



ProSocial Values

Base de datos de juegos prosociales

Traducción de las fichas descriptivas

Project:	ProSocial Values [2017 – 1 – IT02 – KA201 - 036860]
Output identification:	O5 Database of prosocial games
Activity leading organisation:	Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Uşak (TR),
Involved organisations:	Polo Europeo della Conoscenza (IT), Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León (ES), Trakia University, Stara Zagora (BL), Panevėžio rajono švietimo centras (LT) Friends of Education (MK)









La información y las opiniones que se exponen en este documento pertenecen a los autores y no reflejan necesariamente la opinión oficial de la Unión Europea. Ni las instituciones y órganos de la Unión Europea ni ninguna persona que actúe en su nombre podrán ser considerados responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en ellos.







Contenido

Contra toda posibilidad	3
Construye en equilibrio.....	6
Sé tu propio héroe	9
Puedes salvar el mundo	13
Escuela genial: Donde reina la paz.....	16
Educamigrant	20
Cada oveja con su pareja	22
Fireboy And Watergirl.....	25
Frontera Dorada.....	28
Interland (Sé genial en Internet).....	30
Liyla y las sombras de la guerra	34
Meteohéroes.....	37
Pig Pile (Apilar cerditos sin que se caigan).....	40
Remos molestos	43
Dilema	45
Resolución de conflictos	49
Mónica quiere quedarse a jugar	49
No hacer olas.....	52
Cuidado de animales abandonados	55
Shaun es sostenible.....	57
El balanceo del columpio	60
El viaje de Elisa	63
La ruleta de las emociones.....	67
La tribu del tiempo	70
Tercer mundo agrícola	73
Construir una torre juntos	77
Veinte meses.....	79
Rescate Mundial.....	83
OTRO MATERIAL DIGITAL	86
Creador de avatar	86
BadgeCraft/ Insignias	88
Bitmoji	92
Emociones y Comunicación	96
Happy Onlife/ Feliz en la vida	100





Contra toda posibilidad	
 Enlace al juego	http://www.contravientoymarea.org/ Versión en Español
 Promotor	Consejería de Educación Junta de Castilla y León (Spain)
 Tipo de juego	Juego online- para más de un jugador- juego de narrativa
 Edad	10 +
 Idioma(s)	Inglés, Español y más de 10 idiomas europeos
 Valor(es) Prosociales	Empatía Solidaridad Justicia Compasión
 Habilidades Prosocial(es)	Tomar perspectiva Empatía Ayudar a otros
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ‣ <i>Directo:</i> Informar al alumnado acerca de la situación de refugiado. ‣ <i>Interdisciplinares o transversales:</i> desarrollo ético a través de las diferencias; Educación Social y Emocional. ‣ <i>Psicológicos, sociológicos, prosociales:</i> Promover la empatía en el alumnado; conocer las características de la resiliencia, desarrollar propuestas para dar apoyo a compañeros que hayan pasado por una situación traumática (tipo en situación de refugiado).












 <p>Descripción de los juegos</p>	<p>El jugador tiene el rol de refugiado y pasa por tres situaciones diferentes, situaciones que habitualmente viven los refugiados.</p> <p>Está estructurado en 3 secciones que son “Guerra y conflicto, escapar de las persecuciones” “País fronterizo, puedo quedarme aquí?” y “una nueva vida y un reto”. Cada uno está relacionado con la situación de refugiado y cada sección está a su vez dividida en 4 partes en las que el alumnado van adquiriendo información en relación a los derechos humanos y reflexionan, por ejemplo, sobre qué país podría dar asilo o ¿Cómo te las arreglarías para hacerte entender en un idioma que no es el tuyo? ¿Qué es la resiliencia? Crees que es importante ser empático con los inmigrantes/refugiados/personas no nativas de modo que puedas animar a una persona que se encuentre en esa situación cuando están en tu país y se sienten sin fuerzas, como para abandonar....</p> <p>Cada una de las partes de las diferentes secciones contiene información a la que se puede llegar a través de “hechos en la red”</p> <p>Los juegos se dividen cada uno en las mismas secciones y partes, de modo que su estructura facilita saber en qué parte estamos o cuál nos interesa trabajar.</p>
 <p>Equipo necesario</p>	<p>Adobe Flash Player (Se puede jugar online con cualquier ordenador y Sistema operativo siempre y cuando tenga instalado Adobe Flash Player)</p>
 <p>Descripción de la actividad</p>	<p>Además de los juegos, cada sección contiene hojas informativas, perfiles de personas, videos y otros links interesantes sobre las situaciones que tienen que hacer frente diariamente los refugiados.</p> <p>Pasos para llevarlo a cabo:</p> <p>Haciendo click en el enlace del juego y registrándose se puede abandonar el juego y se guardará la información en el punto de salida, de modo que la próxima vez cuando inicia la sesión, puede continuar el juego en el mismo punto en el que se dejó.</p> <p>En el siguiente paso, has de hacer click en la sección “datos web”</p> <p>La opción “jugar contra todas las probabilidades” te permite iniciar el juego.</p> <p>La opción “Datos web” proporciona información sobre cada situación considerada en cada parte.</p>
 <p>Tiempo</p>	<p>40 minutos cada sección, de modo que es fácil incluirlo en el aula</p>





 <p>Imágenes u otros documentos</p>	
 <p>Otros enlaces relevantes</p>	<p>http://www.unhcr.org/the-balloon-game.html http://www.unhcr.org/passages-game.html</p>
 <p>Consejos y trucos</p>	<p>No es necesario registrarse para jugar pero es recomendable si se quiere trabajar/jugar en diferentes sesiones. Recomendable jugar en pequeños grupos ya que el contenido del juego permite hablar de conceptos que promueven el debate y discusión en grupo.</p>









Construye en equilibrio	
 Enlace al juego	http://friv.world/build-balance/
 Promotor	DIIT – Universidad de Trakia (Bulgaria)
 Tipo de juego	Juego online – puede jugar más de un jugador – juego tipo flash
 Edad	6-11
 Idioma(s)	Todos los idiomas porque el juego está basado en formas y movimiento
 Valor(es) Prosociales	Educación Ética Igualdad y equidad Solidaridad/ayuda entre las personas Responsabilidad Comunicación Medio ambiente/naturaleza
 Habilidades Prosocial(es)	Autocontrol Establecer objetivos y hacer planes Resolución de problemas Respetar los turnos
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▸ <i>Indirectos, interdisciplinarios:</i> Matemáticas (reconocimiento de formas); mejorar la comprensión de las leyes de la naturaleza. ▸ <i>Psicológicos, sociológicos, prosociales:</i> Previsibilidad del comportamiento y reflejo de la acción
 Descripción de los juegos	Se indica al alumnado que el objetivo del juego es predecir el comportamiento de los tres personajes mientras se mueven y construir la figura más alta y sostenible (es decir que no se caiga). Hay 3 formas, cuadrados, triángulos y círculos: tienen que hacer una construcción equilibrada y predecir el comportamiento de las formas para construir una forma más equilibrada (que no se caiga).











 <p>Equipo necesario</p>	Ordenadores que tengan instalado Adobe Flash Player
 <p>Descripción de la actividad</p>	<p>Un ejemplo puede ser el siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Inserta el problema. 2. Los niños/as juegan. 3. Reflexionan y discuten sobre qué es el equilibrio y empiezan a jugar para que puedan adquirir cierta experiencia. 4. Al final del juego se decide quién es el ganador (la figura más alta) 5. Se comentan los fallos – la mayoría lo habrán intentado muchas veces sin alcanzar ningún éxito. 6. ¿Puede el ser humano actuar manteniendo el equilibrio de sus acciones? <ul style="list-style-type: none"> - Con este juego aprendemos que uno puede prever lo que ocurrirá mientras construyen la figura de una cierta manera. - ¿Podríamos prever qué sucederá si no hay equilibrio? - ¿Debemos correr riesgos? – Reflexionamos sobre cómo actuar: Pronosticamos, asumimos riesgos y, mientras, tratamos de mantener el equilibrio para tener éxito. 7. Se divide a los estudiantes en pequeños grupos, de 4 alumnos cada uno. <p>Otros temas muy apropiados para trabajar y reflexionar durante estas clases podrían ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con Imágenes – destrucción de la naturaleza y urbanización extrema en las ciudades. - Relaciones amistosas/no amistosas – en una pelea, triste, llorando; abrazándose, jugando juntos, leyendo, escribiendo juntos, montando en bicicleta. - Personas muy ricas – personas muy pobres: fotos de comida, ropa, coches, etc. – Consumo responsable, equilibrado. <ol style="list-style-type: none"> 8. Vida y muerte – desastres, guerras, y catástrofes naturales a cause de la pérdida del equilibrio ecológico. 9. Tareas a realizar en grupo : <ul style="list-style-type: none"> - Hacer sugerencias para alcanzar el equilibrio... - Qué te gustaría añadir, compartir, prohibir... <p>Pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Crea un personaje-un avatar - Ponle un nombre y decide sus reglas, es decir, qué puede hacer/qué no puede hacer (reglas y habilidades que tiene)– solo puede tener dos poderes mágicos. -Crea una historia con 5 imágenes, donde el avatar es el personaje “bueno” que mantiene el equilibrio. - Inventa una historia donde el personaje es “malo” y no ayuda al equilibrio. <p>Tema/situación 1: Yo y el mundo que me rodea en equilibrio/desequilibrio.</p>






	<p>Tema/situación 2: Yo y mis compañeros de clase mantenemos relaciones equilibradas/desequilibradas.</p> <p>Tema/situación 3: Yo y mis expectativas de futuro de la Tierra como planeta – equilibrio/ desequilibrio.</p> <p>Final:</p> <p>Contar los cuentos: primero los cuentos que más les gusten a ellos mismos (pueden elegir)</p> <p>Hacer una evaluación – qué quitarías, prohibirías o permitirías para que el cuento fuera más real. ¿Qué final querrías para tu cuento?</p>
<p> Tiempo</p>	<p>30 minutos. Tiempo de trabajo – 2 clases</p>
<p> Imágenes u otros documentos</p>	<p></p> <p></p>
<p> Otros enlaces relevantes</p>	<p>http://taggalaxy.de/ FLICKR interactivo con innumerables imágenes temáticas de todo el mundo.</p>
<p> Consejos y trucos</p>	<p>Se recomienda que jueguen en parejas, de modo que puedan discutir entre ellos cuál es la mejor forma de construcción.</p>



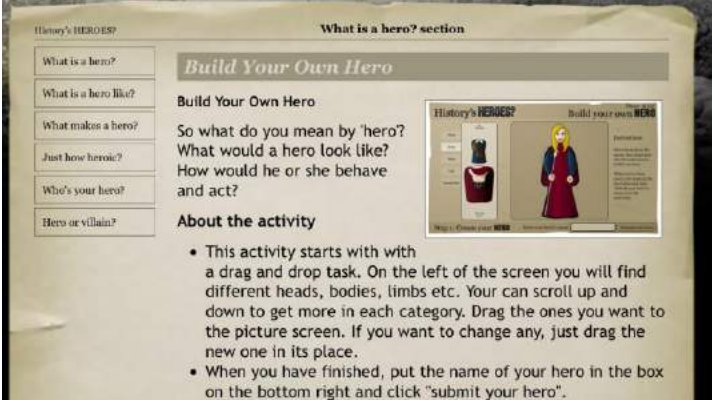





Sé tu propio héroe	
 Enlace al juego	http://historysheroes.e2bn.org/whatisahero/view/19
 Promotor	DIIT - Trakia University (Bulgaria)
 Tipo de juego	Juego online – un jugador – papel que desempeña– se juega como un videojuego
 Edad	10-14
 Idioma(s)	Inglés
 Valor(es) Prosociales	Ética Solidaridad Responsabilidad Comunicación Ciudadanía Cooperación Empatía
 Habilidades Prosocial(es)	Cooperación Ser empático Promover los derechos humanos Respetar a otros Valor de la valentía Trabajo en equipo (cada héroe triunfa gracias a la ayuda de los otros)
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <i>Directo</i>: para aprender sobre la historia, actos de desinterés de la gente, sacrificio y lucha por la justicia. ▶ <i>Indirecto</i>: los alumnos pueden recrear sus propios héroes basados en lo que han aprendido de otros. De esta forma desarrollan la empatía y les ayuda a crear una moral para poder evaluar el sacrificio y comportamiento de los héroes. ▶ <i>Interdisciplinario y transversal</i>: Profundizar en temas como historia, ciudadanía, arte, y educación social y emocional.



