

Análisis de Decisiones Estratégicas en Blackjack, Un Enfoque Basado en KDD para la Optimización de Jugadas

Johan Sebastián Pineda Barón*, Andrés Felipe Sánchez Arias*, Pastor Eduardo Bolaños Caraballo*

* Facultad de Ingeniería de Sistemas

Corporación universitaria Minuto de Dios, Bogotá D.C.

Abstract—En este proyecto, se aplica un enfoque basado en minería de datos para analizar decisiones estratégicas en el juego de Blackjack. Siguiendo el proceso de descubrimiento de conocimiento en bases de datos (KDD), se ejecutan las etapas de selección, limpieza, transformación de datos, modelado y evaluación para desarrollar un modelo predictivo. Se utiliza una red neuronal construida con la biblioteca Keras y TensorFlow en R para evaluar decisiones de juego. Los resultados incluyen la identificación de patrones en las decisiones de los jugadores y la efectividad de estrategias en diversas situaciones de juego. La visualización de activaciones específicas en la red permite entender mejor cómo el modelo evalúa distintas jugadas. Este análisis contribuye al conocimiento estratégico en Blackjack y al uso de redes neuronales en problemas de decisión.

Index Terms—Blackjack; KDD

INTRODUCCIÓN

El análisis de decisiones estratégicas en Blackjack ha sido un campo de interés en estudios de probabilidad y teoría de juegos debido a la complejidad inherente del juego y la importancia de tomar decisiones rápidas y óptimas en tiempo real. En un juego donde la interacción entre las cartas y las decisiones del jugador es dinámica, se vuelve fundamental comprender los patrones y estrategias que permiten maximizar la probabilidad de ganar. Con el avance de la inteligencia artificial y el aprendizaje automático, ahora es posible emplear modelos computacionales para capturar, analizar y optimizar estas decisiones.

Este proyecto se basa en el proceso de descubrimiento de conocimiento en bases de datos (KDD, por sus siglas en inglés), que implica varias etapas clave: selección de datos, limpieza, transformación, modelado y evaluación. En cada fase, se aplican técnicas específicas para preparar los datos de jugadas y acciones de los jugadores y el dealer, generando un conjunto de variables que representan el estado del juego en diferentes puntos. Estas variables incluyen la primera y segunda carta de los jugadores, las cartas visibles del dealer, y el valor final del dealer, entre otros aspectos. Posteriormente, se crean variables dummy para estas características, con el fin de facilitar su interpretación por los modelos de aprendizaje automático.

Para el modelado, se utiliza una red neuronal implementada en R, aprovechando las bibliotecas Keras y TensorFlow. Las redes neuronales son modelos de aprendizaje profundo que

emulan el funcionamiento del cerebro humano, permitiendo analizar relaciones complejas entre las variables y realizar predicciones precisas sobre las decisiones óptimas en el juego. Este modelo se evalúa en términos de su capacidad para clasificar las decisiones del jugador (como ganar, perder o empatar) en función del estado del juego. Además, se realiza un análisis exhaustivo de las activaciones y pesos en las capas de la red para comprender mejor cómo el modelo procesa la información y toma decisiones en situaciones específicas.

La evaluación incluye el análisis de cómo se distribuyen las activaciones en la red neuronal para distintos casos de prueba, lo cual permite entender mejor los patrones subyacentes en las decisiones de juego y validar la precisión del modelo. Al visualizar una parte específica de la red neuronal y los pesos asociados, es posible interpretar cómo influye cada variable en las decisiones de la red y qué patrones de activación son representativos de una decisión ganadora, perdedora o empatada. Este enfoque no solo es relevante para el Blackjack, sino que también tiene aplicaciones en otros juegos estratégicos y áreas donde se deben tomar decisiones complejas con múltiples variables.

JUSTIFICACIÓN

El Blackjack, como juego de cartas, presenta una estructura estratégica donde la toma de decisiones en tiempo real puede influir directamente en el resultado de una partida (Resort (n.d.)). Este proyecto tiene relevancia tanto desde un enfoque práctico como académico. Desde la perspectiva práctica, los resultados podrían ayudar a los jugadores a optimizar sus decisiones para mejorar sus probabilidades de ganar, basándose en patrones detectados en datos de partidas previas. Académicamente, este proyecto permite aplicar el proceso de descubrimiento de conocimiento en bases de datos (KDD), lo que puede servir como una demostración del poder de las técnicas analíticas para identificar patrones útiles en grandes volúmenes de datos. Este análisis también tiene el potencial de explorar algoritmos de aprendizaje automático, útiles en otros contextos donde las decisiones estratégicas juegan un papel crucial.

OBJETIVOS

Objetivo general

Identificar patrones en las decisiones de los jugadores de Blackjack, utilizando técnicas de análisis de datos, para optimizar las estrategias y maximizar las probabilidades de éxito en el juego.

Objetivos específicos:

- Analizar las decisiones de los jugadores (pedir, quedarse, doblar, dividir) en relación con las cartas visibles del dealer.
- Identificar qué combinaciones de cartas y decisiones estratégicas tienden a generar mejores resultados para los jugadores.
- Explorar patrones en los datos que podrían ser explotados para mejorar la estrategia del jugador en futuras partidas.

DOMINIO DEL PROBLEMA

La primera fase del proceso KDD se enfoca en comprender a fondo el dominio del problema y establecer claramente los objetivos del análisis. El blackjack es un juego de cartas donde los jugadores compiten contra un dealer para alcanzar un valor de mano lo más cercano posible a 21, sin superarlo. Las reglas básicas incluyen que el jugador puede pedir más cartas (“hit”) o quedarse con su mano actual (“stand”). El dealer sigue un conjunto de reglas predefinidas para tomar decisiones, lo que añade un elemento de predictibilidad al juego.

