EL ESPAÑOL EN EL MUNDO

MISIÓN LINGÜÍSTICA · Entrenamos una inteligencia artificial

Equipo: _____	Grupo: _____ Fecha: _____
Integrantes: _____	_____

1. Preparad vuestro modelo

Entrad en https://learningml.org/lml-editor/ y elegid «Reconocimiento de textos». Cread estas tres clases: **Español de América, Canarismos y Español de España.**

En «Entrenar», incorporad 10 ejemplos distintos en cada clase (uno por línea). Después pulsad «Aprender a reconocer textos».

2. Banco de entrenamiento · 10 ejemplos por clase

ESPAÑOL DE ESPAÑA	ESPAÑOL DE AMÉRICA	CANARISMOS
01. Maíz	01. Arvejas	01. Manises
02. Bizcocho	02. Queque	02. Traba
03. Zapatillas deportivas	03. Tenis	03. Chinijo
04. Pinza para tender la ropa	04. Balde	04. Perenquén
05. Niño pequeño	05. Cabrito	05. Pelete
06. Cría de cabra	06. Geco	06. Un fisco
07. Mariquita	07. Frío pelú	07. Machango
08. Salamanquesa	08. Monigote	08. Jilorio
09. Frío intenso	09. Broche	09. Playeras
10. Un poquito	10. Empaparse	10. Papa

Importante: algunas palabras se usan en más de una región. Las clases son una simplificación para experimentar con la IA; no hay tres variedades totalmente separadas.

3. Comprobad el aprendizaje

En «Probar», introduciréis después las 20 palabras de la segunda página. No las utilicéis para entrenar: así podréis descubrir cómo responde el modelo ante ejemplos nuevos.

☐ Hemos creado las tres clases con sus nombres correctos.

☐ Hemos incorporado 10 ejemplos a cada clase (30 en total).

☐ Hemos pulsado «Aprender a reconocer textos» antes de probar.

EVIDENCIAS PARA TEAMS Guardad una captura donde se vean las tres clases entrenadas y otra donde aparezcan los porcentajes de una prueba.

LABORATORIO DE PALABRAS

4. Probamos 20 palabras y anotamos los porcentajes

Escribid una palabra en «Probar», pulsad «Comprobar» y copiad los tres porcentajes tal como aparezcan. No inventéis valores ni modifiquéis el modelo durante estas 20 pruebas.

N.º	Palabra o expresión	Español de América (%)	Canarismos (%)	Español de España (%)
1	Patata	_____	_____	_____
2	Autobús	_____	_____	_____
3	Palomitas de maíz	_____	_____	_____
4	Guisantes	_____	_____	_____
5	Chanclas	_____	_____	_____
6	Cacahuetes	_____	_____	_____
7	Cubo	_____	_____	_____
8	Pochoclos	_____	_____	_____
9	Ojotas	_____	_____	_____
10	Maní	_____	_____	_____
11	Nene	_____	_____	_____
12	Catarina	_____	_____	_____
13	Un tantito	_____	_____	_____
14	Filo	_____	_____	_____
15	Millo	_____	_____	_____
16	Cotufas	_____	_____	_____
17	Cholas	_____	_____	_____
18	Baifo	_____	_____	_____
19	Sarantontón	_____	_____	_____
20	Enchumbarse	_____	_____	_____

5. Pensad como investigadores lingüísticos

A. ¿Qué palabra obtuvo el porcentaje más alto? Indicad la categoría y el porcentaje.

_____

B. Elegid un resultado inesperado. ¿Por qué creéis que la IA pudo confundirse?

_____

_____

6. ¿Cómo se calcula vuestra nota?

Criterio	Máximo
Tres clases creadas correctamente + 10 ejemplos en cada una	2 puntos (1 + 1)
Dos capturas: entrenamiento y prueba	1 punto
Tabla: 0,25 puntos por cada fila con los tres porcentajes completos	5 puntos
Reflexión: respuesta A (1 punto) y respuesta B (1 punto)	2 puntos

NOTA FINAL: ____ / 10 Entregad esta ficha y las dos capturas en la tarea de Microsoft Teams.

Recuerda: no se puntúa que la IA acierte, sino cómo la entrenáis, registráis e interpretáis sus resultados.