	<p>▸ <i>Psicológico, sociológico, prosocial</i>: Desarrollar un espacio seguro donde los niños puedan tener oportunidades de soñar acerca de su contribución futura a la sociedad.</p>
 <p>Descripción de los juegos</p>	<p>El juego es una parte/una actividad de la plataforma – sitio web, que se llama Héroes de historia (http://historysheroes.e2bn.org/)</p> <p>El juego permite a los niños diseñar su propio héroe (apariciencia exterior, cualidades y destrezas personales) basado en diferentes opciones. Primeramente el alumnado tiene que pasar a través de un juego de preguntas y respuestas donde aprenderán sobre otros héroes importantes de la historia, de sus fortalezas y acciones. Después, pueden editar sus héroes –si quieren – pueden añadir más fortalezas basadas en lo que han aprendido en el juego. Finalmente, el alumnado puede compartir con el resto de sus compañeros el diseño de su nuevo héroe y cuáles son sus habilidades. Se pueden utilizar para enseñárselos al resto de los compañeros, para hacer una presentación, escribir historias sobre el héroe, etc.</p>
 <p>Equipo necesario</p>	<p>Conexión a internet y un ordenador.</p>
 <p>Descripción de la actividad</p>	<p>Este juego se dirige a alumnado de 10 a 14 años. Es una edad donde empiezan a desarrollar su moral y están listos para aprender y explorar acciones de otras personas que llevan a un cambio y que tratan sobre libertad, justicia.</p> <p>El juego está muy estructurado, permite revisar los pasos, diseñar y mejorar y presentar el héroe.</p> <p>Pasos para ponerlo en práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ir a la página web, empezar la actividad. - El alumnado diseña sus héroes – primero la apariencia, luego el “interior”: sus habilidades, cualidades, etc. - Luego harán el cuestionario que les conducirá a tener un mayor conocimiento sobre lo que otros héroes reales han hecho. - Los propios alumnos/as pueden revisar sus héroes y añadir más cualidades. - Su héroe está listo para conocer el mundo. - Por último el profesorado puede preparar diferentes tareas: escribir historias sobre sus héroes, usar el héroe como una “solución” a sus cuestiones diarias: ¿Qué piensas que tu héroe haría en esta situación?













 <p>Tiempo</p>	<p>No requiere preparación, el juego puede durar como poco 10-20 minutos y puede ampliarse el tiempo que el profesor estime.</p>
 <p>Imágenes u otros documentos</p>	  
 <p>Otros enlaces relevantes</p>	<p>http://historysheroes.e2bn.org/</p>



Esta página contiene muchas otras actividades y juegos que se pueden usar para desarrollar el sentido de justicia, los valores morales y ciudadanos en el alumnado; son creativos y usan diferentes habilidades multimedia para motivar a los estudiantes.




Puedes salvar el mundo	
 Enlace al juego	https://martin-jacob.itch.io/can-you-save-the-world
 Promotor	Friends Of Education (República de Macedonia del Norte)
 Tipo de juego	Juego online- un jugador
 Edad recomendada	6-13 años
 Idioma	Inglés
 Valores prosociales	Empatía Solidaridad Comunicación Positiva
 Habilidades Prosociales	Ponerse en el lugar del otro Resolución del problemas Dar y recibir ayuda
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▸ <i>Directo</i>: demostrar la importancia de la distancia social. ▸ <i>Indirecto</i>: develop emotional intelligence ▸ <i>Psicológico, sociológico, prosocial</i>: Promover la autorregulación y la distancia social (relacionado con prevención COVID-19).
 Descripción del juego	El juego se ha desarrollado durante la pandemia COVID-19 para mostrar a los niños la importancia de la distancia social.
 Requisitos	Móvil, tablet, ordenador...con acceso a internet











Equipamiento necesario	
 Descripción de la actividad	<p>El juego obliga a los jugadores a esquivar a las personas que encuentran mientras caminan por la calle, mientras recolectan mascarillas, comida e incluso papel higiénico para ayudarlos en el camino.</p> <p>Es un juego educativo familiar para ayudar a enfrentar la pandemia de Coronavirus.</p> <p>Los jugadores de todas las edades pueden mejorar su comprensión sobre la importancia del distanciamiento social jugando!</p>
 Temporalización	15 minutos
 Imágenes y otros documentos	 <p>a game by RICHARD WISEMAN & MARTIN JACOB graphics by JULIA MARTINEZ BAJARDI & CHARLIE REDREVILLE</p>  
 Otros links relevantes	






 Consejos y trucos	
 Fuente	https://martin-jacob.myportfolio.com




Escuela genial: Donde reina la paz	
 Enlace al juego	http://www.coolschoolgame.com
 Promotor	Panevezys District Education Center (Lithuania) Amigos de la Educación (FYROM o Macedonia del Norte)
 Tipo de juego	Juego online – uno o varios jugadores – juego narrativo
 Edad	5-9
 Idioma(s)	Inglés
 Valor(es) Prosociales	Relaciones personales/ amistad Respeto/tolerancia/aceptación de las diferencias Empatía Emociones Ayudarse unos a otros
 Habilidades Prosocial(es)	Comunicarse con otros Respetar a los otros Ponerse en el lugar del otro Identificar y expresar sentimientos y emociones Ser empático/a Identificar señales sociales Autocontrol Cooperación Resolución de problemas Esperar el turno Establecer objetivos y hacer planes Ayudar a los otros
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▸ <i>Directo:</i> aprender a resolver conflictos y reducir las situaciones de acoso ▸ <i>Psicológicos, sociológicos, prosociales:</i> modelar buenas y malas conductas; involucrar a los jugadores en cómo tomar buenas decisiones.







 <p>Descripción de los juegos</p>	<p>“Escuela genial” es un juego gratuito, prosocial y psicológico en el que los jugadores tienen como misión llevar la paz, ayudando a los estudiantes a resolver sus conflictos pacíficamente.</p> <p>Este juego es un ejemplo de cómo un videojuego se puede utilizar con fines educativos. En él se utilizan animaciones de video para crear contextos familiares para el aprendizaje, modela el comportamiento utilizando un lenguaje accesible, refuerza el aprendizaje a través de la repetición y motiva y capacita a los niños para que practiquen tomando buenas decisiones.</p> <p>Los escenarios son realistas y las respuestas no siempre son claras, de este modo se anima a los niños a explorar por sí mismos y a aprender a través del ensayo-error y les ayuda a desarrollar un conjunto de herramientas con técnicas de resolución de conflictos aplicadas a diferentes situaciones. Cualquiera puede relacionarse con los personajes utilizando objetos como libros o lápices, y los nombres y acentos de los personajes contribuyen a crear la diversidad y la inclusión.</p> <p>Durante su “misión” los alumnos ven 26 videos de historias sociales en los que los estudiantes discuten sobre un tema común, como por ejemplo, hacer trampa en un examen o no dejar que alguien se una a su equipo. Los jugadores escuchan las dos versiones de la historia, luego eligen entre 4 opciones sobre cómo deberían responder los personajes para resolver el conflicto. El video continúa mostrando si esa elección mejora la situación. Si es así, el jugador gana un trofeo, si no, el jugador sigue tratando de tomar la decisión correcta.</p> <p>A medida que el alumno va explorando la Escuela, se encontrará con diversos estudiantes que viven conflictos cotidianos. Deberá escuchar a las dos partes, luego decidirá qué deben hacer los personajes. Para tomar la decisión correcta, el alumno/a tendrá que considerar lo que es justo, amable, honesto y lo mejor para todos. Al igual que los personajes, está bien cometer errores y puede seguir intentándolo hasta hacerlo bien. Cuando termine el alumno/a será una Estrella de la resolución de conflictos!</p>
 <p>Equipo necesario</p>	<p>Mac, Windows, disponible online</p>
 <p>Descripción de la actividad</p>	<p>En este juego, se pide al niño que elija un método de resolución de conflictos y que lo haga cuando está en medio de un conflicto en curso (en ese momento, la acción se “congela”) y se le pide que observe el desarrollo del conflicto y su resultado en función de su elección, por lo tanto, los niños reciben un feedback directo sobre el resultado de su elección (de modo que sepa si su técnica agravaría o resolvería el conflicto). El juego tiene, por tanto, un valor intrínseco, incluso cuando no se “gana”.</p> <p>Se puede jugar de manera individual o con un “competidor” que puede ser dentro de la propia escuela o fuera. El objetivo es poder llenar con</p>













	<p>éxito (y rápidamente) la vitrina de trofeos con letras del abecedario. Los trofeos se ganan cuando se resuelven con éxito los conflictos. Los dilemas se presentan de modo atractivo, a través de los personajes animados, y, al jugador, se le ofrecen opciones de elección múltiple para su resolución. Cada opción viene con retroalimentación, de modo, que se explican las consecuencias de la elección hecha. El juego “Escuela Genial” tiene varios niveles. Los personajes son muy bonitos, la animación emocionante y los problemas promueven la reflexión. El juego se dirige al niño personalmente y permanece siempre a cargo del “tour” escolar.</p> <p>Este juego puede ir precedido de varias actividades que se centran en la equidad y la resolución pacífica de conflictos. Más abajo se indican algunas ideas.</p> <p>Estos juegos están pensados para diferentes edades porque se pueden adaptar y modificar fácilmente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor/a lee un breve cuento o una pequeña historia de unos amigos que han discutido y ahora están criticándose uno a otro pero sin hablar entre ellos. Diseña un escenario en el que se ayude a ambos a superar su problema y conseguir que vuelvan a ser amigos. 2. Para alumnado de menor edad. Dibuja imágenes de cómo te sientes cuando alguien discute contigo y te grita. Presta atención para detectar en qué parte del cuerpo sientes la emoción. 3. Un juego bastante sencillo es tirar un ovillo de lana de un estudiante a otro y luego decidir cómo desenredarla (promueve la cooperación). 4. Comenzar a dibujar algo, la siguiente persona continuará el dibujo hasta que el último termine el dibujo. Luego se puede inventar un cuento alrededor del dibujo realizado.
 Tiempo	<p>El tiempo depende de las actividades y el tipo/ nivel de los debates que el docente quiera incorporar. También depende de la edad del alumnado.</p>








