (agregar, eliminar, ordenar) para reflejar cambios en el entorno.

Evaluación

- Demostrar capacidad para crear y manipular listas con percepciones y acciones.
- Aplicar operaciones de acceso y modificación en listas en ejercicios prácticos.
- Explicar cómo el uso de listas facilita el modelado de un agente básico.

Unidad 7: Unidad 7: Depuración y manejo de errores en programas pequeños

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer errores comunes de sintaxis en pequeños ejercicios de código.
- Identificar fallos lógicos y proponer correcciones simples.
- Aplicar técnicas básicas de depuración (prints, pruebas parciales, revisión de flujos de control).

Contenidos Temáticos

1. **Errores de sintaxis** – Tipos y señales comunes. Cómo corregirlos de forma sistemática.
2. **Errores lógicos** – Problemas de flujo y condiciones; pruebas de validación.
3. **Estrategias de depuración** – Lectura de código, pruebas unitarias simples y uso de impresiones para rastrear problemas.

Actividades

- **Actividad 1: Detección de errores** – Se entregan pequeños programas con errores intencionales para identificar y corregir.
- **Actividad 2: Pruebas y correcciones** – Crear pruebas mínimas para verificar que el programa funciona como se espera.
- **Actividad 3: Registro de depuración** – Mantener un diario breve de problemas y soluciones encontradas durante la depuración.

Evaluación

- Capacidad para detectar y corregir errores de sintaxis en ejercicios cortos.
- Identificación de errores lógicos y propuesta de soluciones razonables.

- Aplicación de técnicas de depuración documentadas y claridad al justificar las correcciones.

Unidad 8: Unidad 8: Conceptos de IA y limitaciones de agentes básicos

Objetivos de Aprendizaje

- Describir el flujo básico de percepciones a acciones en un agente simple.
- Explicar las limitaciones de los agentes simples (basados en reglas) frente a IA avanzada (aprendizaje, adaptabilidad, complejidad).
- Ilustrar, con ejemplos, cómo se evalúan percepciones y se elige una acción en un programa sencillo.

Contenidos Temáticos

1. **Conceptualización de un agente y su entorno** – Cómo percibe, decide y actúa en un entorno sencillo.
2. **Evaluación de percepciones y acción** – Proceso básico de toma de decisiones en un programa.
3. **Limitaciones frente a IA avanzada** – Diferencias entre agentes simples y enfoques de IA más complejos (aprendizaje, adaptabilidad, escalabilidad).

Actividades

- **Actividad 1: Explicación conceptual** – Diagrama o explicación verbal de cómo un programa decide una acción a partir de percepciones simples.
- **Actividad 2: Comparativa** – Estudiar y comparar un agente básico con un sistema de IA más avanzado y anotar limitaciones y posibles mejoras.
- **Actividad 3: Descripción de un proyecto corto** – Escribir una breve explicación de un programa que simula un agente, sus percepciones, su decisión y sus acciones, más las limitaciones actuales.

Evaluación

- Capacidad para explicar de forma conceptual el flujo percepción->decisión->acción en un programa básico.
- Identificación de limitaciones y posibles mejoras frente a IA más compleja.
- Claridad al describir el proyecto y justificar decisiones de diseño simples.