Descripción del Problema

El blackjack es un juego de cartas en el que el objetivo del jugador es obtener una mano lo más cercana posible a 21 sin superarlo. Tanto el jugador como el dealer siguen reglas específicas para jugar sus manos, y el jugador debe decidir en cada turno si pide más cartas (“hit”), se queda con su mano actual (“stand”), o toma otras decisiones estratégicas como doblar o dividir. El problema que abordaremos en este proyecto es cómo las decisiones del jugador influyen en las probabilidades de ganar una partida de blackjack. Las decisiones estratégicas dependen en gran medida de las cartas repartidas tanto al jugador como al dealer. A través de la recopilación y análisis de datos de partidas de blackjack obtenidos de Kaggle, intentaremos identificar patrones en las decisiones que los jugadores toman en diferentes situaciones y cómo esas decisiones afectan el resultado final de la mano.

Meta del Proceso

El objetivo es descubrir patrones en las decisiones que los jugadores toman durante una partida de blackjack para maximizar las probabilidades de ganar. A través del análisis de datasets de partidas de blackjack recopilados en Kaggle, buscaremos determinar qué combinaciones de cartas y decisiones estratégicas tienden a generar mejores resultados.

Preguntas Clave

Las preguntas principales que guiarán este análisis son: ¿Cuáles son las decisiones más efectivas basadas en la mano del jugador y la carta visible del dealer? ¿Cómo varían las probabilidades de ganar dependiendo de las decisiones tomadas en diferentes situaciones? ¿Existen patrones repetitivos en las manos repartidas que se puedan aprovechar para mejorar la estrategia del jugador?

Estas preguntas ayudarán a guiar el proceso de selección y análisis de los datos, y nos permitirán identificar posibles patrones y tendencias que puedan ser explotados en futuras fases del proyecto.

Datos Crudos

En esta fase inicial, utilizaremos datos disponibles en Kaggle que recopilan información de partidas de blackjack. Los datos crudos incluirán: Las cartas repartidas al jugador y al dealer. Las decisiones que los jugadores toman en cada mano (pedir carta, quedarse, doblar, dividir). El resultado final de la mano (ganar, perder, empatar).

SELECCIÓN (DATOS OBJETIVO)

Datos Relevantes

Para responder a las preguntas planteadas en la prefase, es crucial seleccionar los datos más relevantes que influyen directamente en las decisiones estratégicas del blackjack y en los resultados de las partidas. Estos son los datos seleccionados: Valor de las cartas del jugador: Cada carta en la mano del jugador es clave para la toma de decisiones. Las cartas pueden ser numéricas (2-10) o figuras (J, Q, K, A), y el valor del As puede ser 1 u 11, dependiendo del contexto Cotte and Latour (2009). Carta visible del dealer: La carta que muestra el dealer al inicio de la mano tiene un impacto significativo en la estrategia del jugador, ya que indica parte de la mano del dealer. Decisiones del jugador: Las acciones tomadas por el jugador (pedir, quedarse, doblar, dividir) son fundamentales para el análisis, ya que determinan el flujo de la partida Hewig et al. (2007). Resultado de la mano: El resultado de cada mano (ganar, perder, empatar) será el indicador clave de éxito o fracaso para cada estrategia adoptada. Estos datos son esenciales para estudiar cómo las decisiones estratégicas afectan el resultado final de la partida y nos permitirán descubrir patrones en las acciones del jugador.

Fuente de los Datos

Los datos serán obtenidos de datasets disponibles en Kaggle, que recopilan información detallada sobre partidas de blackjack. Estos datasets proporcionarán una base sólida para analizar una amplia variedad de escenarios de juego y decisiones estratégicas.

Métodos de Selección

Para asegurar que los datos seleccionados sean útiles y relevantes, seleccionaremos únicamente las partidas que contengan información completa sobre las cartas del jugador, la carta visible del dealer, las decisiones tomadas por el

jugador y el resultado final. Se excluirán partidas incompletas o irrelevantes que no aporten valor al análisis. Una vez seleccionados los datos objetivo, estos serán procesados en las fases siguientes del proyecto, donde se aplicarán técnicas de limpieza y transformación antes de proceder al análisis más detallado.

LIMPIEZA Y TRANSFORMACIÓN

La limpieza comenzará cargando las librerías necesarias para la manipulación, limpieza y visualización de datos, como dplyr, tidyr, readr y DT, las cuales permitirán gestionar y transformar el conjunto de datos de manera eficiente. A continuación, se importarán los datos desde un archivo externo para su análisis y se realizará una primera visualización de los mismos para examinar su estructura y asegurarse de que se han cargado correctamente. Esta inspección preliminar permitirá identificar posibles valores atípicos o inconsistencias que puedan requerir limpieza

shoe_id	cards_remaining	dealer_up	initial_hand	dealer_final	dealer_final_value
1	0	416	10 [10, 11]	[10, 4, 10]	24
2	0	411	10 [5, 5]	[10, 8]	18
3	0	406	6 [3, 10]	[6, 6, 10]	22
4	0	401	10 [5, 9]	[10, 8]	18
5	0	395	8 [6, 10]	[8, 2, 10]	20
6	0	389	7 [3, 4]	[7, 2, 10]	19

Fig. 1. Primer vistazo del data sets con 50 millones de datos

En la figura 1, se llevará a cabo una inspección preliminar que permitirá identificar posibles valores atípicos o inconsistencias que puedan requerir limpieza. Además, se generará una figura visual que facilitará este análisis inicial, proporcionando un primer vistazo de las características del conjunto de datos antes de proceder a las transformaciones más detalladas.

	dealer_final
1	[2, 3, 3, 7, 11, 9]
2	[4, 2, 3, 2, 11, 11, 10]
3	[6, 11, 7, 11, 11, 5]
4	[2, 6, 2, 2, 3, 9]
5	[6, 5, 11, 11, 11, 7]
6	[2, 11, 11, 11, 10, 6]
7	[4, 2, 7, 2, 11, 9]
8	[8, 2, 2, 11, 3, 10]
9	[7, 2, 3, 11, 3, 8]
10	[2, 11, 11, 10, 11, 8]

