

A partir del caso de **DeepMind** y su IA capaz de aprender a jugar al *Arkanoid* de manera autónoma:

1. **Visualiza el vídeo oficial:**

[Google DeepMind's Q-learning playing Atari Breakout](#)

2. **Analiza el proceso de aprendizaje de la red neuronal:**

- ¿Qué tipo de aprendizaje utiliza (supervisado, no supervisado o por refuerzo)?
- ¿Qué elementos del juego funcionan como “recompensa” o “castigo”?
- ¿Qué evidencias de “memoria” o “experiencia acumulada” observas en su comportamiento?

3. **Reflexiona y responde** (en un documento breve o presentación):

- ¿Podemos decir que esta IA “piensa”?
- ¿Qué la diferencia del comportamiento humano?
- ¿Qué aprendizajes o mejoras podría implementar si la red tuviera acceso a más datos o diferentes juegos?

4. **Actividad opcional (nivel técnico):**

- Ejecuta una simulación básica de aprendizaje por refuerzo usando Python y la librería **gymnasium** (OpenAI Gym).
- Elige un entorno simple como **CartPole-v1** o **MountainCar-v0**.
- Observa cómo cambia el rendimiento del agente al aumentar el número de episodios de entrenamiento.