

1. **Requerimientos máquina:**
2. **Edad o rango de edades para el que puede ser utilizable**
3. **Somera descripción del juego**
4. **Tipo de juego y grado de adicción que puede provocar en el alumno, tiempo máximo diario de dedicación a él, etc.**
5. **Razones por las que hemos seleccionado este juego entre tantos otros, ideas nuevas o creativas que contiene, aspectos a destacar, etc.**
6. **Area/s, materia/s o aspectos escolares con los que guarda relación:**
7. **Principales aspectos formativos que merece la pena destacar y por los que el juego es recomendable:
PUNTUACIÓN: (de 0 a 10)**
8. **Principales defectos, que le encontramos:**
9. **Enlaces a documentos de algún Centro o profesor donde cuenten como lo han experimentado y su opinión valorativa del juego. A lo mejor hay que empezar un debate sobre el mismo o un foro**

1. Requerimientos máquina

Espacio de disco descomprimido: 717 KB. Es importante destacar que cabe en un disquete de 1,4 MB descomprimido

Máquina más antigua en la que puede funcionar: Funciona sin problemas en cualquier máquina a partir de un 386 con 2 MB de RAM

Otros aspectos de interés: Para algunas descargas es necesario descargar también un archivo de texto donde se resuelve la pregunta del comienzo

2. Edad o rango de edades para el que puede ser utilizable

No es un juego sencillo para menores de 10 años. Se puede utilizar luego con alumnos de cualquier edad.

3. Somera descripción del juego

Es un juego muy original, mezcla de juego de estrategia, lógica y construcción. Se trata de resolver problemas “tecnológicos” en los que hay que conseguir unos objetivos basándose en diferentes “operadores” (algunos tan originales como los motores de ratón)

4. Tipo de juego y grado de adicción que puede provocar en el alumno, tiempo máximo diario de dedicación a él, etc.

Aunque es un juego muy adictivo, no se recomienda jugar a él más de 30 minutos, y conviene alternarlo para que no decaiga su interés. Se lograría el objetivo máximo si se convence al alumno para diseñar algún tipo de puzzle, con los operadores conocidos, ya que el juego también permite esta posibilidad.

5. Razones por las que hemos seleccionado este juego entre tantos otros, ideas nuevas o creativas que contiene, aspectos a destacar, etc.

Es un tipo de juego que prima la creatividad, el uso del pensamiento lógico, es además de ejecución lenta, lo que permite jugar en colaboración. En realidad es insólito en el mundo de los juegos, y lo es más aún el que la idea no haya sido copiada ni valorado didácticamente como se merece.

6. Area/s, materia/s o aspectos escolares con los que guarda relación

Tecnología, matemáticas, inglés... resolución de problemas

7. Principales aspectos formativos que merece la pena destacar y por los que el juego es recomendable

Tal vez el principal sea el desarrollo del pensamiento lógico y la creatividad. Es un juego de reflexión, aunque muchas veces permite resolver los puzzles por medio del ensayo-error.

PUNTUACIÓN (de 0 a 10)

Desarrollo de la creatividad 0/10	9
Desarrollo de la capacidad de reflexión, concentración 0/10	9
Desarrollo del pensamiento lógico 0/10	9
Desarrollo de la capacidad de comprensión. (Si tenemos en cuenta que hay que traducir del inglés el objetivo de los puzzles) 0/10	7
Desarrollo de aspectos colaborativos 0/10	8
Capacidad de enlazar con otros contenidos escolares fuera del ordenador (Con tecnología en las máquinas de efectos encadenados, operadores) 0/10	8
Desarrollo de la psicomotricidad y otras destrezas manuales, reflejos, 0/10	2

Aprendizaje de idioma/s (inglés) 0/10	8
Relación con el aprendizaje de informática 0/10	2
Educación en hábitos, valores 0/10	2

8. Principales defectos

Pocos defectos salvo el que no exista versión en castellano, y que no hayan desarrollado versiones realmente nuevas. Hay que tener en cuenta que existen versiones para Windows que poco tienen que aportar respecto de la primera versión y necesitan máquinas mucho más potentes.

9. Enlaces a documentos de algún Centro o profesor donde cuenten como lo han experimentado y su opinión valorativa del juego

Es un juego que hemos experimentado en nuestra propia aula y sería deseable conocer la opinión sobre el mismo de otros docentes. Si alguno lo hace, os esperamos en el foro