Fig. 2. Columna con las cartas del dealer, la cual se usará en el procesamiento

En la figura 2, se tomará una muestra representativa de 20,000 registros del conjunto de datos original, utilizando una semilla (set.seed(123)) para garantizar la reproducibilidad de los resultados. A continuación, se filtrarán aquellos registros donde la columna dealer_final contenga más de 4 valores separados por comas, lo que podría indicar manos complejas o inusuales del crupier esto con el fin de entender el máximo de cartas que podrían contener para ver la viabilidad de

su división por columnas independientes. A continuación, se dividirá la columna de initial_hand, la cual contiene las cartas iniciales del jugador y posterior a ello se tratará la columna dealer_final.

dealer_carta1	dealer_carta2	dealer_carta3	dealer_carta4	dealer_carta5	dealer_carta
5	7	4	10		
6	8	10			
3	11	10	3		
4	10	2	10		
9	8				
10	7				

Fig. 3. Dataset con la mano inicial del jugador en distintas columnas

En la figura 3, se transformará la columna initial_hand para eliminar los corchetes que rodean los valores, asegurando que los datos estén en un formato más limpio y manejable. Luego, se procederá a separar esta columna en dos nuevas variables, carta1 y carta2, dividiendo los valores por la coma que separa las cartas en la mano inicial. Este paso permitirá analizar cada carta por separado, facilitando el análisis y procesamiento de las manos iniciales en el juego. En el siguiente paso se dividirá la mano final del dealer, con el fin, de tener una perspectiva por columna, dado que el máximo de cartas que podrá tener el dealer serán de 7 habrá filas donde se muestre un 0, el significado es que el dealer no sacó más cartas.

dealer_card1	dealer_card2	dealer_card3	dealer_card4	dealer_card5	dealer_card6
5	7	4	10		
6	8	10			
3	11	10	3		
4	10	2	10		
9	8				
10	7				

Fig. 4. Dataset con las cartas del dealer por separado

En la figura 4, se procederá a limpiar la columna dealer_final, eliminando los corchetes que rodean los valores para que los datos del crupier estén en un formato adecuado para su análisis. Luego, se separará esta columna en varias nuevas variables: dealer_card1, dealer_card2, dealer_card3, dealer_card4, dealer_card5, dealer_card6 y dealer_card7, asignando cada carta a una columna diferente. La separación se hará utilizando la coma como delimitador, y se rellenarán las columnas que no tengan suficientes cartas con valores vacíos. Este proceso permitirá analizar cada una de las cartas que el crupier tiene en su mano final, proporcionando un mayor nivel de detalle para el análisis posterior. Por último, se dejará más claro en español las acciones que se tomaron en esa ronda.

En la figura 5, se define una función llamada replace_actions_multiple, cuyo objetivo es transformar los códigos de acciones registrados en la columna actions_taken en descripciones más comprensibles. Esta función divide cada conjunto de acciones por comas y luego reemplaza cada código con su correspondiente acción en español, utilizando la función case_when. Las acciones codificadas, como “H” (Pedir), “S” (Quedarse), “D” (Doblar), entre otras, se convierten en sus descripciones completas Hewig et al. (2007).

Show 10 entries

Search:

final_value	player_final	player_final_value	actions_taken	run_count	true_count
[[11, 4, 10]]	[15]		Doblar	9	1
[[11, 3, 3]]	[17]		Doblar	-1	0
[[7, 9]]	[16]		Quedarse	4	0
[[8, 10]]	[18]		Quedarse	-1	0
[[11, 3, 6]]	[20]		Pedir, Quedarse	-1	0
[[3, 10, 5]]	[18]		Pedir, Quedarse	-21	-6

Fig. 5. Dataset con las acciones por ronda más claras

Posteriormente, la función reconstruye la lista de acciones reemplazadas en un solo texto, manteniendo el formato original.

Finalmente, se aplica esta función a la columna actions_taken del conjunto de datos, limpiando primero los corchetes y apóstrofes que rodean los valores. Este proceso facilita la interpretación de las acciones tomadas durante el juego, permitiendo que se trabaje con datos más claros y legibles en los siguientes análisis.

Show	10	▼	entries	Search: <input type="text"/>		
dealer_carta1	dealer_carta2	dealer_carta3	dealer_carta4	dealer_carta5	dealer_ca	
5	7	4	10	0	0	
6	8	10	0	0	0	
3	11	10	3	0	0	
4	10	2	10	0	0	
9	8	0	0	0	0	
10	7	0	0	0	0	

Fig. 6. Dataset con los 0 correspondientes, lo cual señala, la ausencia de una carta

En la figura 6, se procede a manejar los valores faltantes dentro del conjunto de datos. Para las columnas numéricas, se reemplazan los valores NA con ceros, lo que asegura que los cálculos y análisis futuros no se vean afectados por valores vacíos en dichas columnas. De manera similar, en las columnas de tipo carácter, los valores NA se sustituyen por "0", lo que estandariza el tratamiento de los datos faltantes y evita problemas en procesos posteriores de manipulación o visualización. Esta estrategia garantiza que no queden valores faltantes que puedan generar errores o interpretaciones incorrectas en el análisis.

Show	10	entries	Search: <input type="text"/>			
r_final	player_final_value	actions_taken	run_count	true_count	win	resultado
[, 10]]	[15]	Doblar	9	1	2	Ganó
[, 3]]	[17]	Doblar	-1	0	2	Ganó
]	[16]	Quedarse	4	0	-1	Perdió
]]	[18]	Quedarse	-1	0	1	Ganó
[, 6]]	[20]	Pedir, Quedarse	-1	0	1	Ganó
[, 5]]	[18]	Pedir, Quedarse	-21	-6	1	Ganó

Fig. 7. Dataset con la nueva columna de resultados

En la figura 7, se crea una nueva columna llamada resultado que clasifica el resultado de cada jugada según los valores de la columna win. Se utiliza la función case_when para asignar etiquetas descriptivas basadas en el valor de la variable win: si el valor es negativo (win < 0), el jugador "Perdió"; si es cero (win == 0), el jugador "Empató"; y si es positivo (win > 0), el jugador "Ganó". Esta nueva columna facilita la interpretación

de los resultados del juego, permitiendo un análisis más claro y directo de las jugadas.

