

Piedra, Papel, Tijeras

Materiales

- Cartón: Papel A3 (para imprimir y plastificar);
- Opciones de piezas de triángulo rectángulo:
 - ya hechas en la tienda
 - PVC,
 - PLA y una impresora 3D;
- Para los números de las piezas, puedes dibujarlos con un rotulador o utilizar pegatinas.

Breve descripción

Esta actividad utiliza una matriz de resultados de 3 x 3 x 3 para demostrar cómo dos personas/agentes participan en la toma de decisiones con tres opciones. Por ejemplo, la matriz siguiente muestra el juego Piedra, papel o tijera y los posibles resultados entre dos jugadores.

		Persona A		
		Piedra	Papel	Tijeras
Persona B	Piedra	(0, 0)	(-1, 1)	(1, -1)
	Papel	(1, -1)	(0, 0)	(-1, 1)
	Tijeras	(-1, 1)	(1, -1)	(0, 0)

Las piezas triangulares utilizadas para rellenar el tablero tienen los números

0 = empate, 1 = ganador , 1 = perdedor.

Estos números indican los posibles resultados de los dos agentes en función de la intersección entre cada una de sus elecciones. Por ejemplo, el papel gana a la piedra (véase la tabla anterior). Para que los usuarios vean más fácilmente el patrón creado, las piezas son de 3 colores diferentes en función de los resultados descritos anteriormente. Esta actividad sirve para contemplar todos los resultados posibles y colocarlos en el tablero en consecuencia.

Montaje

Diseño de todas las piezas

Las piezas del triángulo rectángulo deben ser de 3 colores diferentes (6 piezas por resultado, total 18).

Sugerencias para los colores: Elija colores que contrasten entre sí para facilitar a los usuarios la distinción entre los tres resultados.

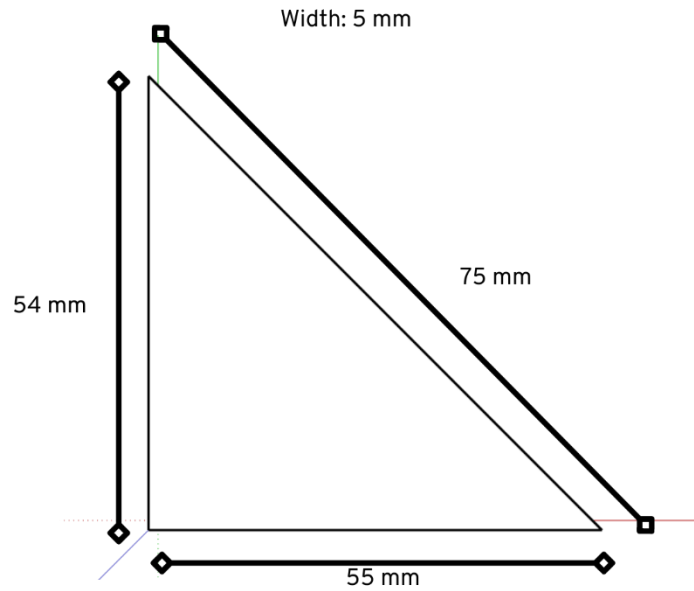



Figura 1. Medidas del triángulo rectángulo

Montaje de las piezas


No es necesario realizar ningún paso de montaje. Una vez que tenga las piezas triangulares adecuadas y el tablero, estará listo para utilizar la exposición.


El Panel (DINA3)




Piedra, papel, tijeras

Coloca las piezas para visualizar todas las jugadas.















PEDRA



PAPER




TIJERAS

	PIEDRA	PAPEL	TIJERAS
TIJERAS			
PAPEL			
PIEDRA			

0 = "Empate"

1 = "Gana"

-1 = "Pierde"



Co-funded by the European Union

Otras opciones

Los números de las piezas pueden extrudirse para ayudar a los adultos con discapacidad visual a comprender los valores con mayor facilidad. Otra opción podría ser diseñar la matriz con otras formas, como rectángulos o círculos.

Explicación

Esta actividad involucra a los usuarios en el proceso de toma de decisiones a través de la matriz de resultados. De este modo, resulta más fácil visualizar el concepto de formación de estrategias y probabilidad en escenarios cotidianos. La matriz también puede ser de 2 x 2, 4 x 4 o incluso mayor, en función de las opciones disponibles. El ejemplo del juego de piedra, papel o tijera da una suma cero.

Competencias

- Probabilidad
- Comprender la matriz de resultados
- Identificar las ventajas y desventajas de una situación
- Toma de decisiones y formación de estrategias

Observaciones

Aunque se presenta un escenario en el tablero, la actividad puede ampliarse utilizando las mismas piezas. pero otros escenarios, y añadiendo más piezas triangulares.

Para impresoras 3D (si procede)

Las piezas del triángulo rectángulo pueden construirse utilizando software e impresora 3D.