<p style="text-align: center;">  Imágenes u otros documentos </p>	 
<p style="text-align: center;">  Fuente </p>	<p>Developer: Realtime Associates, Inc.</p>












<h2>Educamigrant</h2> <p>(Mejorar el éxito educativo de inmigrantes y refugiados)</p>	
 Enlace al juego	http://educamigrant.europole.eu/
 Promotor	Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü – Uşak MEM (Turkey)
 Tipo de juego	Juego online – un jugador sólo – cuestionario
 Edad	7 +
 Idioma(s)	Inglés, turco, español, italiano
 Valor(es) Prosociales	Comunicación /multilingüismo Paz/democracia/ ciudadanía Respeto/ tolerancia/ aceptación de diferencias
 Habilidades Prosocial(es)	Comunicación con otros Respeto a otros Participación en grupo
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> › <i>Directo</i>: Enseñar el idioma a inmigrantes, refugiados › <i>Indirecto</i>: Proporcionar una conciencia cultural para la vida diaria de inmigrantes y refugiados › <i>Psicológico, sociológico, prosocial</i>: Fomentar la inclusión social
 Descripción de los juegos	El juego de Educamigrant se diseña para enseñar al alumnado, inmigrantes y/o refugiados, un nuevo idioma y algunos aspectos básicos de la cultura de cada país. Hay cinco etapas y reciben respuestas/comentarios. El profesor tiene acceso a cómo van evolucionando los alumnos.
 	PC, Tablet, Teléfono móvil con conexión a internet










Equipo necesario	
 Descripción de la actividad	<p>Primero se crea un perfil (del alumno) para el juego. Luego inicias la sesión y eliges el idioma para empezar a contestar las preguntas.</p>
 Tiempo	<p>1 hora o menos; depende de que los niños inicien el juego y sigan su progreso poco a poco. No hay tiempo límite para acabarlo y se puede retomar en el punto en que se dejó porque hay que ir pasando niveles.</p>
 Imágenes u otros documentos	
 Consejos y trucos	<p>Es útil para aprender formas básicas de comunicación. Los niños tendrán su propio archivo y seguirán su progreso.</p>



Cada oveja con su pareja	
 Enlace al juego	http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=cadaoveja
 Promotor	Consejería de Education Junta de Castilla y Leon (España)
 Tipo de juego	Juego online – un jugador
 Edad recomendada	5-12 años
 Idioma(s)	Español, pero... Solo hay una breve explicación en español al comienzo del juego, luego se desarrolla utilizando dibujos y fotografías. Creemos que el idioma no será una barrera en este juego.
 Valores Prosociales	Empatía Solidaridad Ética Comunicación positiva Responsabilidad
 Habilidades Prosociales	Ser empático Resolución de problemas Pedir ayuda Ayudar al otro
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <i>Directo</i>: asociar cada emoción a las caras que expresan dicha emoción. ▶ <i>Indirecto</i>: desarrollar inteligencia emocional ▶ <i>Psicológico, sociológico, prosocial</i>: Promover la autorregulación y prevenir conflictos interpersonales.
 Descripción del juego	<p>Al inicio hay una breve descripción de las emociones y luego el juego comienza mostrando una imagen en el centro de la pantalla y dos columnas con otras caras que expresan diferentes emociones. El alumno debe reconocer la emoción en el centro y decidir cuál de las otras caras muestra la misma emoción.</p> <p>A lo largo del juego se mostrarán dibujos, emoticonos y también imágenes reales.</p>












 Equipo necesario	<p>Dispositivo tipo smart phone, tablet, ordenador...con conexión a internet</p>
 Descripción de la actividad	<p>Una vez que inicia el juego, puedes ver la pantalla que se muestra aquí que dice que incluso si cada uno de nosotros tenemos una cara diferente, la mayoría de las emociones se expresan de manera similar.</p> <p>Luego haces clic en la flecha y aparece una oveja diciéndote que tendrás que prestar atención a la cara del centro y seleccionar de las columnas la que expresa lo mismo y colocarla debajo de la imagen central:</p> <p>Haciendo clic en la flecha se puede avanzar por las pantallas (hay 38 pantallas diferentes)</p>
 Temporalización	<p>15 minutos aproximadamente</p>
 Imágenes y otros documentos	  






<p>Otros links relevantes</p>	
<p>Consejos y trucos</p>	Si juegas en grupo, el juego será más dinámico
<p>Fuente</p>	<p>www.3gobiernodecanarias.org Autor: Pilar Chanca Zardaín</p>



Fireboy And Watergirl	
 Enlace al juego	https://fireboyandwatergirl.site/
 Promotor	Polo Europeo della Conoscenza (Italia)
 Tipo de juego	Juego Online- multijugador – puzzle
 Edad recomendada	5 +
 Idioma(s)	Inglés, Español y 5 idiomas europeos más
 Valor(es) Prosociales	Comunicación Aceptación de diferencias Multiculturalismo Ayudar al otro
 Habilidades prosociales	Cooperación Resolución de problemas Esperar el turno Establecer metas y planes
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <i>Directo</i>: Resolución de puzzles y encontrar la salida del laberinto ▶ <i>Indirecto</i>: Trabajar el pensamiento lógico ▶ <i>Inter y multidisciplinar</i>: desarrollar habilidades comunicativas y de resolución de problemas <p><i>Psicológico, sociológico y prosocial</i>: Comprender la importancia de la colaboración entendida de un modo diferente. Desarrollar ayuda mutua, comunicación positiva, proteger a los demás, respetar las diferencias.</p>
 Descripción del juego	<p>Fireboy and Watergirl está estructurado como un juego de escenarios donde aparecen dos personajes. Dependiendo del personaje que controle el jugador, el juego difiere significativamente. Ambos personajes tienen el mismo conjunto de movimientos. Sin embargo, las diversas cosas que se encuentran durante el juego pueden ser intolerablemente peligrosas para uno de ellos y completamente</p>












	<p>inofensivas para el otro. Gracias a esta característica, los jugadores obtienen una jugabilidad diferente, y cada jugador juega un papel crucial en diferentes momentos del juego. El juego no solo es divertido, sino que también enseña pensamiento lógico, predicción y, sobre todo, cooperación con un amigo.</p>
 <p>Equipamiento necesario</p>	<p>Adobe Flash Player (Se puede jugar en online con cualquier equipo y sistema operativo siempre que esté instalado Adobe Flash Player)</p>
 <p>Descripción de la actividad</p>	<p>Hasta ahora se han creado cinco partes o cinco juegos de esta serie. Cada juego tiene un escenario diferente y algunas características únicas, pero la estructura principal es la misma: los jugadores comienzan desde la primera sala y se mueven por una red de caminos que se desbloquean cada vez que se completa una sala.</p> <p>Su peculiaridad es la colaboración entre los dos jugadores. Se puede utilizar para que los niños jueguen “en el mismo equipo” para desarrollar la colaboración, la ayuda mutua, la comunicación positiva y la aceptación de las diferencias. Al final de cada nivel es posible cambiar de pareja y luego pasar algún momento en común para hablar sobre qué ha sucedido durante el juego, cómo se han comunicado los alumnos, en qué condiciones han colaborado mejor. Esto puede llevar a la clase a elaborar reglas comunes para la comunicación y la ayuda mutuas.</p> <p>El juego también se adapta a actividades estructuradas relacionadas con las materias escolares. Un ejemplo:</p> <p>Divide la clase en parejas, que cada uno juegue las primeras salas para familiarizarse con la dinámica del juego, elija entonces un nivel específico para que los jugadores lo resuelvan y en lugar de jugar directamente, pídeles que anticipen lo que se supone que deben hacer. Luego se pueden confrontar las soluciones de las distintas parejas para ver si hay acuerdo para después probar el plan previsto jugando. Repite la dinámica para otros niveles y luego transfiere la metodología a temas basados en la resolución de problemas (en las áreas de matemáticas o ciencias).</p>
 <p>Temporalización</p>	<p>Cada nivel se puede completar en unos pocos minutos.</p>









 <p>Imágenes y otros documentos</p>	
 <p>Other Relevant Links</p>	
 <p>Consejos y trucos</p>	<p>Cambia el rol de los jugadores cada pocos niveles para que tengan que jugar a veces como Fireboy y a veces como Watergirl.</p>
 <p>Source</p>	











Frontera Dorada	
 Enlace al juego	http://www.gamesgames.com/game/golden-frontier <i>versión Inglesa</i> http://www.juegos.com/juego/golden-frontier <i>versión española</i>
 Promotor	Consejería de Educación. Junta de Castilla y León (España)
 Tipo de juego	Juego online – para varios jugadores – flashgame
 Edad	7-15
 Idioma(s)	Inglés, español y otros idiomas
 Valor(es) Prosociales)	Cooperación Responsabilidad
 Habilidades Prosocial(es)	Unirse a un grupo Cooperación
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> › <i>Directo</i>: aprender a trabajar de manera cooperativa › <i>Indirecto</i>: mejorar la comprensión de las leyes de la naturaleza › <i>Interdisciplinar</i>: desarrollar las habilidades comunicativas › <i>Psicológicos, sociológicos, prosociales</i>: Poner en valor la amistad; ser capaz de pedir y recibir ayuda para alcanzar un objetivo común.
 Descripción de los juegos	<p>A medida que el jugador baja por el río, su barca se rompe y tiene que aprender a calmarse.</p> <p>Allí, encontrarán a algunas personas que los ayudarán a lograr sus objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Decorar el asentamiento y construir una ciudad en el Salvaje Oeste. - Ayudar a los vecinos con las tareas y las órdenes a seguir. - Explorar nuevos territorios de la frontera oeste. - Convertirse en un verdadero agricultor y granjero. - Fabricar herramientas y artículos útiles.






	<p>El jugador también experimentará/vivirá:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La historia basada en leyendas de personas que participaron en la búsqueda de oro en California. - Los paisajes impresionantes, el espectacular fluir del río y la animación realista de los personajes. <p>Tendrán una gran experiencia de gestión de hogares y fincas.</p>
 Equipo necesario	<p>Ordenador con Sistema windows Smartphone o tablet con 2GB de RAM</p>
 Descripción de la actividad	<p>Una vez que el alumno/a haga click en el enlace de arriba:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos tendrán que decidirse y decidir entre algunas opciones. - Seguir algunas órdenes y completar la tarea requerida. - El jugador puede tener problemas y tiene la opción de pedir ayuda a otro compañero de clase.
 Tiempo	<p>50 minutos y es posible guardar la sesión de juego, de modo que se pueda adaptar a la dinámica y tiempos de la clase.</p>
 Imágenes u otros documentos	
 Otros enlaces relevantes	<p>http://www.games.co.uk</p>




Interland (Sé genial en Internet)	
 Enlace al juego	https://beinternetawesome.withgoogle.com/interland/kind-kingdom
 Promotor	Amigos de la Educación (FYROM)
 Tipo de juego	Juego online – un jugador – mini juego
 Edad	8-15
 Idioma(s)	Inglés
 Valor(es) Prosociales	Empatía Respeto/tolerancia/aceptación de las diferencias Paz/democracia/ciudadanía Emociones Comunicación
 Habilidades Prosocial(es)	Comunicarse con otros Respetar a otros Participar en grupo Ser empático Identificar las señales sociales Solucionar problemas Escoger turnos
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> › <i>Directo</i>: Aprender cómo navegar Seguro en la red › <i>Indirecto</i>: Aprender cómo comportarse en la red; concienciar sobre el acoso en la red (ciber bullying), aprender a reconocer amenazas y peligros potenciales. › <i>Interdisciplinario y transversal</i>: desarrollar habilidades para la vida, las destrezas motoras finas y reflejos con alumnado de Educación Infantil o primeros cursos de Educación Primaria, la rapidez de pensamiento y reacción.