MINERÍA DE DATOS

La minería de datos es el proceso de descubrir patrones, correlaciones y tendencias dentro de grandes volúmenes de datos, utilizando técnicas de análisis avanzado. En este proyecto, aplicaremos minería de datos a un conjunto de datos de Blackjack para entender cómo diferentes factores (como las cartas en mano del jugador y del dealer, así como las acciones tomadas) afectan el resultado de la partida. El objetivo final es construir un modelo que pueda predecir estos resultados y así ayudar a tomar decisiones estratégicas.

Utilizaremos redes neuronales para crear un modelo que pueda aprender patrones en los datos y realizar predicciones. Las redes neuronales son modelos de aprendizaje profundo que se inspiran en el funcionamiento del cerebro humano, donde múltiples "neuronas" (unidades de procesamiento) están conectadas y trabajan en conjunto para procesar datos y encontrar patrones. Son especialmente útiles en problemas complejos como este, ya que permiten capturar relaciones no lineales entre las variables.

El primer paso es asegurarnos de que la variable resultado, que representa el resultado final del juego (ganar, perder, empatar), se trata como un factor en lugar de un valor numérico, además, analizará 4000 datos para evitar que la red neuronal tarde demasiado en el procesamiento. Esto es importante porque queremos que el modelo prediga categorías (clasificación) y no valores continuos. Luego seleccionaremos solo las columnas relevantes para el modelo, excluyendo datos adicionales que no aporten información para el entrenamiento de la red neuronal. Esto incluye las cartas del jugador y el dealer, el valor final del dealer, las acciones tomadas por el jugador y el resultado final.

	carta10	carta11	carta12	carta13
1	-0.6669750099676889	3.541233451805962	-0.2916593749088519	-0.2918611577982961
2	-0.6669750099676889	3.541233451805962	-0.2916593749088519	-0.2918611577982961
3	-0.6669750099676889	-0.2823733632952225	-0.2916593749088519	-0.2918611577982961
4	-0.6669750099676889	-0.2823733632952225	-0.2916593749088519	-0.2918611577982961
5	-0.6669750099676889	3.541233451805962	-0.2916593749088519	-0.2918611577982961
6	-0.6669750099676889	-0.2823733632952225	-0.2916593749088519	3.426115374664075

Fig. 8. Dataset con variables dummy para las columnas a trabajar

En la figura 8, se observan las variables dummy que permiten transformar las variables categóricas en un formato numérico, que es más adecuado para el modelo. Por ejemplo, si actions_taken tiene valores como "hit" y "stand", el modelo las convierte en variables numéricas. Además, se escalan los datos significa normalizar todas las variables para que tengan una media de 0 y una desviación estándar de 1. Esto es crucial para el entrenamiento de la red neuronal, ya que evita que variables con valores grandes dominen el aprendizaje del modelo y permite que el entrenamiento sea más estable y rápido.

Escalar los datos significa normalizar todas las variables para que tengan una media de 0 y una desviación estándar de

1. Esto es crucial para el entrenamiento de la red neuronal, ya que evita que variables con valores grandes dominen el aprendizaje del modelo y permite que el entrenamiento sea más estable y rápido. Finalmente, se divide el conjunto de datos en dos partes: entrenamiento (80%) y prueba (20%). El modelo se entrena en los datos de entrenamiento y se evalúa en los datos de prueba para medir su capacidad de generalización.

```
# weights: 998
initial value 22771.497110
iter 10 value 43.853694
iter 20 value 8.301239
iter 30 value 8.227214
iter 40 value 8.221074
iter 50 value 8.218505
iter 60 value 8.218298
iter 70 value 8.217692
iter 80 value 8.217599
iter 90 value 8.217470
iter 100 value 8.216209
iter 110 value 8.216139
iter 120 value 8.213244
iter 130 value 0.749625
iter 140 value 0.005446
iter 150 value 0.000881
iter 160 value 0.000352
iter 170 value 0.000191
final value 0.000082
converged
```

Fig. 9. Proceso de entrenamiento de la red neuronal

En la figura 9, después de definir el modelo, comienza el proceso de entrenamiento u optimización de la red neuronal, donde se ajustan los pesos de las conexiones entre neuronas en cada iteración para minimizar el error entre las predicciones del modelo y los valores reales en train_data. Con un total de 998 pesos ajustables (que representan las conexiones entre las neuronas de las diferentes capas), el proceso inicia con un valor de pérdida inicial alto, que luego disminuye a medida que la red ajusta sus pesos en cada iteración. Por ejemplo, en la iteración 10, el valor de la función de pérdida es de 43.85, y continúa descendiendo hasta llegar a 0.000082 al final del entrenamiento. Este valor final, bastante bajo, sugiere que el modelo ha aprendido bien los patrones en los datos de entrenamiento. El mensaje “converged” indica que la optimización ha alcanzado un punto donde el modelo ya no mejora significativamente con más iteraciones, por lo que el proceso se detiene antes de alcanzar el límite de maxit = 200. En resumen, el entrenamiento de la red busca minimizar el error de predicción usando los datos de entrenamiento, y el modelo resultante está listo para evaluarse en datos no vistos, como test_data.

