GAMESP

EDUCATORS
& THERAPISTS
& FAMILY GUIDE

UD6

IR DE COMPRAS

NIVEL AVANZADO

Para este juego necesitas cartas (solo cartas con los números 1, 2 y 3) y un dado. Eliges una tarjeta para saber el número de casillas que avanzas.

Si sale una carta de corazones, avanza tantas casillas como indique el número en la carta. Si son picas retrocede tantas casillas como indique el número en la carta. Si se trata de tréboles, avanza tantas casillas como el número que la carta indica. Si es un rombo, muévase a la izquierda tantas casillas como indique el número en la tarjeta.

Alcanzas el TAXI, pasas libremente a un producto que deseas comprar. Llegas al BUS, mueves un cuadrado en cualquier dirección. Llegas al PUESTO DE PRENSA, puedes mover un cuadrado hacia adelante o hacia atrás. Llegas al PARQUE, puedes moverte libremente un cuadrado hacia la izquierda o hacia la derecha. Si llegas al MERCADO DE PESCADO, puedes tomar 2 cartas una vez. Ganas si puedes comprar los 3 productos específicos para la tienda elegida.

1. ¿Cuánto dinero crees que necesitas para comprar tus artículos favoritos? En tu camino a diferentes lugares de compras puede enfrentarte algunas dificultades: las tiendas están cerradas, tiene poco dinero, no tienen su artículo favorito. ¿Qué harías?

Más infromación en la web www.gamesp.org

Cada unidad tiene actividades con 3 niveles de dificultad, por ejemplo:

· En el nivel Fácil, reconocerás tu objetivo en cada tablero y moverás el robot al tablero (no se requiere capacidad de lectura. Solo pude presentar imágenes de algunos objetos).

· En un nivel Medio, puedes usar el tablero provisto o crear el tuyo propio. En este nivel, es posible usar códigos QR para obtener más información sobre los temas e involucrar la capacidad de lectura. Los jugadores pueden crear su propio plan de compras (¿qué?, ¿desde dónde?, ¿cuánto?).

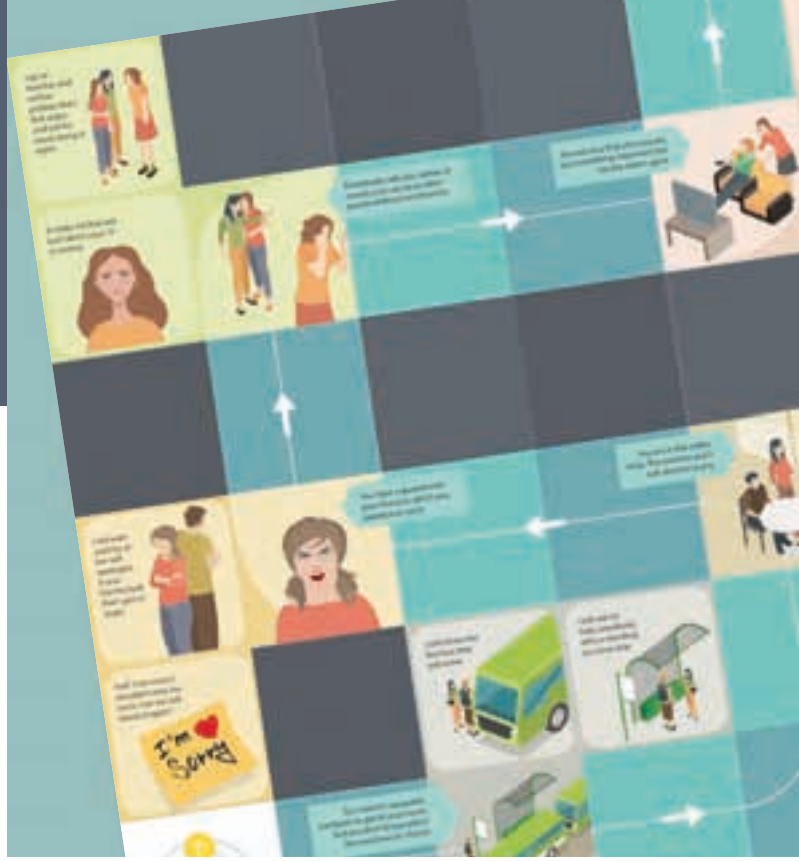
· En nivel Avanzado, debes cooperar con otras personas. Es un nivel para 2 o más jugadores.

GAMESP

ONLINE PLATFORM
TO INTERACT WITH PHYSICAL ROBOTS
FOR INTELLECTUALLY HANDICAPPED PEOPLE

UNIDAD 6: DE COMPRAS

Esta unidad va de cómo ir de compras y cómo interacturar con el otro



NIVEL FÁCIL

Hola, soy un robot, estoy listo para ir de compras contigo. START. Toma una carta. Identifica la imagen de acuerdo con el número

¿Dónde te gustaría ir de compras? Identifica la imagen de acuerdo con el número en la tarjeta?

Mueve el ROBOT de START al lugar donde puede comprar el producto elegido. En el camino, puedes recolectar estrellas de la suerte. Lleva el ROBOT a FINALIZAR y colócalo en el número que representa el número total de estrellas recolectadas. Mira las imágenes y elige tus lugares de compras favoritos..

Tienes un tablero, pero puedes crear el tuyo con las frutas / verduras que te gusten y también con frutas y verduras para un menú saludable (aguacate, brócoli, etc.). Tienes un tablero de ropa, pero puedes crear el tuyo con

NIVEL MEDIO

Para ir de compras, coloque el ROBOT en START. No cruces la línea roja. Mueves la cantidad de cuadrados que muestran los dados.

Puedes comprar lo que encuentres en el camino. Al final, coloca en el cuadrado de cada tienda tantas monedas como productos específicos que hayas comprado allí. Responde las preguntas:
1. ¿De qué tiendas compraste la mayoría de los productos?
2. ¿De qué tiendas no compraste nada?
3. ¿Qué más te hubiera gustado comprar?

Sigue las instrucciones presentadas a continuación si llega a las casillas verdes: BANCO - descansa. Quédese una vuelta.
PARQUE: respira aire fresco. Puedes moverte más rápido al siguiente cuadrado. BANK- tienes mucho dinero. Vaya al primer producto al que acude y tómelo.
OFICIAL DE POLICÍA - le ayuda a mover tres cuadrados hacia adelante o hacia atrás.
PASO DE ZEBRA: esperas y te quedas una vuelta.
AMBULANCIA: te quedas una vuelta. Esperas a que pase la ambulancia.
ESPINACA: tienes energía. Compras espinacas y también pasas al primer producto no comprado.
PATINES: practicas deporte. Te mueves directamente al primer producto no comprado.

Tienes un tablero, pero puedes crear el tuyo