

Tarea	¿Tiene variable objetivo?	¿Qué hace?	Ejemplo educativo	Algoritmos típicos en KNIME
Clasificación	Sí	Predice a qué grupo pertenece algo	Predecir si un alumno está satisfecho (Alta/Media/Baja)	Decision Tree, Random Forest, Naive Bayes
Regresión	Sí	Predice un valor numérico	Estimar la nota final de un alumno en función de su participación	Linear Regression, Gradient Boosted Trees
Clustering	No	Agrupa elementos por similitud, sin clases conocidas	Descubrir perfiles de alumnos (participativos, pasivos...)	K-Means, Hierarchical Clustering
Asociación	No	Encuentra patrones o reglas entre variables	Si un alumno participa y estudia, también entrega a tiempo	Association Rule Learner (Apriori)