En la figura 10, se puede observar una comparación entre los resultados reales y la predicción que realizó la red neuronal. El

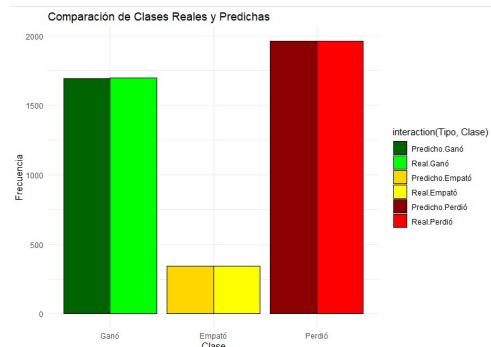


Fig. 10. Comparación de resultados entre el resultado real y la predicha por la red neuronal

resultado se hizo a través de un vector llamado predicciones que contiene las clases predichas por el modelo para cada fila de test_data. Estas predicciones representan el resultado que la red neuronal cree que ocurrirá en cada partida de Blackjack según las características que ya conoce. Luego, estas predicciones se pueden comparar con los resultados reales para evaluar la precisión y el rendimiento del modelo. Al observar el gráfico se puede observar que hay unos pequeños datos que no coinciden con valores reales.

	Real	Predicho
1	Ganó	Perdió
2	Ganó	Perdió
3	Ganó	Perdió

Fig. 11. Datos que no coinciden

En la figura 11, se observan y filtran los datos donde se generaron cambios. Este pequeño cambio se debe a partidas demasiado únicas con un contexto de decisiones muy amplio, donde la red, no tiene la suficiente información para manejar división de manos con diferentes opciones, dado que la cantidad es tan mínima se considera que no tiene relevancia dado que el modelo pudo predecir los demás juegos sin problema alguna a pesar de también tener una gran cantidad de decisiones de por medio.

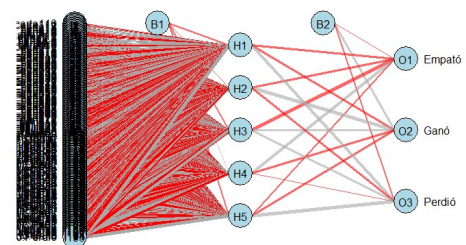


Fig. 12. Imagen de la red neuronal

En la figura 12 se observa la capa de entrada, ubicada a la izquierda del gráfico, contiene una gran cantidad de variables.

Estas entradas representan las características o variables del modelo de red neuronal, que probablemente están relacionadas con las jugadas y decisiones en el contexto del Blackjack. Las conexiones rojas que parten de esta capa indican cómo cada una de estas variables de entrada se conecta con las neuronas de la siguiente capa, que es la capa oculta.

En el centro, encontramos la capa oculta, compuesta por cinco neuronas, etiquetadas como H1, H2, H3, H4 y H5. Estas neuronas realizan combinaciones lineales de las entradas ponderadas y aplican una función de activación para generar su salida. Las conexiones de colores reflejan el signo de los pesos: las conexiones en rojo representan pesos negativos, mientras que las conexiones en gris indican pesos positivos. Además, el grosor y la intensidad de las líneas reflejan la magnitud de los pesos: conexiones más gruesas e intensas indican un peso mayor en valor absoluto, lo que implica que tienen un impacto significativo en la activación de la neurona destino.

La capa de salida, a la derecha del gráfico, consta de tres neuronas etiquetadas como O1 (Empató), O2 (Ganó) y O3 (Perdió). Cada una de estas neuronas representa una posible clase para la predicción final del modelo. En este caso, el objetivo de la red es clasificar el resultado de una partida de Blackjack en una de estas tres categorías, lo que sugiere un problema de clasificación multinomial en el que el modelo decide entre tres posibles resultados basándose en las activaciones de la capa oculta.

Las neuronas B1 y B2 representan los términos de sesgo (bias) en la capa oculta y en la capa de salida, respectivamente. Estas neuronas de sesgo son constantes y están conectadas a todas las neuronas de sus respectivas capas. Los términos de sesgo permiten que la red ajuste el punto de activación de las neuronas, ayudando a que el modelo se ajuste mejor a los datos al desplazar la función de activación de cada neurona y, por ende, mejorar la precisión de las predicciones.

EVALUACIÓN DE LOS DATOS

Reference			
Prediction	Empató	Ganó	Perdió
Empató	342	0	0
Ganó	1	1693	0
Perdió	0	3	1960

Fig. 13. Estadísticas de la matriz de confusión

El modelo tiene un rendimiento sobresaliente, como lo indica la matriz de confusión, también conocida como matriz de error, es un instrumento tecnológico que sirve para calcular el rendimiento sobre un modelo de clasificación definido DataScientest (2024) como se observa en la figura 13, que muestra cómo las predicciones se distribuyen entre las clases reales ("Empató", "Ganó" y "Perdió") en comparación con las predicciones realizadas por el modelo. En la clase Empató, el modelo clasificó correctamente 342 casos como "Empató" y no cometió errores, ya que no predijo incorrectamente como "Ganó" ni "Perdió". Esto refleja una alta precisión para esta clase. En la clase Ganó, el modelo predijo correctamente

1693 casos como "Ganó", aunque cometió un pequeño error al predecir un caso como "Ganó" cuando realmente fue "Empató". Finalmente, en la clase Perdió, el modelo también tuvo un excelente desempeño, con 1960 casos correctamente clasificados y solo tres errores de predicción en los que predijo "Ganó" en lugar de "Perdió".

```
Overall Statistics

Accuracy : 0.999
95% CI : (0.9974, 0.9997)
No Information Rate : 0.4901
P-Value [Acc > NIR] : < 2.2e-16

Kappa : 0.9983

McNemar's Test P-Value : NA
```

Fig. 14. Estadísticas extra de la matriz de confusión

En la figura 14, el índice de exactitud es de 0.999 (99.9%), lo que sugiere que el modelo acertó en casi todas las predicciones realizadas. Además, el intervalo de confianza del 95% para la exactitud varía entre 99.74% y 99.97%, lo que indica que la estimación de la exactitud es robusta y confiable. Este alto valor de exactitud es aún más significativo dado que la tasa de no información (No Information Rate) es de 0.4901, lo que representa la proporción de la clase mayoritaria en los datos. El modelo supera ampliamente esta tasa, lo que demuestra que no solo está prediciendo correctamente la clase mayoritaria, sino que también tiene una alta capacidad para clasificar correctamente las clases minoritarias.