	<p>› <i>Psicológico, sociológico, prosocial</i>: Mostrar al alumnado los perjuicios de ser un “acosador” y las consecuencias de ello en los demás.</p>
 <p>Descripción de los juegos</p>	<p>Este es un juego online relativamente fácil. Las órdenes son bastante básicas (mover a la izquierda, a la derecha, saltar y recoger – flechas y barra espaciadora en el ordenador)</p> <p>El juego consiste en: recorrer cuatro tierras a través de las cuáles los jóvenes se encuentran con suplantadores de identidad, piratas informáticos, matones, y los que comparten demasiado – aquellos que revelan demasiada información sobre sí mismos en la red.</p> <p>La primera etapa se llama “El reino amable”</p> <p>En el “reino amable”, por ejemplo, los jugadores recogen corazones y herramientas para ayudarles a difundir la amabilidad a los personajes que se encuentran en el juego (entregándoles corazones o símbolos para sus fortalezas) presionando la barra espaciadora, mientras que se bloquea y se informa de los abusos que se encuentran en su camino (usan una sirena que irán recogiendo). Esta etapa es relativamente fácil y apta para todo el alumnado.</p> <p>La segunda etapa se llama “Río de Realidad”. Es un poco más difícil ya que hay un texto que tienen que leer y ser traducido, por tanto, se requiere la ayuda del profesorado. En esta etapa se trabaja la conciencia de qué es seguro y qué no lo es y cómo reconocer posibles mensajes que son estafa, correo no deseado, amenazas, e-mails falsos etc. Y cómo reaccionar en esos casos.</p> <p>La tercera etapa se llama “Montaña Sensata” y consiste en compartir información. Aquí los jugadores necesitan encontrar un ángulo apropiado para “disparar” un rayo que se refleja de unos espejos y se trata de evitar a los que comparten demasiado (referido al uso de internet, compartir demasiada información, datos, etc en internet).</p> <p>El objetivo es enseñar a los niños privacidad, llegar a acuerdos con otros sobre qué información subir a la red y cuál no y enfatizar el hecho que una vez la información se haya subido, ya es de dominio público.</p> <p>La última etapa se llama “La torre del tesoro”. El objetivo es crear una contraseña segura eligiendo diferentes letras (minúsculas, mayúsculas, números, símbolos).</p>
 <p>Equipo necesario</p>	<p>Funciona en ordenadores de mesa, en portátiles, en tablets, y en teléfonos smarthphone.</p> <p>Se necesita conexión a internet ya que se juega online .</p>
 <p>Descripción de la actividad</p>	<p>Se pueden hacer varias actividades previas al juego. Dependerá principalmente de la edad de los alumnos. Sin embargo, todas las actividades sugeridas se pueden adaptar fácilmente a los estudiantes y también a las necesidades del profesorado.</p>











	<p>1) El alumnado se divide en equipos. El profesor/a les muestra diferentes frases que van, de ser levemente descortés a francamente abusivas. Les dice que piensen formas de responder a estos mensajes.</p> <p>2) El profesor/a les muestra frases para expresarse de forma negativa (por ejemplo: lo siento, no creo que puedas venir a mi fiesta. Habrá mucha gente y no somos realmente amigos) e invita a los alumnos a reescribir esas frases de manera positiva.</p> <p>3) El profesor/a les muestra diferentes e-mails (algunos son reales y otros no) y pide que identifiquen al intruso y expliquen porque piensan que es falso.</p> <p>4) El profesor/a les muestra diferentes archivos de Facebook y pide a sus alumnos que decidan cuáles son reales y cuáles no (Esto aumenta la conciencia antes de aceptar a gente en Facebook y entender los peligros que resultan de aceptar a gentes desconocida).</p> <p>5) El profesorado pide al alumnado que lean las publicaciones que les da y les muestra imágenes aleatorias, o comprobar lugares si los personajes son reales o ficticios y pedir a los estudiantes que escriban una breve descripción de la persona que podría tener ese perfil. Esta actividad es muy buena para lidiar con prejuicios, estereotipos, cotilleos, compartir demasiado etc. que suponen una amenaza real para la confianza, autoestima y respeto de los alumnos.</p> <p>Desarrollo del juego:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Actividad Principal – Jugar el juego 2. Conclusión – Comprobar los “amigos” sospechosos que se conectan a través de las redes sociales; Reforzar las contraseñas.
 <p>Tiempo</p>	<p>30 min + (depende de la edad y habilidades del alumnado)</p>







<p style="text-align: center;">  Imágenes u otros documentos </p>	 
<p style="text-align: center;">  Otros enlaces relevantes </p>	<p>Avance del juego en Youtube https://www.youtube.com/watch?v=KJj2U7XuHdo Recursos para profesores https://beinternetawesome.withgoogle.com/resources</p>
<p style="text-align: center;">  Consejos y trucos </p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hay en internet un increíble curriculum que los profesores pueden poner en práctica y modificar con los juegos. - Se puede descargar el modelo: https://beinternetawesome.withgoogle.com/resources
<p style="text-align: center;">  Fuente </p>	<p>Desarrollador: Google</p>







Liyla y las sombras de la guerra	
 Enlace al juego	https://play.google.com/store/apps/details?id=org.liyla.war
 Promotor	Friends of Education (FYROM)
 Tipo de juego	Juego para el móvil – un jugador – juego de rol
 Edad	13-15
 Idioma(s)	Ingles
 Valor(es) Prosociales	Empatía Paz/democracia/ciudadanía Emociones Solidaridad/ayuda al otro Libertad
 Habilidades Prosocial(es)	Respetar a otros Tomar perspectiva Ser empático Fijar metas y planes Pedir ayuda Ayudar a otros
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▸ <i>Directos</i>: entender la seriedad de los problemas como la guerra y el sufrimiento (especialmente en los niños) ▸ <i>Indirecto</i>: entender a los refugiados e implementar la conciencia sobre porque necesitan ser aceptados. ▸ <i>Interdisciplinar y transversal</i>: manejar métodos pacificos para la resolución de conflictos, entender las condiciones geo-políticas de Gaza. ▸ <i>Psicológico, sociológico, prosocial</i>: empatía, generosidad, aceptación












 <p>Descripción de los juegos</p>	<p><i>Liyla y las sombras de la guerra esta basado en acontecimientos actuales y cuenta la historia de una niña pequeña que vive en Gaza durante la guerra en 2014. El minimalismo, el reto de los jugadores es seguir la línea conductora de esquivar bombas, drones y otros peligros mientras guian a una familia a través de la peligrosa línea de Gaza. Se deben resolver puzles, responder a los cambios de ambiente y tomar decisiones valientes y difíciles para sobrevivir.</i></p> <p><i>El juego permite a los jugadores experimentar la guerra desde la perspectiva de un civil y ver los devastadores efectos de la guerra en los niños. Encarar tu destina con el tiempo corriendo en contra, tu familia en peligro y sin lugar donde esconderse. El juego comunica que cuando vives en una zona de guerra y la muerte acecha a todo el mundo, las cosas se ven diferentes y las decisiones se complican. Lo único que se puede hacer es llegar a un lugar seguro.</i></p> <p><i>Se controla al padre de una niña palestina (Liyla) para escapar de la guerra de Gaza. Se empieza encontrando a tu mujer y a Liyla y después se intenta evacuar la zona de guerra juntos. Cuando consigues escapar, el juego te lleva a una pantalla que te enseña alguna de las cosas por las que los palestinos tienen que pasar en la guerra de Gaza. Es genuinamente inquietante y autentico.</i></p>
 <p>Equipo necesario</p>	<p>Móviles y tablets Android con google play disponible Requiere Android 2.3.3 y superiores</p>
 <p>Descripción de la actividad</p>	<p>Se puede usar en conexión con actividades que relacionan los temas de la guerra, migración de niños, refugiados así como libros que conmueven y otros videos.</p> <p>Preparacion e implementación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Actividad introductoria: el cuento “Elmer el elefante” muestra perfectamente bien porque a veces la gente necesita dejar sus países y encontrar un lugar mejor para vivir. También el cuento “something else” habla sobre el significado de ser diferente, ser odiado y no ser aceptado por los demás. 2) Actividad principal – jugar el juego 3) Conclusión – se puede pedir a los alumnos que dibujen, que creen un mural o que escriban un poema sobre el tema. <p>Este tema es muy sensible y puede ser considerado bastante incomodo para algunos profesores. Pero necesita ser tratado de forma que los alumnos lleguen a ser conscientes de lo que esta pasando en el mundo que les rodea.</p>
 <p>Tiempo</p>	<p>Es relativamente corto (no más de 20 min) pero depende del jugador</p>








 <p>Imágenes u otros documentos</p>	
 <p>Otros enlaces relevantes</p>	<p>http://liyla.org/resources</p>
 <p>Fuente</p>	<p>Programador: Rami İsmail, Co-Funder Vlambeer</p>






Meteohéroes	
 Enlace al juego	https://www.meteo.expert/progetti/meteoheroes/
 Promotor	Polo Europeo della Conoscenza (Italia)
 Tipo de juego	Juego online- un jugador
 Edad recomendada	+ 5 años
 Idioma	Italiano
 Valores Prosociales	Entorno/naturaleza Responsabilidad Emociones
 Habilidades Prosociales	Respetar a los otros Unirse a un grupo Identificar y expresar sentimientos y emociones Pedir ayuda
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <i>Directo</i>: Resolver las situaciones problemáticas utilizando los poderes de los eventos climáticos. ▶ <i>Indirecto</i>: Resolución de problemas, pensamiento creativo ▶ <i>Inter y multidisciplinar</i>: Obtener más información sobre los eventos climáticos, comprender cómo usar diferentes habilidades en diferentes situaciones. <p><i>Psicológico, sociológico y prosocial</i>: Cuidar el medio ambiente y concienciar sobre el cambio climático.</p>
 Descripción del juego	Fulmen, Nix, Nubes, Pluvia, Thermo y Ventum son seis niños que descubren un día que tienen superpoderes: los de evocar fenómenos atmosféricos y poder intervenir en la naturaleza a través de ellos. Bajo la guía de Meteo Expert, pronto aprenderán a manejarlos y a usarlos para resolver los muchos problemas- grandes y pequeños- de la Tierra. En su camino, además de los problemas ambientales, lidiarán con la dinámica












