



UNA MÁQUINA QUE JUEGA AJEDRES

A Patricio le regalaron un juguete electrónico increíble. Es capaz de jugar al ajedrez, a las damas, al gato y a otros muchos juegos de ingenio. Y lo más curioso es que aprende. A medida que va jugando, progresa; se pone cada vez mejor. Al final termina por ser casi imbatible.

- Entiendo que sepa jugar - dijo Patricio-. Lo que no entiendo es que aprenda a jugar mejor. Me parece increíble. Le voy a preguntar a Pablo, que es experto en estas máquinas.

Pablo escuchó las preguntas de Patricio.

- Te voy a construir una máquina que aprende, y tú mismo vas a ver cómo funciona - anunció Pablo.

- ¿Una máquina electrónica? -preguntó Patricio.

- No. Una máquina que funciona con bolitas. Trae esa bolsa de bolitas de cristal que tú tienes, un vaso, un cuchillo, un plátano y el orangután de género que te regalaron.

Patricio no entendió nada y se fue a buscar lo que Pablo le pedía.

Mientras tanto, Pablo dibujó un laberinto en la tierra. Dibujó cinco caminos que no llevaban a ninguna parte y un camino que atravesaba el laberinto de lado a lado.

Cuando Patricio llegó con las cosas. Pablo puso el orangután a un lado y el plátano al otro.

- Se trata de que el orangután llegue hasta el plátano -anunció Pablo.

- Es muy fácil - dijo Patricio-. Estoy viendo cuál es el camino verdadero.

- Perfecto. Ahora, vamos a comprobar si mi máquina es capaz de dar con el camino. Mira, voy a ponerle un número del uno al seis a cada uno de los caminos. Ahora saco un dado. Es mi máquina. Tiro el dado. ¿Qué número salió?

- El tres.

- Haz que el orangután siga el camino número tres.

- Ese camino no lleva a ninguna parte.

- No importa. La máquina no sabe. Haz que el orangután lo siga.

- Muy bien. Ahí va el orangután por el camino número tres. Topó.

¡Gling! Hizo el cuchillo cuando topó con el vaso.

Cuando el orangután topa, suena una campanilla en mi máquina. El orangután vuelve y la máquina pone una bolita en el comienzo del camino tres.

- Juguemos otra vez.

- Salió el cuatro -grito Patricio-. El camino verdadero. El orangután llegó al plátano. ¡Ganó la máquina! Pero fue pura casualidad.

¡Gling, gling, gling! Hacía el cuchillo al chocar muchas veces contra el vaso.

- ¿Ves, Patricio? Ahora que salió el número exacto, la máquina tocó muchas veces y no puso ninguna bolita en el camino cuatro.

Pablo tiró dos veces más. Salieron el dos y el cinco. Cuando el orangután topó, la máquina les puso una bolita a esos caminos.

- El tres otra vez -anunció Patricio en la próxima jugada.

La máquina, inmediatamente, hizo ¡gling!, y el orangután no se movió.

- ¿Ves Patricio? La máquina aprendió que el tres no sirve. Nunca más se volverá a equivocar.

- Ya veo, cuando salgan el uno y el seis, la máquina va a hacer la prueba y va a cerrar esos caminos, porque no llevan hasta el plátano. ¡Aprendió!

(495 palabras)

ACTIVIDADES

1. Escribe verdadero V o falso F, según corresponda.

A. _____ La máquina que le regalaron a Patricio era capaz de jugar muchos juegos de ingenio.

B. _____ La máquina de Patricio era eléctrica.

C. _____ Pablo construyó una máquina electrónica.

D. _____ Pablo dibujó cinco laberintos en la tierra.

2. Relee el texto y escribe los nombres de los materiales que usaron los niños para construir la _____ máquina.

3. Subraya en cada serie la palabra que no corresponde.

A. Electricidad - cable - gas

- bencina - pila

B. Ajedrez - dominó - taca-taca

- lotería - ludo

C. Escuchar - mirar - observar

- leer - ver

4. Lee las oraciones siguientes: luego escríbelas en tiempo pretérito (pasado) o futuro.

A. El orangután vuelve y la máquina pone una bolita en el camino tres.

Pretérito:

Futuro:

B. Pablo dibuja un laberinto en la tierra.

Pretérito:

Futuro:

5. Responde oralmente las siguientes preguntas:

A. ¿Qué le habían regalado a Patricio?

B. ¿Qué tipo de máquina construyó?

C. ¿En qué consistía el problema de enseñarle a jugar ajedrez a la máquina?

6. Encierra en un círculo la **J** cuando la palabra indique un juego, la **A** cuando sea una acción y la **O** cuando sea un objeto.

A. Ajedrez		A	J	O
B. Construir	A	J	O	
C. Dibujar		A	J	O
D. Cuchillo	A	J	O	
E. Damas		A	J	O
F. Traer		A	J	O
G. Campanilla	A	J	O	

7. Recuerda un invento importante que haya hecho el hombre. Descríbelo o dibújalo.