En términos de la estadística de Kappa, que mide la concordancia entre las predicciones del modelo y las clases reales, el valor de 0.9983 indica una excelente concordancia, mucho mejor que lo que se esperaría por azar. Esto confirma que el modelo no solo está funcionando bien en términos de precisión general, sino que las predicciones son consistentes con las clases reales.

	Class: Empató	Class: Ganó	Class: Perdió
Sensitivity	0.99708	0.9982	1.0000
Specificity	1.00000	0.9996	0.9985
Pos Pred Value	1.00000	0.9994	0.9985
Neg Pred Value	0.99973	0.9987	1.0000
Prevalence	0.08577	0.4241	0.4901
Detection Rate	0.08552	0.4234	0.4901
Detection Prevalence	0.08552	0.4236	0.4909
Balanced Accuracy	0.99854	0.9989	0.9993

Fig. 15. Estadísticas por clase de la matriz de confusión

En la figura 15, las métricas por clase proporcionan un análisis detallado del rendimiento del modelo en cada una de las clases. Para la clase Empató, la sensibilidad es del 99.7%, lo que significa que el modelo detectó correctamente el 99.7% de los casos que realmente fueron "Empató". Además, la especificidad es del 100%, lo que indica que no hubo falsos positivos para esta clase. El valor predictivo positivo también es perfecto, con un 100%, lo que significa que cuando el modelo predijo "Empató", estaba correcto en todas las ocasiones. La prevalencia de esta clase es relativamente baja, con solo un 8.58% de los casos pertenecientes a "Empató", lo

que hace aún más impresionante el alto desempeño del modelo en esta clase minoritaria.

En cuanto a la clase Ganó, la sensibilidad es de 99.8%, lo que indica que el modelo identificó correctamente el 99.8% de los casos ganadores. La especificidad es de 99.96%, lo que significa que el modelo detectó correctamente los casos que no eran “Ganó” en casi todos los casos. Los valores predictivos positivos y negativos también son muy altos, con un 99.94% y un 99.87%, respectivamente. La prevalencia de esta clase es del 42.41%, lo que la convierte en la clase mayoritaria en los datos.

Por último, en la clase Perdió, el modelo tuvo un desempeño perfecto en términos de sensibilidad y especificidad, con 100% en ambas métricas. Esto significa que el modelo identificó correctamente todos los casos perdedores y no cometió errores al clasificar las otras clases como “Perdió”. El valor predictivo positivo es del 99.85% y el valor predictivo negativo es del 100%, lo que refleja un rendimiento muy sólido. La prevalencia de esta clase es del 49.01%, lo que la convierte en la clase más frecuente en el conjunto de datos.

"Precisión del modelo: 99.9 %"

Fig. 16. Porcentaje de precisión

El modelo tiene una precisión del 99.9% según la figura 16, lo que indica que las predicciones realizadas por el modelo son correctas en un porcentaje muy alto de las veces. Este valor sugiere que el modelo está funcionando muy bien, especialmente en tareas con un alto número de datos de prueba. Sin embargo, es importante también considerar otras métricas, como la sensibilidad, especificidad, o el valor predictivo positivo, para tener una visión más completa del rendimiento del modelo como se explicó en las anteriores figuras.

¿Cuáles son las decisiones más efectivas basadas en la mano del jugador y la carta visible del dealer? ¿Cómo varían las probabilidades de ganar dependiendo de las decisiones tomadas en diferentes situaciones? y ¿Existen patrones repetitivos en las manos repartidas que se puedan aprovechar para mejorar la estrategia del jugador?

Para responder estas preguntas, se usarán los siguientes gráficos y estadísticas.

actions_taken	ganados	total	tasa_ganancia
1 Doblar	1089	1952	0.5578893442622951
2 Quedarse	4719	8522	0.5537432525757686
3 Pedir, Quedarse	1487	2765	0.5377938517179024
4 Pedir, Pedir, Quedarse	522	973	0.5364850976361768

Fig. 17. Acciones más utilizadas junto con su tasa de ganancia y total de juegos

Según la figura 17, podemos ver:

1. Acción más exitosa: “Doblar” Ganados: 1,089 Total: 1,952 Tasa de Ganancia: 55.8% La acción “Doblar” es la que tiene la tasa de ganancia más alta, con un 55.8%. Esto indica que, en promedio, cuando un jugador decide

doblar su apuesta, tiene más probabilidades de ganar. Aunque no es la acción más frecuente (tiene menos total de partidas que “Quedarse”), tiene un buen rendimiento en términos de éxito relativo.

2. Acción más frecuente: “Quedarse” Ganados: 4,719 Total: 8,522 Tasa de Ganancia: 55.4% La acción “Quedarse” es la más común, con más de 8,500 partidas registradas. Su tasa de ganancia es muy similar a la de “Doblar” (55.4%), lo que sugiere que, en términos de cantidad de partidas, esta es una acción que también tiene un rendimiento bastante bueno. Aunque no tiene la tasa de ganancia más alta, al ser tan frecuente, es una estrategia sólida para los jugadores.
3. Acción combinada: “Pedir, Quedarse” Ganados: 1,487 Total: 2,765 Tasa de Ganancia: 53.8% Esta acción combina “Pedir” y luego “Quedarse”. Tiene una tasa de ganancia de 53.8%, ligeramente inferior a las anteriores, pero sigue siendo una estrategia bastante efectiva en términos de éxito. Sin embargo, tiene un total de partidas más bajo en comparación con las dos primeras acciones, lo que podría reflejar un estilo de juego menos frecuente o específico.
4. Acción más riesgosa: “Pedir, Pedir, Quedarse” Ganados: 522 Total: 973 Tasa de Ganancia: 53.6% La acción de pedir dos veces antes de quedarse (“Pedir, Pedir, Quedarse”) tiene una tasa de ganancia de 53.6%, que es la más baja entre las acciones analizadas, pero sigue siendo relativamente alta. Sin embargo, el número de partidas es también menor, lo que puede indicar que esta es una estrategia menos adoptada por los jugadores, o que se utiliza solo en situaciones específicas.

