



## 9. JARDUERA: IGARPENA

### Helburua:

- Pentsamendu konputazionalak problemei modu egituratu eta eraginkorrean heltzen diela ikastea, eta informazioak problemak eraginkortasunez ulertu eta ebazteko beharrezko datuak ematen dituela ikastea.
- Barneratzea, konputazio-munduan, erabakiak hartzea datuetan eta analisisan oinarritzen dela, eta informazioa funtsezkoa dela aukerak ebaluatzeke eta estrategia hobeak hautatzeko.



### Jarduera:

En COSTA Informalia, los científicos de la computación no sólo utilizan números, sino que también pueden deducir qué letra es más probable que siga en una palabra o frase.

Vamos a probar un juego de adivinanzas con una frase corta de 4 a 6 palabras. Las letras deben adivinarse en orden, de la primera a la última.

Escribe las letras y contabiliza cuántas preguntas son necesarias para encontrar cada letra. Puedes usar cualquier pregunta con respuesta tipo si/no. Por ejemplo, “¿Es una t?” “¿Es una vocal?” “¿Aparece antes de la m en el alfabeto?”

Los espacios entre palabras también cuentan como una “letra” y debe adivinarse.