	<p>del mundo de la infancia, desde la amistad hasta el conflicto, para enfrentarlos y crecer juntos.</p> <p>De hecho, en la fase de diseño del proyecto se prestó especial atención a la definición de los personajes y de la dinámica de grupo, con el objetivo de conseguir a los seis pequeños superhéroes con los que es fácil identificarse para luego familiarizarse con las nociones meteorológicas básicas.</p>
 <p>Equipamiento necesario</p>	<p>Smartphone, tablet u ordenador con acceso a internet</p>
 <p>Descripción de la actividad</p>	<p>Antes de jugar es interesante trabajar los personajes con la clase y crear una correspondencia entre ellos y los alumnos a partir de las actitudes personales. A esto le puede seguir una discusión en el grupo-clase sobre las características individuales, qué diferencia y une a las personas, cómo colaborar en la diversidad y cómo cada peculiaridad nos permite ser útiles en determinadas situaciones.</p> <p>Incluso si el juego está inicialmente pensado para un solo jugador, es más interesante jugarlo en grupo, proyectando el juego en una pizarra interactiva. El objetivo principal del juego es elegir al héroe adecuado para superar los obstáculos en cada panel del juego. La discusión colectiva sobre qué poder meteorológico se adapta a cada situación sería el centro de la actividad. De esta manera, el juego podría convertirse en una especie de trivial en el que los alumnos o equipos obtienen una puntuación cuando adivinan el héroe (y su poder) correcto para usar en cada paso.</p>
 <p>Temporalización</p>	<p>Depende del grupo que juegue. Pensado para un solo jugador, puede tardar unos 20 minutos en completarlo</p>
 <p>Imágenes y otros documentos</p>	






 Otros links relevantes	
 Consejos y trucos	Mientras el juego se descarga van apareciendo varios consejos sobre cómo cuidar la naturaleza.
 Fuente	Meteo Expert



Pig Pile (Apilar cerditos sin que se caigan)	
 Enlace al juego	https://www.funbrain.com/games/pig-pile
 Promotor	DIIT – Universidad de Trakia (Bulgaria)
 Tipo de juego	Juego online - individual – juego de escape - minijuego
 Edad	9-11
 Idioma(s)	No se utilizan palabras en el juego
 Valor(es) Prosociales	Respeto/tolerancia/aceptación de las diferencias Ética Solidaridad/ ayudarse unos a otros Responsabilidad Comunicación
 Habilidades Prosocial(es)	Establecer objetivos y planificar Respetar turnos Identificar problemas y soluciones Pedir ayuda Ayudar a otros Cooperación
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▸ <i>Indirecto</i>: introducir un tema en la lengua maternal ▸ <i>Psicológicos, sociológicos, prosociales</i>: gratitud, negociación, buscar opciones que sean beneficiosas para trabajar juntos, buscar un “intercambio justo”
 Descripción de los juegos	El juego consiste en hacer una “pila” de cerdos sin que se caigan. Para que el cerdo no se caiga, tiene que agarrarse a la gallina. El juego tiene como objetivo ilustrar “ayudarse unos a otros” de una manera divertida. Visto desde fuera puede parecer que los personajes son “incompatibles”: en peso, tamaño, hábitos, aficiones, y ellos son













	<p>compañeros, de modo que para tener éxito tienen que confiar uno en el otro. Su comportamiento es inesperado.</p> <p>Este juego es un punto de partida para promover la discusión y la reflexión después de haber jugado con él.</p>
 <p>Equipo necesario</p>	<p>Un ordenador que tenga instalado Adobe Flash Player.</p>
 <p>Descripción de la actividad</p>	<p>La actividad se puede hacer en el aula, o en la biblioteca, o cuando se están trabajando las habilidades orales.</p> <p>Pasos para desarrollar el juego:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jugar durante 10 minutos y luego invitar a los niños/as a explicar lo que sucede en el juego y cuáles son los personajes principales, qué están haciendo para tener éxito, ¿ lo están consiguiendo juntos? Si pudieran hablar, ¿qué estarían diciendo los personajes? Etc. 2. Invitar a los niños/as a escribir los diálogos que se imaginan que están teniendo los personajes y escribir el final. 3. Debatir con el alumnado sobre cuál sería, bajo su punto de vista, un final FELIZ y cuál sería un final TRISTE. 4. Añadir más perspectivas: Haz que los estudiantes sepan o lean sobre situaciones CUANDO necesitan ayuda, apoyo, o necesitan decir GRACIAS –pedirles hacer una lista de palabras o expresiones que pueden utilizar en esas situaciones. 5. Abre la lista de palabras clave y permíteles comprobarla (comparar y marcar) Lo que tienen en ella y lo que no tienen.
 <p>Tiempo</p>	<p>Preparación: 10 – 15 minutos Desarrollo: 45 minutos</p>








<p> Imágenes u otros documentos</p>	
<p> Consejos y trucos</p>	<p>También puedes añadir más temas basados en diferentes situaciones de la vida. Si los alumnos juegan juntos en el mismo ordenador, pueden comentar el juego.</p>











Remos molestos	
 Enlace al juego	http://prosociallearn2.atosresearch.eu/content/pushy-paddles
 Promotor	Polo Europeo Della Conoscenza (Italia)
 Tipo de juego	Juego online – para varios (3)jugadores – juego de plataforma
 Edad	5-11
 Idioma(s)	Inglés, italiano, griego, español
 Valor(es) Prosociales	Ayudarse unos a otros Cooperación Comunicación
 Habilidades Prosocial(es)	Resolver problemas en grupo Decir no y aceptar un no Compartir cosas Autocontrol
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <i>Directo</i>: Matemáticas: numeración ▶ <i>Indirecto</i>: pensamiento estratégico ▶ <i>Interdisciplinarias (transversales), psicológicos, sociológicos y proso-</i> <i>ciales</i>: hacer grupo
 Descripción de los juegos	<p>Hay tres personajes en un río. Uno de ellos está en una balsa inmanejable y necesita ayuda de sus dos amigos. La ayuda es para evitar los obstáculos resolviendo retos matemáticos y para poder llegar a destino, donde les está esperando ¡un tesoro!</p> <p>El jugador obtiene el premio y puede repartirlo de manera justa con los otros.</p>
 	<p>Se puede jugar en:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenadores i3 con 4Gb de RAM



Equipo necesario	- Tablets con 2GB de RAM El ancho de banda mínimo requerido es de 5 Mbps por aparato
 Descripción de la actividad	Los alumnos trabajarán en grupos de 3 , donde dos de los jugadores son los “remeros” y tienen que trabajar en tándem, empujando el flotador/balsa hacia un lado u otro a través de operaciones matemáticas hasta llegar a la solución. Al final de cada ronda, el jugador que está en el flotador/balsa decide quién obtiene qué recompensa y los papeles se invierten
 Tiempo	Cada sesión de juego dura 10 minutos
 Imágenes u otros documentos	
 Otros enlaces relevantes	www.prosociallearn.eu
 Fuente	Desarrolladores: Playgen (http://playgen.com/)





Dilema	
 Enlace al juego	https://quandarygame.org
 Promotor	Panevezys District Education Center (Lithuania)
 Tipo de juego	Juego online – Un jugador – Juego narrativo
 Edad	8-14
 Idioma(s)	Inglés, español
 Valor(es) Prosociales	Respeto/tolerancia/aceptación de las diferencias Ética Paz/democracia/ciudadanía Solidaridad/ayudarse unos a otros
 Habilidades Prosocial(es)	Comunicarse con otros Respetar a otros Perspectiva más amplia Identificar las señales sociales Autocontrol Cooperación Solucionar problemas Establecer metas y planes Ayudar a los otros
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> › <i>Directo</i>: Enseñar como tomar las mejores decisiones › <i>Indirecto</i>: involucrar a los alumnos en la toma de decisiones éticas; tomar perspectivas en la toma de decisiones. › <i>Psicológico, sociológico, prosocial</i>: Enseñar como tratar situaciones difíciles en comunidad, analizar cuestiones éticas en la toma de decisiones.




<div data-bbox="300 902 384 981" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="236 987 459 1055">Descripción de los juegos</p>	<p>Dilema es un juego gratuito, de temática prosocial que desarrolla en el alumnado estrategias para tomar decisiones éticas y desarrollar habilidades que les ayudaran a reconocer cuestiones éticas y tratar situaciones difíciles en sus propias vidas.</p> <p>Los jugadores desarrollan las siguientes habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pensamiento crítico, - una perspectiva más amplia y - toma de decisiones. <p><i>Dilema</i> proporciona un marco para aproximar la toma de decisiones éticas sin decir a los jugadores qué pensar. Los jugadores deben tomar decisiones difíciles, que no tienen una respuesta correcta o equivocada sino consecuencias importantes – para ellos, para otros en la colonia y en el planeta Braxos. En sus interacciones con otros colonos en la colonia, los jugadores deben considerar hechos, opiniones y soluciones, tal y como lo harían en la vida real.</p> <p><i>Dilema</i> aborda el amplio tema de la ética ayudando a los estudiantes a entender cómo ver las situaciones desde diferentes perspectivas y aprender a enfatizar. En el juego, los residentes de la Tierra han colonizado el lejano planeta de Braxos.</p> <p>El jugador es el capitán de la misión y tiene que tomar importantes decisiones sobre cómo sobrevivir en el nuevo mundo que afectará a su tripulación y los residentes de Braxos.</p> <p>El juego consta de episodios que se construyen en 4 etapas diferentes del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Tener las cosas claras</u> <p>En esta etapa, los jugadores necesitan distinguir hechos de opiniones y soluciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Limitar la búsqueda</u> <p>El alumnado necesita elegir dos soluciones/respuestas de las que ha identificado correctamente en la etapa anterior y profundizará más en esas soluciones en la próxima etapa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Investigar puntos de vista</u> <p>Con la ayuda de la respuesta y las tarjetas de datos, el jugador intenta encontrar un entendimiento más profundo de las opiniones de los colonos. Cuanto mejor entiende los colonos, más puntos recibirá.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Consejo.</u> <p>En la última etapa, el jugador necesita presentar al Consejo dos argumentos a favor y dos argumentos en contra de la respuesta dada. La decisión del Consejo, además, depende de las habilidades de los jugadores para diferenciar los hechos de las opiniones.</p>
<div data-bbox="304 1771 384 1850" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="236 1856 459 1890">Equipo necesario</p>	<p>Ordenador, con cualquier navegador, con la última versión descargada de Flash.</p> <p>En las tablets <i>Dilema</i> está disponible como una aplicación independiente para los aparatos Android y los aparatos de Apple iOS.</p> <p>La aplicación para tablets y sus versiones en la red de los juegos son las mismas, pero la aplicación de la tablet contiene la herramienta exclusiva</p>