Claramente, cada sección está sujeta a las cartas que se tengan en juego, al ser un juego donde no conoces aún las cartas que tendras. En ese caso, se mostrarán las dos primeras acciones la combinación de cartas que fue más efectiva.

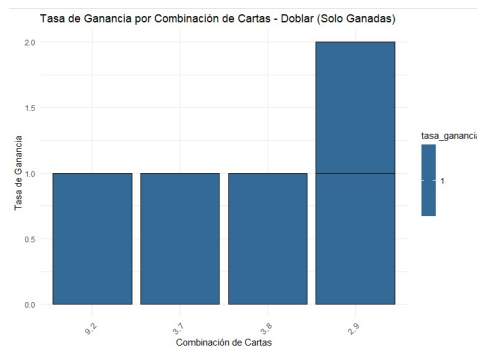


Fig. 18. Cartas más frecuentes en Doblar

Dada la figura 18, se observa que al doblar lo más común es tomar el riesgo cuando se tiene un 9 y un 2, siendo la tasa más alta de victoria.

Según la figura 19, se observa que las combinaciones entre (10, 10), (9,10) y en general, combinaciones con el número 10 y un número mayor a 7 tiene una tasa de victoria más alta al quedarse.

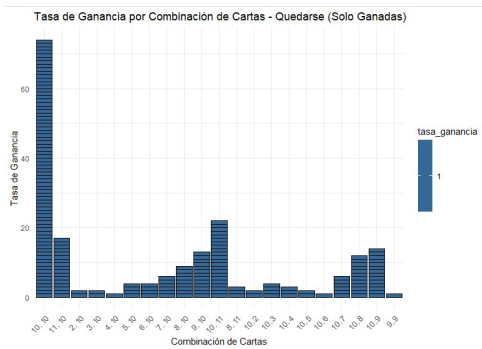


Fig. 19. Cartas más frecuentes en Quedarse

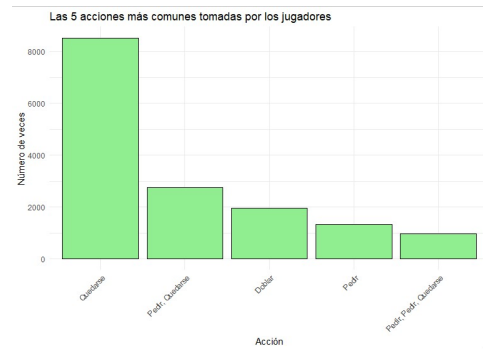


Fig. 21. Gráfica con las acciones más frecuentes por los jugadores

ANEXOS

Las figuras mostradas a continuación tienen como fin mostrar que el proceso de transformación permite la manipulación de los datos de una manera más óptima para el proyecto, permitiendo dar ejemplos de gráficos.

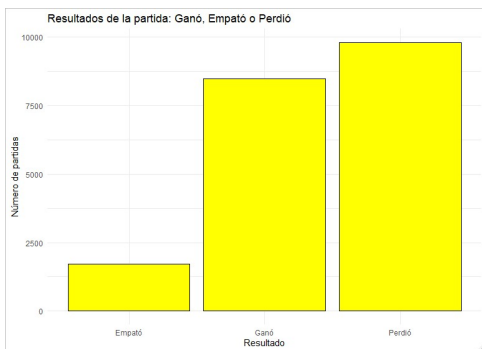


Fig. 20. Gráfica de barras a raíz de la nueva columna resultado

En la figura 19, Se crea un gráfico de barras donde el eje x muestra las categorías de resultado (“Ganó”, “Empató” y “Perdió”) y el eje y indica el número de partidas en cada categoría. Las barras se colorean de amarillo con bordes negros para destacar los resultados. Además, se añaden etiquetas al gráfico, incluyendo un título que describe la visualización y etiquetas para los ejes, lo que facilita la comprensión de la información presentada. Este gráfico proporciona una visión general del desempeño del jugador en las partidas, permitiendo identificar patrones y tendencias en los resultados. Se observa que el resultado más común es perder, sin embargo, no está muy lejos del resultado de ganar.

En la figura 20, se identifican las acciones más frecuentes tomadas por los jugadores durante las partidas. Para ello, se agrupan los datos por la columna actions_taken, se cuenta el número de ocurrencias de cada acción utilizando summarise, y se ordenan los resultados de forma descendente. Posteriormente, se seleccionan las cinco acciones más comunes mediante la función slice_max.

En el gráfico de barras, el eje x muestra las acciones reordenadas según su frecuencia, mientras que el eje y indica el número de veces que cada acción fue tomada. Las

barras se colorean de verde claro con bordes negros para hacer la visualización más atractiva. Se añaden etiquetas al gráfico, incluyendo un título y descripciones para los ejes, y se ajusta la orientación del texto en el eje x para mejorar la legibilidad. Esta visualización permite analizar de manera clara las acciones más comunes que los jugadores realizan, proporcionando información valiosa sobre su comportamiento durante el juego. Se puede observar con gran diferencia que los jugadores deciden quedarse más frecuentemente, lo que indica, no tomar riesgos.

