



**Universidad Mariano Galvez De Guatemala**

**Centro Universitario de Villa Nueva.  
Facultad de Ingenieria en sistemas de  
Informacion y Ciencias de la computacion.**

**Guatemala 09/02/2020.**

**Cusro: Inteligencia Artificial.**

**Catedratico: Ing. Jonathan Garcia.**

**Alumno: Emilio Alexander Colindres Gómez.**

**Carnet no: 5390-16-1585.**

**Tema**

**¿puede pensar una maquina A.M Turing-**

## **¿Puede Pensar Una Maquina?**

Es una pregunta muy curiosa.

Basándonos en el libro de A.M Turing Puede pensar una maquina podremos llegar a la conclusión.

Tenemos la pregunta: ¿puede pensar una maquina? Buscando la respuesta en encuestas se llego a la conclusión que lo mejor era retomar la pregunta desde otro punto de vista. Basamos la pregunta en un juego de imitación en el cual intervienen 3 personas, basado en una serie de movimientos y preguntas en las cuales se hace un ciclo entre los 3 jugadores. Se utilizan herramientas externas como un impresor telegráfico. El objetivo es que el jugador A y el jugador B hagan patrones similares para confundir al jugador C y asi conteste erróneamente.

Ahora planteemos la pregunta: ¿Qué sucede cuando una máquina sustituye a A en el juego?». ¿Se pronunciará el preguntador en este caso tan erróneamente como lo hace cuando en el juego participan un hombre y una mujer? Estas preguntas sustituyen a la original: ¿Pueden pensar las máquinas?

Teniendo ahora una nueva pregunta, nos planteamos: ¿merece la pena responder esta nueva pregunta?, El nuevo problema tiene una ventaja la cual es que traza una línea entre las aptitudes físicas e intelectuales de una persona. Se nos presenta un nuevo problema el cual es que nos parece que de poco serviría tratar de hacer una máquina pensante más humana, forrándola con esa epidermis artificial. El modo en que se planteó el problema refleja una debilidad la cual es el orden de hacer las preguntas en dicho juego.

este método que es de preguntas y respuestas es factible para incluir casi todos los campos de actividades humanas, aun asi no es 100% preciso. Si una persona intenta tomar el papel de la maquina en el juego, quedaría eliminada por la capacidad que tiene la máquina y por la lentitud e inexactitud de la persona.

La mejor estrategia en el juego de imitación no necesariamente tiene que ser la imitación de la conducta humana, es tratar de dar las respuestas que una persona diría con naturalidad.