	Character Creator, donde los jugadores pueden construir sus propios colonos en respuesta a un nuevo conjunto de desafíos.
<div style="text-align: center;">  <p>Descripción de la actividad</p> </div>	<p><i>Dilema</i> podría ser útil para practicar algunas habilidades generales del pensamiento crítico:</p> <ul style="list-style-type: none"> - distinguimos entre hechos (datos observables) y opiniones. - hechos correlativos con hipótesis (soluciones propuestas en el juego). - evaluar la cantidad y calidad de la evidencia (hechos) para decidir que hipótesis (solución) hay que probar. <p>El alumnado puede aprender sobre el proceso de investigación en biología: por ejemplo, los biólogos buscan (y algunas veces encuentran) productos químicos medicinales producidos por otros seres vivos, que se pueden usar para tratar enfermedades humanas.</p> <p>Por tanto, cuando se juega a <i>Dilema</i> en parejas/equipos, se anima al discurso científico que es también un plan de estudios estándar, tal como comunicar y defender argumentos científicos.</p> <p>También tiene un potencial inmenso en el aula de idiomas. Cada capítulo proporciona una gran oportunidad para contextualizar la adquisición de vocabulario, y la fase de clasificación de tarjetas, proporciona un gran espacio para incrementar la conciencia del idioma, para examinar la estructura y el tono del idioma usado para establecer opiniones y el lenguaje usado para establecer hechos. Como resultado, este juego puede ser un gran punto de partida para incrementar la competencia digital de los estudiantes ayudando al entendimiento de su tono lingüístico y la vía pragmática leyendo las declaraciones de los colonos.</p> <p>Por otra parte, este juego se presta bien a una variedad de niveles (principiante-avanzado). Los estudiantes con un dominio relativamente bajo son capaces de comprometerse a hacer un examen significativo a nivel oral y una grabación de audio con las repuestas de los colonos que permiten exploraciones multimodales del contenido. Para alumnos más avanzados, el juego proporciona la base para las discusiones sobre pragmática, moralidad cultural e implicaciones en el mundo real.</p> <p>El juego es corto en comparación con otros juegos, pero hay espacio para las actividades creativas y potencialmente largas. Esto permite personalizar el juego, adaptándose incluso a los estudiantes más avanzados. La principal ventaja de <i>Dilema</i> es su flexibilidad, haciendo que sea una herramienta atractiva para cada clase de idiomas.</p>
<div style="text-align: center;">  <p>Tiempo</p> </div>	<p>Hay cuatro episodios (escenarios) en <i>Dilema</i>. Cada episodio dura entre 20-30 minutos, dependiendo de la velocidad del jugador y su profundidad de interacción.</p> <p>El Sistema de registro de <i>Dilema</i> permite a los jugadores guardar su progreso después de cada episodio y regresar iniciando sesión en un</p>










	<p>momento diferente. No es necesario registrarse para jugar, pero en ese caso, si no se registra, el progreso no se guardará.</p>
<p> Imágenes u otros documentos</p>	<p>En la web puedes encontrar toda la información que necesitas para poner en práctica exitosamente <i>Dilema</i> como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, incluyendo una práctica guía del profesor, un video de implementación en el aula, plan de clases y ficha.</p> 
<p> Consejos y trucos</p>	<p>Hay un fórum de profesores donde se proporcionan muchos ejemplos y experiencias.</p>
<p> Fuente</p>	<p><i>Dilema</i> se produce por Learning Games Network. https://quandarygame.org</p> <p>El juego está registrado en los estándares del Núcleo común (Common Core standards).</p>





























Resolución de conflictos Mónica quiere quedarse a jugar	
 Enlace al juego	https://www.educaixa.com/-/resolucion-de-conflictos-monica-quiere-quedarse-a-jugar
 Promotor	Consejería de Educación Junta de Castilla y León (España)
 Tipo de juego	Juego descargable – puede jugar toda la clase – juego narrativo
 Edad	7-14
 Idioma(s)	Español y catalán
 Valor(es) Prosociales	Empatía Tolerancia Aceptación de diferencias Responsabilidad
 Habilidades Prosocial(es)	Autocontrol Resolución de problemas Resolución de conflictos
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <i>Directo</i>: encontrar nuevas formas de afrontar los conflictos sociales. ▶ <i>Indirectos</i>: desarrollar la creatividad e iniciativa, ya sea en relación a un problema que hay que resolver o un contenido que haya que aprender. ▶ <i>Interdisciplinar</i>: Educación social y cívica. ▶ <i>Psicológicos, sociológicos, prosociales</i>: Promover la resolución pacífica de problemas/conflictos.











 <p>Descripción de los juegos</p>	<p>Antes de salir con sus amigos, a Mónica le dijeron que tenía que volver a casa a las 20 h. Sin embargo el juego le lleva más tiempo del esperado y cuando es hora de volver a casa, los amigos de Mónica intentan hacerle cambiar de opinión para quedarse más tiempo.</p> <p>En el juego se perciben los sentimientos de todos los personajes y se centra en la búsqueda de una solución adecuada.</p>
 <p>Equipo necesario</p>	<p>Un ordenador que tenga instalado Adobe Flash Player</p>
 <p>Descripción de la actividad</p>	<p>La propuesta comienza con una breve animación que destaca el dilema que tiene Mónica: está jugando con sus amigos y tiene que irse si quiere llegar a casa a la hora en que se lo prometió a sus padres.</p> <p>Una vez que se ha presentado la historia, se pide a los alumnos/as que respondan algunas preguntas. Mediante esta interacción, los alumnos aprender a analizar el problema teniendo en cuenta las emociones que sienten las personas involucradas en el problema.</p> <p>Luego se pasa a una fase de búsqueda de soluciones, donde se trata de poner la imaginación y la creatividad para buscar diferentes alternativas que deberán evaluarse antes de elegir la opción que pueda ser la más adecuada para resolver el problema.</p> <p>El juego permite al alumnado practicar el método propuesto e internalizarlo, con el objetivo de que luego puedan seguir los mismos pasos para resolver problemas y conflictos en la vida real.</p>
 <p>Tiempo</p>	<p>Alrededor de 40 minutos</p>
 <p>Imágenes u otros documentos</p>	
 <p>Otros enlaces relevantes</p>	<p>Hay una carpeta llamada “materiales” en las que hay sugerencias para el profesorado</p>




	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="518 280 742 342">  Descripción del recurso </td> <td data-bbox="742 280 1374 342">  Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado </td> </tr> <tr> <td data-bbox="518 342 742 405">  Objetivos didácticos </td> <td data-bbox="742 342 1374 405">  Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar </td> </tr> <tr> <td data-bbox="518 405 742 468">  Competencias a adquirir </td> <td data-bbox="742 405 1374 468">  Ficha del alumno RC </td> </tr> <tr> <td data-bbox="518 468 742 530">  Materiales del recurso </td> <td data-bbox="742 468 1374 530">  Créditos </td> </tr> </table>	 Descripción del recurso	 Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado	 Objetivos didácticos	 Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar	 Competencias a adquirir	 Ficha del alumno RC	 Materiales del recurso	 Créditos
 Descripción del recurso	 Educación socioemocional y en valores. Orientaciones prácticas para el profesorado								
 Objetivos didácticos	 Sugerencias para dinamizar el interactivo RC. Mónica quiere quedarse a jugar								
 Competencias a adquirir	 Ficha del alumno RC								
 Materiales del recurso	 Créditos								
 <p>Consejos y trucos</p>	<p>El juego está pensado para proyectarse en el aula, de modo que todo el grupo pueda ver las animaciones y los ejercicios que contiene y así poder participar en una sesión dinámica y entretenida, realizando las actividades de forma oral.</p>								
 <p>Fuente</p>	<p>Obra Social la Caixa (EduCaixa) CC-BY-NC-ND-3.0 ES</p>								



No hacer olas	
 Enlace al juego	https://www.funbrain.com/games/rock-the-boat
 Promotor	DIIT - Trakia University (Bulgaria)
 Tipo de juego	Juego online – un jugador - minijuego / juego del rayo
 Edad	9-10
 Idioma(s)	No hay palabras en el juego
 Valor(es) Prosociales	Educación Emociones Cooperación
 Habilidades Prosocial(es)	Identificar y expresar sentimientos y emociones Autocontrol Cooperación Resolución de problemas Turnarse Establecer metas y planes Pedir ayuda Ayudar a los otros
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> › <i>Directo</i>: enseñar habilidades matemáticas y habilidades combinatorias › <i>Indirecto</i>: desarrolla pensamiento combinatorio › <i>Psicológico, sociológico, prosocial</i>: trabaja sobre el reconocimiento y los procesos cognitivos superiores (toma de decisiones).



 Descripción de los juegos	<p>El juego requiere separar líneas y filas.</p>
 Equipo necesario	<p>Ordenador con Adobe Flash Player instalado</p>
 Descripción de la actividad	<p>El juego es apropiado para situaciones de “competiciones informales” entre alumnado de altas capacidades. El debate de su contenido ayuda a realizarlo a través de la cooperación. El objetivo no debe ser la competición Se puede utilizar como recurso en la clase, durante la clase de tecnología informática o la clase de matemáticas. Forma abierta, dependiendo del deseo del profesor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego de 15 minutos: da tiempo suficiente para que los alumnos aprendan primero las reglas del juego – al menos 5 minutos - Mientras juegan pídeles que escriban cuántas combinaciones han descubierto de una sola suma.
 Tiempo	<p>15 minutos antes de la clase las listas tienen que distribuirse para poder empezar el juego desde la pantalla de configuración</p>
 Imágenes u otros documentos	












**Otros enlaces
relevantes**



https://aig-humanus.blogspot.bg/2012/01/blog-post_7225.html (solo en búlgaro)

Hay un dibujo que muestra imágenes de niños, de cómo desarrollar retos y como uno tiene éxito al dedicar esfuerzo constante y continuo en la actividad.











Cuidado de animales abandonados	
 Enlace al juego	http://www.gamesgames.com/game/stray-puppy-care
 Promotor	Friends of Education (FYROM)
 Tipo de Juego	Juego para dispositivos móviles – un jugador - flash game
 Edad	5-6 +
 Idioma(s)	Inglés
 Valores Prosociales	Entorno/ naturaleza Empatía Igualdad/ Equidad
 Habilidades prosociales	Ayuda a los demás Ser empático Tomar perspectiva Respeto a los demás
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <i>Directo:</i> Ser amable con animales abandonados ▶ <i>Indirecto:</i> Desarrollar empatía, sentido de la responsabilidad ▶ <i>Inter y cross disciplinar:</i> Responsabilidad social hacia los animales ▶ <i>Psicológico, sociológico y prosocial:</i> Sentir la necesidad de ayudar y proteger a los demás (los animales en este caso)
 Descripción de los juegos	<p>Este juego es muy fácil y familiar para la mayoría de los niños. Está dividido en pequeñas fases en las cuales tú como jugador estás ayudando a animales abandonados. Primero le limpias, le cepillas, le alimentas, etc. Los movimientos son muy sencillos y están diseñados para niños muy pequeños.</p> <p>Aunque este juego simplemente muestra a los estudiantes cómo los animales deberían ser cuidados y tratados, es un tema especialmente</p>










	<p>importante en países donde la violencia hacia los animales está más o menos normalizada y los niños crecen con miedo hacia ellos o incluso los maltratan. Saben que no hay castigo para sus actos, pero necesitan que les digan que es inaceptable.</p> <p>En cambio necesitan aprender a cuidar de sus pequeños amiguitos.</p>
 <p>Equipamiento necesario</p>	<p>Android 2.3.3 o más y dispositivos IOS</p>
 <p>Descripción de la actividad</p>	<p>El profesorado puede invitar a los niños a que y traigan su animal de juguete preferido (peluches) de casa.</p> <p>Los niños describen sus animales (características, alimentación, lo que beben, comportamiento y se lo cuentan a los demás, por qué les gusta su juguete).</p> <p>Posteriormente, realizan un role play y cada alumno adopta el papel de un animal (cambio de perspectiva). Este role play funciona de maravilla con los niños pequeños cuando se identifican con los demás. Esto les ayuda a desarrollar la empatía.</p> <p>Otra actividad que pueden hacer los profesores es enseñarles fotografías del antes y después de animales abandonados y cómo se han transformado después de haber sido adoptados.</p> <p>Los alumnos/as pueden colorear, hacer máscaras de animales, leer y crear un pequeño cuento sobre animales.</p>
 <p>Tiempo</p>	<p>10 minutos</p>
 <p>Imágenes u otros documentos</p>	
 <p>Otros enlaces relevantes</p>	<p>https://www.tivola-mobile.com/en/animal-games/petworld-my-animal-rescue/</p>