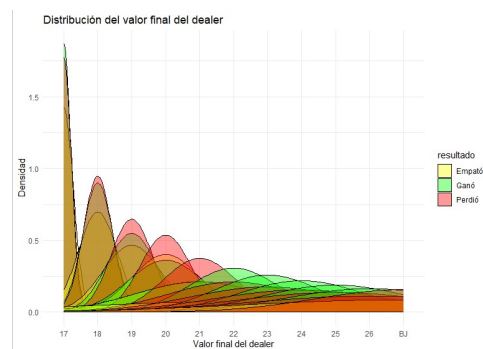


Fig. 22. Gráfica de calor respecto al resultado del jugador

En la figura 21, se elabora una visualización de la distribución del valor final del crupier utilizando un gráfico de densidad. En este gráfico, el eje x representa el valor final del crupier (dealer_final_value), mientras que el eje y indica la densidad de los valores observados. Las áreas bajo la curva se llenan con diferentes colores según el resultado de la partida, permitiendo distinguir fácilmente entre las categorías “Ganó”, “Empató” y “Perdió”.

La opacidad de las áreas se ajusta con un valor alfa de 0.4, lo que permite una mejor visualización de las superposiciones. Se añaden etiquetas descriptivas, incluyendo un título que refleja el contenido del gráfico y etiquetas para los ejes, para una mejor comprensión. Además, se utiliza scale_fill_manual para asignar colores específicos a cada resultado: verde para “Ganó”, amarillo para “Empató” y rojo para “Perdió”. Esta visualización proporciona una visión clara de cómo se distribuyen los valores finales del crupier en relación con los

resultados de las partidas, facilitando la identificación de tendencias y patrones en los datos.

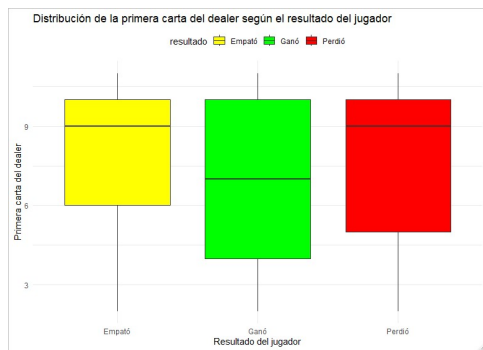


Fig. 23. Boxplot que visualiza según la carta, donde se encuentran reunidos más los datos donde ganó, perdió o empató

En la figura 22, se crea un gráfico de cajas (boxplot) para analizar la distribución de la primera carta del crupier (dealer_carta1) en función del resultado del jugador. En el gráfico, el eje x representa los resultados (“Ganó”, “Empató” y “Perdió”), mientras que el eje y muestra los valores de la primera carta del crupier.

Se utilizan colores específicos para rellenar las cajas según el resultado del jugador, y los valores atípicos se resaltan en rojo para facilitar su identificación. Además, se añaden etiquetas que incluyen un título descriptivo y nombres para los ejes, lo que mejora la comprensión del gráfico. La función `scale_fill_manual` se emplea para asignar colores particulares: verde para “Ganó”, amarillo para “Empató” y rojo para “Perdió”. Por último, se posiciona la leyenda en la parte superior del gráfico para que sea fácilmente visible. Esta visualización permite observar cómo varía la primera carta del crupier en relación con el desempeño del jugador, facilitando la identificación de patrones y posibles correlaciones entre las cartas y los resultados del juego.

CONCLUSIONES

El análisis realizado demuestra que el uso de minería de datos y redes neuronales es eficaz para modelar y evaluar decisiones estratégicas en Blackjack. A través del proceso de KDD, fue posible transformar un conjunto de datos brutos en un modelo de red neuronal capaz de identificar patrones y decisiones óptimas en el juego. El enfoque utilizado en este proyecto ha permitido no solo predecir resultados en función de las decisiones del jugador, sino también entender los factores que influyen en dichas decisiones, proporcionando una visión más profunda sobre la dinámica del juego.

La visualización de las activaciones y los pesos en las capas de la red neuronal resultó ser una herramienta valiosa para evaluar la lógica del modelo y analizar cómo responde ante diferentes configuraciones de cartas y jugadas. Este análisis detallado de la red neuronal revela patrones específicos que corresponden a decisiones estratégicas, como cuándo es más probable que un jugador gane, pierda o empate. Asimismo, el uso de variables dummy y la normalización de los datos

aseguraron que el modelo tuviera una representación clara y consistente de cada estado del juego, optimizando su capacidad de generalizar las decisiones en diferentes escenarios.

Además, el proyecto resalta la versatilidad de los modelos de redes neuronales en problemas de toma de decisiones complejas en entornos inciertos. La metodología presentada puede ser aplicada a otros juegos o contextos donde la estrategia y la probabilidad juegan un rol importante, como en la gestión de riesgos financieros o la toma de decisiones en entornos empresariales. En última instancia, este proyecto demuestra que la combinación de minería de datos y aprendizaje puede ofrecer soluciones innovadoras y efectivas en la optimización de decisiones estratégicas en Blackjack e incluso otros juegos.

Estos resultados permiten la optimización del modelo a través de la inclusión de más capas o neuronas, o la experimentación con técnicas de regularización para mejorar su rendimiento. En conclusión, este proyecto no solo contribuye a la comprensión de estrategias en Blackjack, sino que también destaca el potencial de las redes neuronales y la minería de datos para resolver problemas complejos de manera efectiva, demostrando el poder del aprendizaje automático en el análisis de decisiones estratégicas.

REFERENCES

- Cotte, June, and Kathryn A. Latour. 2009. "Blackjack in the Kitchen: Understanding Online Versus Casino Gambling." *The Journal of Consumer Research* 35 (5): 742–58.
- DataScientest. 2024. "Matriz de Confusión." 2024. <https://datascientest.com/es/matriz-de-confusion>.
- Hewig, Johannes, Ralf Trippe, Holger Hecht, Michael G. H. Coles, Clay B. Holroyd, and Wolfgang H. R. Miltner. 2007. "Decision-Making in Blackjack: An Electrophysiological Analysis." *Cerebral Cortex* 17 (4): 865–77.
- Resort, The Venetian. n.d. "Blackjack Basics." <https://www.venetianlasvegas.com/resort/casino/table-games/how-to-play-blackjack.html>.