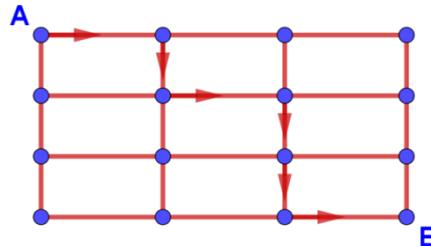
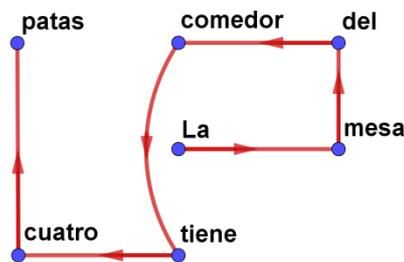


Actividad 7. Tomando decisiones

Observa que cada vez que la cobaya llega a un cruce (vértice) del laberinto (grafo) debe tomar una decisión sobre por donde va a continuar. Esa decisión la podemos señalar con una flecha. Por ejemplo, una cobaya ha tomado las siguientes decisiones para ir de A a B:



La toma de decisiones es fundamental en todas las actividades. Todavía más fundamental en los últimos años, en donde el avance de los ordenadores, que ya pueden realizar operaciones muy complejas, está basado en el estudio de cómo enseñarle a tomar decisiones. Por ejemplo, nosotros mismos al hablar “elegimos” las palabras y las colocamos en el “orden” adecuado:



Como este grafo tiene flechas, es decir, un sentido, se le llama **grafo dirigido**.

Construye los grafos dirigidos correspondientes a los siguientes ejemplos:

- Vértices: “América”, “Colón”, “1492”, “en”, “descubrió”.
Decisión: “normas lingüísticas”.
- Vértices: “2”, “3”, “5”
Decisión: “suma matemática”.
- $(2 + 6) \times 3 = 24$
- $2 \times 3 + 6 \times 3 = 24$
- Vértices: Tú, tus hermanos, tus padres, tus abuelos, tus tíos.
Decisión: horizontal: “hermano de” vertical: “padre de”
- Vértices: “nube”, “mar”, “sol”, “lluvia”, “ríos”
Decisión: “leyes físicas, ciclo del agua”
- Vértices: “rana”, “oveja”, “abeja”, “lobo”, “flor”, “hierba”, “hombre”, “mosca”, “fruta”
Decisión: “poder comer a”.