Shaun es sostenible	
 Enlace al juego	https://www.sustainablelearning.com/resource/sustainable-shaun
 Socio	Universidad de Trakia, DIITT, Bulgaria
 Tipo de juego	Juego de móvil- un participante
 Edad	7-11 años
 Idiomas	Inglés
 Valores Prosociales	Conciencia medioambiental Cooperación Cuidado Empatía Planificación Sostenibilidad Amistad
 Habilidades prosociales	Resolución de problemas Protección del medioambiente Cooperación Amistad Pensamiento creativo Toma de decisiones
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▸ <i>Directo: Aprender a vivir de forma sostenible</i> ▸ <i>Indirecto: desarrollar conciencia, habilidades para la cooperación, seguridad ambiental,</i> ▸ <i>Psicológico, sociológico, prosocial: promover el aprendizaje, las habilidades y la conciencia a lo largo de la vida; interdisciplinar: matemáticas</i>












 <p>Descripción del juego</p>	<p>El juego permite al alumnado en grupos / equipos o con un solo jugador construir una ciudad sostenible en 7 días consecutivos. El personaje principal, Shaun, puede hacerlo con la ayuda de sus amigos. Pueden recoger diferentes materiales del depósito de chatarra, construir servicios públicos para la ciudad, reciclarlos y proporcionar los alimentos, el refugio y los recursos energéticos sostenibles necesarios.</p>
 <p>Equipamiento necesario</p>	<p>Un dispositivo con acceso a internet</p>
 <p>Descripción de la actividad</p>	<p>Hay varias actividades importantes que tienen lugar durante el juego. El protagonista tiene que tomar decisiones cada mañana en función de la disponibilidad de recursos y las necesidades que hay que satisfacer durante el día.</p> <p>Para proveerse de los recursos, Shaun tiene que entrar al depósito de chatarra donde junto con sus amigos pueden conseguir tantos objetos como puedan (usando líneas, diagonales, combinaciones) mientras son perseguidos por traviesos cerdos hambrientos.</p> <p>Una vez que cada oveja ha cogido los recursos, comienza la construcción. Las actividades ocurren en diferentes regiones geográficas.</p> <p>Antes, durante y después del juego se podrían incorporar diferentes debates para hablar sobre las estrategias que cada jugador / equipo selecciona para obtener resultados óptimos.</p>
 <p>Temporalización</p>	<p>El juego puede durar entre 10 minutos y una hora, dependiendo de la forma en que se juegue (un día puede durar tan solo 10 minutos)</p>
 <p>Imágenes y otros documentos</p>	
 <p>Otros enlaces de interés</p>	<p>https://www.sustainablelearning.com/</p>






 Consejos y trucos	El aprendizaje sostenible proporciona unos contenidos diferentes en función de la edad, los conocimientos y el desarrollo de los alumnos que juegan.
 Fuente	https://www.aardman.com/


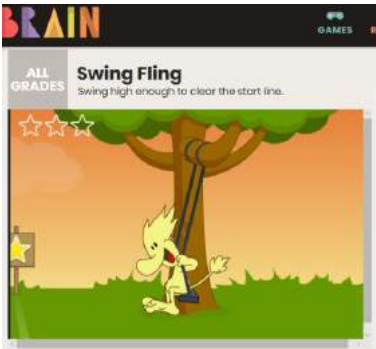


El balanceo del columpio	
 Enlace al juego	https://www.funbrain.com/games/swing-fling
 Promotor	DIIT - Trakia University (Bulgaria)
 Tipo de juego	Juego online – un solo jugador – minijuego / flashgame
 Edad	8-10
 Idioma(s)	No hay palabras en el juego.
 Valor(es) Prosociales	Educación Emoción
 Habilidades Prosocial(es)	Identificar y expresar emociones Autocontrol
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▸ <i>Directo</i>: mover el columpio con el personaje para ayudarlo a saltar sobre la línea de inicio. ▸ <i>Indirecto</i>: usar las habilidades: resolución de problemas, desarrollar la paciencia y la persistencia. ▸ <i>Psicológico, sociológico, prosocial</i>: Enseñar a los niños cómo manejar las emociones negativas como el enfado y cómo ser paciente y concentrarse.
 Descripción de los juegos	Un personaje – un pequeño animal Amarillo se balancea en el columpio de un árbol. Tiene que moverse hasta que el personaje pueda saltar sobre la línea de salida, pero esto no será fácil. Los alumnos/as tienen que hacer movimientos lentos pero precisos para mover al personaje hacia una finalización exitosa de las tareas.











 Equipo necesario	Ordenadores con Adobe Flash Player instalado
 Descripción de la actividad	<p>Se pueden formar grupos mixtos de de alumnado entre 8 y 10 años. La actividad necesita ordenadores para parejas o grupos de tres. Las clases de informática o la sala de ordenadores, puede ser adecuada. No hay un propósito exclusivamente curricular, solo el desarrollo de destrezas. Los estudiantes deben darse cuenta de la importancia del momento adecuado para dar impulso al personaje que está en el columpio.</p> <p>Pasos:</p> <p>Empezar el dialogo constructivo entre el alumnado participante para tomar la decisión adecuada: ¿Empieza el diálogo? ¿Comienza de una forma apropiada y educada? Su comportamiento está basado en reglas de comunicación NO agresiva? (lenguaje corporal)</p> <p>El profesor debe ir guiando dicho diálogo:</p> <p>¿Qué decir?</p> <p>¿Cómo comportarse?</p> <p>Que el lenguaje verbal y no verbal se complementen y estén en sintonía (trabajar específicamente aspectos del lenguaje no-verbal.</p> <p>Propósito – consonancia entre lo que dices y lo que transmite tu cuerpo. Una vez trabajado estos aspectos en parejas o grupos pequeños se puede pasar a realizar un debate en el aula.</p> <p>Es importante reflexionar sobre: ¿Por qué la gente se rinde? Porque esperan resultados inmediatos y estos no llegan rápido; dejan de creer en sí mismos; tienen miedo al fracaso; se desesperan rápidamente; no se consideran capaces; se defienden a sí mismos, previenen la posibilidad de mirar a la vida que tienen frente a sí; no saben cómo hablar cuando alguien se burla de ellos; no interpretan correctamente las intenciones de los otros, considerándolas agresivas; no saben cómo aceptar ayuda, no se adaptan y así sucesivamente, sienten pena de sí mismos. Y finalizar con ¿Cómo afrontan el fracaso?</p> <p>Ensayar ese tipo de conversaciones</p> <p>Es mejor si han sido tomadas de situaciones de clase</p>
 Tiempo	Preparación , 15 minutos y puesta en práctica, 45 minutos






<p> Imágenes u otros documentos</p>	
---	---








El viaje de Elisa	
 Enlace al juego	http://www.elviajedeelisa.es/ http://www.thejourneyofelisa.com/
 Promotor	Consejería de Educación. Junta de Castilla y León (España)
 Tipo de juego	Juego online – un solo jugador/varios jugadores - juego narrativo / minigame
 Edad	Alumnado de educación secundaria Profesorado con alumnos con síndrome de Asperger
 Idioma(s)	Español para la experiencia completa. Muy pronto disponible en Inglés y Francés
 Valor(es) Prosociales	Relaciones personales Comunicación/ Plurilingüismo Ayudarse unos a otros Ética Empatía Educación Aceptación de las diferencias/ respeto y tolerancia Gratitud Ciudadanía
 Habilidades Prosocial(es)	Diferentes perspectivas Ser empático/a Identificación de señales sociales Ponerse objetivos y establecer planes Resolución de problemas Pedir ayuda Ayudar al otro
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ‣ <i>Directo</i>: Adquirir conocimiento sobre personas con trastorno del espectro autista (TEA) ‣ <i>Indirecto</i>: Desarrollar la empatía, previsibilidad de las acciones. ‣ <i>Interdisciplinar</i>: ciudadanía y educación emocional




	<p>► <i>Psicológicos, sociológicos, prosociales</i>: desarrollar nuevas estrategias de resolución de problemas; aprender formas adecuadas de pedir ayuda.</p>
 <p>Descripción de los juegos</p>	<p>El Viaje de Elisa es un videojuego que ayuda a comprender mejor las características y necesidades de las personas con autismo, en especial con Síndrome de Asperger. Como jugador, pasará por varios minijuegos, y podrá experimentar una historia de aventuras con un transfondo de ciencia ficción y superará los desafíos que Elisa debe enfrentar. Además, el juego viene acompañado de material didáctico que servirá de apoyo a los docentes que quieran realizar actividades en clase e información general para entender mejor el Síndrome de Asperger.</p> <p>Elisa es una adolescente del planeta Lionov, a años luz del nuestro, que gracias a sus poderes de telepatía y a un increíble invento llamado el Camino de la Aurora, es capaz de proyectar su mente y materializarse en otras partes de la galaxia.</p> <p>En su búsqueda por encontrar ayuda para liberar a su planeta de la tiranía de los Sombras Grises, unos terribles gobernantes que dominan su planeta, encuentra en la Tierra una persona con Síndrome de Asperger que le ayudará a salvar su mundo.</p>
 <p>Equipo necesario</p>	<p>Ordenador con las últimas versiones de Chrome (versión 64 bit) o Firefox para jugar online. Para IOS: iOS 6.0 y siguientes Para Android: 4.1 y siguientes</p>
 <p>Descripción de la actividad</p>	<p>Para jugar en la web debes crear un perfil y elegir un rol que pueda ser: jugador, profesor o alumno, una vez hecho esto, el juego comienza bajo tu rol. Puede ser jugado por una persona, en grupos pequeños y también en grupos grandes, dependerá del deseo cómo lo organice el profesor.</p> <p>A través de varios minijuegos y con un telón de fondo de una historia de SciFi (ciencia ficción), los jugadores tendrán que superar los desafíos que enfrenta Elisa, que son 5 pruebas principales centradas en diferentes aspectos del síndrome de Asperger, en los que el jugador tendrá que comprender las emociones y descifrar los dobles sentidos tal y como lo haría una persona con síndrome de Asperger, definir estructuras temporales y organizarlas en un horario o comprender los estímulos que a veces molestan a las personas con este síndrome.</p> <p>Los sombras grises son aquellos personajes que acaban con toda diversidad.</p> <p>Elisa es el personaje principal que tiene la oportunidad de salvar el mundo.</p> <p>Naoki, es la mejor amiga de Elisa y la ayuda inventando la "odisea de la aurora", que es un casco sensorial que le permitirá a Elisa enviar su mente a otros mundos.</p> <p>Necesitan descifrar el código "Edda", Edda son robots. Después de activar el casco, la mente de Elisa se transfiere a un mundo que es un centro de educación secundaria donde conocerá a Saga, una</p>













