Nombre del juego: El juego de la caja

A quienes está dirigido: Mayores de 5 años

Cómo se juega: Es individual y hay dos roles posibles en el juego (maestro y estudiante). El mismo jugador puede jugar ambos roles si lo desea (uno después del otro).

Duración de la actividad: 10 min

Información para el flyer: ¿Cómo hacemos para aprender y enseñar intercambiando sólo información limitada en forma de ejemplos? ¡Ayudanos a responder esta pregunta dejandonos algunas *pistas*!

Información general de la actividad: El juego de la caja es una réplica de un estudio realizado con adultos (Shafto & Goodman 2008), diseñado para investigar cómo enseñamos y aprendemos por medio de ejemplos. El juego tiene dos roles: el aprendiz y el tutor. El tutor debe enseñarle un concepto al aprendiz, dándole información limitada sobre el mismo, de modo que el aprendiz complete la información haciendo una inferencia. En esta versión sencilla, el concepto es un rectángulo en la pantalla que el tutor ve, pero el aprendiz no. El tutor debe elegir algunos puntos en el espacio a modo de ejemplos y el aprendiz debe inferir en dónde está el rectángulo y de qué tamaño es. En esta interacción, el tutor debe elegir los mejores ejemplos posibles para que el alumno infiera el rectángulo correcto y el aprendiz debe inferir cuál es el rectángulo, teniendo en cuenta que el tutor le dió ejemplos precisamente para este fin. Esta interacción se puede modelar como un proceso de aprendizaje bayesiano y permitió mostrar, en la publicación original, que los adultos se comportan como "agentes racionales" en el sentido de que efectivamente eligen los mejores ejemplos y realizan las mejores inferencias posibles, en acuerdo con lo predicho por el modelo. Nuestro objetivo en el C3 es replicarlo en niños y ver, por un lado, desde qué edad se observan los mismos resultados, y por otro lado, si es que existe algún patrón en los niños, previo a comportarse como los adultos.

Nombre del juego: Mate Marote: un desafío de videojuegos

A quienes está dirigido: Principalmente para niñxs de entre 6 y 10 años

Cómo se juega: En una computadora de manera individual

Duración de la actividad: Aproximadamente 20 minutos

Información para el flyer: ¿Querés ayudarnos a entender cómo los videojuegos pueden ayudar a nuestro cerebro? ¡Sumate!

Información general de la actividad: Es una prueba piloto de distintos juegos nuevos para la plataforma que sirven para testear funciones ejecutivas. Se evaluará el funcionamiento general de los juegos, la comprensión de las instrucciones y la motivación de les niñes para jugar. Es importante que vengan acompañades por sus

padres, quienes deberán conocer la actividad, firmar un consentimiento y, si es posible, brindar algunos datos sobre le niñe que participará de la actividad.

Información extra (puede ir para el fyer): Las experiencias tempranas que tienen los niños sientan las bases fundamentales para el resto de su vida. Las capacidades de pensar, evocar y recordar información, de resolver problemas y de involucrarse en otras actividades, por ejemplo, en lectoescritura, matemática y comportamiento social, son dependientes del desarrollo de la atención, la memoria y de otras capacidades mentales, llamadas *capacidades cognitivas*. Estas capacidades cognitivas pueden entrenarse, y un niño estimulado aprovecharía mejor el acceso a la educación y  alos recursos que tuviera a mano y se prepararía como adulto pensante e integrado a la sociedad.

Hace varios años venimos desarrollando "Mate Marote", un software cuya construcción y cuyo diseño fueron inspirados por conocimientos del campo de la neurociencia cognitiva, y aplicándolo en poblaciones de niños entre 5 y 8 años con el objeto de estimular y potenciar sus capacidades cognitivas y de que dicha potenciación se refleje en su capacidad para utilizar lo aprendido en una situación diferente.

Hoy en el C3, les proponemos completar estos juegos, que son nuevos y próximamente vamos a implementarlos en algunas escuelas. En cada uno de los juegos los va a acompañar uno de los personajes de Mate Marote, que les va a explicar las instrucciones para jugar y les va a mostrar algunos ejemplos. ¿Se animan a jugar a todos?

Nombre del juego: ¿Cuánto pesa una ayudita?

A quienes está dirigido: Niñxs de entre 6 y 12 años y adultos

Cómo se juega: En parejas de niñxs y adultos que no se conozcan previamente.

Duración de la actividad: Aproximadamente 10 minutos

Información para el flyer:

¿Se ve más pesado un sillón si lo tengo que mover sólo o si me va a ayudar un amigo? ¿Cómo cambian las cosas si me ayuda un desconocido? ¡Vení a jugar y ayudanos a contestar estas preguntas!

Información de la actividad:

El objetivo de este experimento es estudiar cómo los chicos y los adultos estiman el peso de objetos cuando anticipan que los van a levantar sólos y cuando piensan que van a tener ayuda. Sabemos que una de las capacidades sociales más importantes es aquella que nos permite predecir y anticipar las acciones de los otros. Cuando hacemos algo con otra persona (jugar al tenis, charlar, mover un mueble) ajustamos nuestro comportamiento al de la otra persona de forma adaptativa. Por ejemplo, en una conversación usamos palabras distintas, interrumpimos más o menos, y nos movemos en sincronía con el otro (asentimos con la cabeza, etc) dependiendo de con quién charlemos. Si estamos jugando a un deporte, sabemos que no es lo mismo jugar con un campeón de ping-pong que con alguien que nunca agarro una raqueta; si jugamos al futbol sabemos que no es lo mismo que ataje un amigo que alguien que no conocemos. En ambos casos es más difícil adaptar nuestro comportamiento a alguien que no conocemos o que tiene más o menos experiencia que nosotros. En este experimento nos interesa ver si anticipar que vamos a hacer algo en conjunto también afecta cómo percibimos objetos en el mundo. ¿Se ve más pesado un sillón si lo tengo que mover sólo o si me va a ayudar un amigo? En particular, nos interesa descubrir si los chicos de distintas edades anticipan el efecto que puede tener la ayuda de otra persona, y si anticipan que este efecto va a ser distinto si los ayuda una persona que conocen o una persona que no conocen. ¿Es igual si la ayuda me la da mi mamá o alguien que no me conoce?