

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:

La oca

En cada turno el jugador tirará el dado y moverá el número de casillas que este marque. Las casillas estarán numeradas y caer en alguna de ellas podrá suponer retroceder en el tablero, avanzar varias casillas o perder un turno. El juego terminará cuando el primer jugador llegue a la meta o caiga en la casilla de la muerte.

Operación

Se dispondrá de una caja metálica con la figura de un cuerpo y cavidades con objetos o huesos. Cada jugador tendrá una lista de ítems que extraer del cuerpo con una pinzas. Simulando una operación, en cada turno el jugador intentará realizar la acción sin tocar con las pinzas el borde metálico de la cavidad y sin que se le caiga el objeto. En caso de que lo consiga seguirá jugando, y en caso contrario el turno pasará al siguiente jugador. Gana el jugador que consiga extraer antes todos los objetos.

Rayuela

El clásico juego de la rayuela con un tablero pintado en el suelo, numerado del 1 al 9 y acabando en el “cielo”. Por turnos, cada jugador tirará una piedra que deberá caer dentro del tablero (en un número) y sin tocar ninguna línea. El jugador saltará del 1 al cielo pasando por todas las casillas, excepto en la que ha caído la piedra. Deberá realizar el mismo recorrido de vuelta, recogiendo la piedra tirada. Ganará el jugador que consiga completar 3 rondas ida y vuelta sin pisar ninguna línea y sin caerse o salirse del tablero.

Los trileros

Para este juego, se contará con tres vasos colocados boca abajo y una pelota verde y otra pelota roja. Inicialmente se colocarán una debajo de cada vaso y estos se moverán de forma aleatoria. En cada turno se descubrirá el vaso seleccionado por el jugador. Si este contenía la pelota verde ganará un punto y pasará el turno al siguiente jugador. Si el vaso no contenía ninguna pelota seguirá jugando y si contenía la pelota roja se restará un

punto a su puntuación total y se pasará el turno al siguiente jugador. Gana el jugador que llegue primero a los 6 puntos.



(a) La oca



(b) Operación



(c) Rayuela



(d) Trileros