

# Ingeniería del conocimiento

## Juegos colaborativos

### 1 Introducción

A continuación se definen los posibles juegos a implementar en el Sistema de Producción, los cuales deberán ser llevados a cabo durante el desarrollo de la sesión. En la explicación se describe el funcionamiento normal del juego, pero hay que recordar que este se verá alterado según la personalidad del niño que esté involucrado en la actividad. Es trabajo del estudiante identificar los posibles comportamientos ante los juegos elegidos y crear un SP capaz de gestionar las reacciones del robot ante dichas conductas, de forma que el juego termine para finalizar correctamente la sesión.

### 2 Juegos

Entre las siguientes actividades, habrá que elegir dos de ellas para su implementación:

#### Tres en raya

El clásico juego del tres en raya sobre un tablero. Se asignará una ficha a cada uno y el niño y el robot se enfrentarán por turnos hasta que el primero de ellos consiga hacer las tres en raya.

#### Palabras con bloques

Se dispondrá de una serie de bloques con una letra de la A a la Z cada uno. Las letras no son únicas, si no que podrán encontrarse varios bloques con las mismas letras. Se elegirá una palabra que el robot y el niño tendrán que ir formando, colocando cada uno una letra en cada turno hasta formar el término deseado.

#### Imita al robot

Se establecerá una secuencia de poses que el robot deberá ejecutar. En cada turno ejecutará una de ellas, animando al niño a que la imite de la forma más precisa posible. Si lo ha hecho correctamente se pasará a realizar la siguiente posición.

#### Twister

Para este juego, se asume un tablero del juego *Twister*, en el que hay que colocar los pies y las manos en el color indicado. En este caso, el robot será el encargado de guiar el juego, eligiendo qué extremidad colocar en cada color.

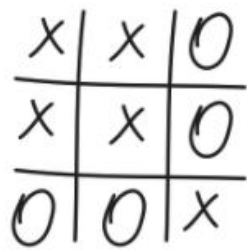
#### Juego de memoria

Se tiene un tablero con cartas colocadas boca abajo. Estas contienen imágenes de forma que, para cada una de ellas, existe otra con el mismo dibujo. Se asume que antes de ser dadas la vuelta se ha podido comprobar en qué posición se encontraba cada una, con el objetivo de memorizar la colocación de las parejas. En un juego

por turnos en el que únicamente se levantará una carta (se gira una carta y se pasa el turno), el niño y el robot deben ir dándoles la vuelta hasta descubrir todas las parejas. Si se levanta una carta que coincide con la que ya se había mostrado, éstas se quedarán visibles durante el resto del juego. En caso contrario, volverán a ser colocadas del revés.

## La granja de animales

El robot mostrará en cada turno una tarjeta con el nombre de un animal. El niño contará con una serie de figuras y deberá elegir, de entre todas ellas, aquella que se corresponda con el nombre mostrado.



(a) Tres en raya



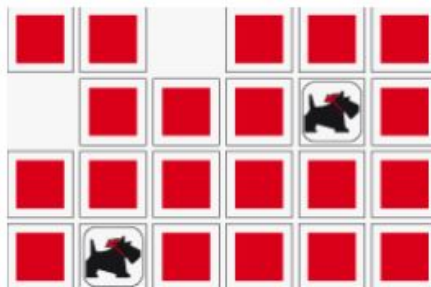
(b) Palabras con bloques



(c) Imita al robot



(d) Twister



(a) Juego de memoria



(b) La granja de animales