	<p>adolescente con cabello violeta que sufre el síndrome de Asperger y que ayudará a Elisa a adivinar el código.</p>
<p> Tiempo</p>	<p>El juego propone muchos y diferentes "desafíos" y cada uno puede llevar entre 5 y 30 minutos para pasarlo. Y puede tardarse horas en finalizar toda la experiencia. El objetivo no es jugar toda la experiencia de una vez, sino tomar el juego como una oportunidad para acercarse al síndrome de Asperger y aprender a ponerse en el lugar del otro. El juego está disponible en línea y también ofrece la posibilidad de descargarlo en el ordenador y jugar offline</p>
<p> Imágenes u otros documentos</p>	  



	 
 <p>Otros enlaces relevantes</p>	<p>Se puede descargar el juego en el ordenador y jugar "offline": www.elviajedeelisa.es/docs/Windows-finalEVDE.zip Para descargar la App en los dispositivos móviles: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gametopia.elisa&hl=es_419</p>
 <p>Consejos y trucos</p>	<p>Funciona mejor si se descarga en el ordenador que si se juega online. Se recomienda el uso de cascos si se juega con el teléfono móvil o con la Tablet. Se puede jugar en grupos para promover el debate y discusión sobre las diferentes temáticas.</p>
 <p>Fuente</p>	<p>Autismo Burgos: www.autismoburgos.es</p>



La ruleta de las emociones	
 Enlace al juego	http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/jugar.php?juego=ruleta
 Promotor	Consejeria de Education Junta de Castilla y Leon (España)
 Tipo de juego	Juego online- un jugador
 Edad recomendada	6-12 años
 Idioma(s)	Español, pero... Solo hay una breve explicación en español al comienzo del juego, luego se realiza mediante imágenes e imágenes. Creemos que el idioma no será una barrera en este juego..
 Valores prosociales	Empatía Solidaridad Plurilingüismo Responsabilidad
 Habilidades Prosociales	Ser empático Resolución de problemas Pedir ayuda Ayuda al otro
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <i>Directo</i>: asociar cada emoción a la situación en la que esa emoción está ocurriendo ▶ <i>Indirecto</i>: desarrollo de la inteligencia emocional. ▶ <i>Psicológico, sociológico, prosocial</i>: promover la autorregulación y prevenir conflictos interpersonales.
 Descripción del juego	There is a brief description of the emotions and then a roulette wheel is turned and it is selected one emotion. Depending on the emotion that comes out, on the screen appear two possible situations and pupils have to decide in which of the two situations that emotion is manifested.
 	Dispositivo (móvil, tablet, ordenador...) con acceso a internet













<p>Equipo necesario</p>	
<p> Descripción de la actividad</p>	<p>El juego inicia con una breve descripción de las emociones. Una vez que estamos en la pantalla de la ruleta de las emociones, haciendo clic en "girar" gira la ruleta y se detiene en una cara que refleja una emoción en particular. Inmediatamente después, el sistema te ofrece 2 situaciones y debes decidir en cuál de ellas el implicado o los protagonistas sienten la emoción que apareció inicialmente en la ruleta.</p>
<p> Temporalización</p>	<p>10 minutos</p>
<p> Imágenes y otros documentos</p>	







	
 <p>Otros links relevantes</p>	
 <p>Consejos y trucos</p>	<p>Dedica tiempo en el aula para describir las dos situaciones que el sistema propone después de que la ruleta se detiene en una emoción. Estas situaciones que implican el reconocimiento de emociones pueden ser una ocasión muy interesante para promover el diálogo dentro del grupo.</p>
 <p>Fuente</p>	<p>www.3gobiernodecanarias.org Autor: Pilar Chanca Zardain</p>







La tribu del tiempo	
 Enlace al juego	https://www.thetimetribe.com/
 Promotor	Friends Of Education (República de Macedonia del Norte)
 Tipo de juego	Juego online- un jugador
 Edad recomendada	10-13 años
 Idioma(s)	Inglés
 Valores Prosociales	Empatía Solidaridad Comunicación positiva Responsabilidad
 Habilidades Prosociales	Ser empático Resolución de problemas Pedir ayudar Ayudar al otro
 Objetivos	<i>Directo:</i> Mostrar empatía con los otros <ul style="list-style-type: none"> ▸ <i>Indirecto:</i> desarrollar la inteligencia emocional ▸ <i>Psicológico, sociológico, prosocial:</i> Promover la autorregulación
 Descripción de los juegos	El juego dispone de una gran cantidad de contenido diverso para poder mostrar al alumnado cómo viven y han vivido en el pasado diferentes personas en otras partes del mundo.
 Equipo necesario	Dispositivo con conexión a internet











 <p>Descripción de la actividad</p>	<p>¿Estás interesada o interesado en enseñar la historia dejando que tus alumnos viajen en el tiempo? Si es así, <i>La tribu del tiempo</i> podría cumplir con los requisitos. Es un juego de aventuras en el que los jugadores siguen la historia de cuatro niños-jóvenes que emprenden una búsqueda para descubrir qué les ha sucedido a los miembros desaparecidos de un grupo secreto llamado <i>La Tribu del Tiempo</i>. En el camino, los jugadores deberán explorar varios lugares a lo largo de la historia, resolver acertijos, hablar con los personajes y reunir todas las piezas de la historia para llegar al final. El juego está cargado de contenido histórico, figuras históricas y mensajes sobre cómo marcar la diferencia en el mundo.</p>
 <p>Temporalización</p>	<p>25 minutos</p>
 <p>Imágenes y otros documentos</p>	






	
 <p>Otros links relevantes</p>	
 <p>Consejos y trucos</p>	<p>Si juegas en grupo, el juego será más dinámico</p>
 <p>Source</p>	<p>http://blog.thetimetribe.com/about/</p>




Tercer mundo agrícola	
 Enlace al juego	https://3rdworldfarmer.org/take-action.html
 Promotor	Friends of Education (FYROM)
 Tipo de juego	Juego online – un jugador – plataforma de juego
 Edad	9+
 Idioma(s)	Inglés, español, francés, italiano, portugués y checo
 Valor(es) Prosociales)	Relaciones personales/amistad/familia Empatía Respeto/tolerancia/aceptación de las diferencias Educación Ética Emociones Igualdad/equidad Solidaridad/ ayudarse unos a otros Responsabilidad Comunicación Medio ambiente/naturaleza
 Habilidades Prosocial(es)	Diferentes perspectivas Ser empático Cooperación Resolución de problemas Respetar turnos Establecer objetivos y hacer planes Pedir ayuda Ayudar a otros
 Objetivos	› <i>Directo:</i> Comprender las dificultades que enfrentan los agricultores del Tercer Mundo y su lucha por la supervivencia ;



	<ul style="list-style-type: none"> ▸ <i>Indirectos</i>: Entender los problemas sociales, ambientales y económicos en países como África y compararlos con los del propio país. Hacerse consciente de cómo de injusta puede ser la vida para las personas que viven en países pobres poniéndose en sus zapatos, es decir, desarrollando la empatía ▸ <i>Interdisciplinares</i>: Geografía, historia, educación cívica. Desarrollar el pensamiento crítico y tomar decisiones difíciles; comprender la relación causa y efecto, estimar qué consecuencias provienen de qué acciones; ▸ <i>Psicológicos, sociológicos, prosociales</i>: Sensibilizar sobre la distribución de la riqueza y la desigualdad entre las personas, pensar sobre la equidad y los derechos humanos, comprender las diferentes comunidades; desarrollar la empatía y comprender cómo los propios alumnos pueden actuar para ayudar a otros, recolectar cosas y donarlas a obras de caridad, pero también organizar eventos, recaudar fondos, ser conscientes de las necesidades de las personas en sus propias comunidades; Ser amable con las personas que tienen menos y comprender de dónde vienen, querer ayudar y hablar sobre asuntos difíciles.
 <p>Descripción de los juegos</p>	<p>El juego “Tercer mundo agrícola” muestra a los jugadores las dificultades que experimentan los agricultores en los países pobres. Los jugadores realmente intentan hacer lo mejor, pero ¿pueden tener éxito en las condiciones en las que “trabajan”? Hace que uno se pregunte incluso mientras juega si las guerras interminables, las enfermedades, las sequías, los robos, los políticos corruptos y las guerrillas destruyen a los granjeros a pesar de que éstos hacen todo lo posible para sobrevivir.</p> <p>“Tercer mundo agrícola” es un “serious game”, educativo y provocador que hace que las personas se den cuenta de por qué los países pobres hacen lo que pueden para sobrevivir y por qué, a veces, las personas escapan de sus países en busca de una vida mejor. De manera indirecta, aborda la inmigración, los refugiados, el movimiento de personas y, lo que es más importante, la desigualdad y la distribución injusta de la riqueza.</p>
 <p>Equipo necesario</p>	<p>Funciona en cualquier ordenador, portátil, tablet, teléfono móvil, siempre que se tenga acceso a internet, ya que se juega online</p>
 <p>Descripción de la actividad</p>	<p>Este juego es apropiado para niños mayores de 8/9 años y es fácilmente adaptable para el profesorado de diferentes materias. También se puede usar de manera interdisciplinar. Este juego trata problemas que se relacionan con:</p> <p>Geografía: dónde están los países en cuestión, buscarlos en el mapa, discutiendo clima, suelo, su riqueza natural,</p>












	<p>Historia: lo que sucedió a lo largo de la historia, que vivió en esos continentes, relaciones, causa y efecto, etc.</p> <p>Educación Cívica: situación política en el país, sistema legal, sistema económico, sistemas de gobierno, derechos humanos.</p> <p>El juego se desarrolla en torno a la toma de decisiones sobre cómo garantizar la vida de una familia pobre de 5 personas. El aspecto más importante es que nunca se puede saber si se puede sobrevivir ya que en muchas ocasiones depende de circunstancias fuera de nuestro control. Esto podría ser muy frustrante para el jugador, ya que puede sentir que cualquiera que sea la opción que elije, no es la correcta. Sin embargo, les muestra la realidad en los países del Tercer Mundo y los sensibiliza a las dificultades y a partir de ahí, pueden desarrollar empatía.</p> <p>Como líder de la actividad, el profesor puede organizar tareas muy simples. Por ejemplo, poner a los alumnos en una fila y marcar una línea (paralela) de llegada. Luego se van haciendo afirmaciones y cada vez que uno de los alumnos pueda relacionarse con las declaraciones que se van haciendo, dan un paso adelante. Ejemplos de afirmaciones son: puedes comprar todo lo que quieras, nunca te has sentido intimidado, si tienes dinero para vivir cómodamente...Esta actividad práctica dió lugar a un anuncio de televisión y muestra a los alumnos que algunas personas se encuentran en situaciones más privilegiadas que otras y da lugar al debate. Se sigue con una discusión sobre quién sintió que no era justo y por qué. El maestro relaciona esta experiencia con los distintos países.</p> <p>Después de que los alumnos hayan jugado al juego, los divide en grupos y les da una serie de preguntas para iniciar un debate/ discusión. Luego se comparten las conclusiones a las que ha llegado cada grupo. Se les pueden plantear las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál fue el mayor desafío en el juego? - ¿Por qué fue muy difícil tomar decisiones? - ¿Cómo te sentiste? <p>Al final, el docente pregunta qué es lo que los alumnos pueden hacer para ayudar. El propio juego tiene un botón tipo ACTÚA en la barra del juego que enlaza con diversas ONGs que trabajan para mejorar la situación de los agricultores de África y otros lugares.</p> <p>También se habla de ayudar en sus comunidades locales.</p>
 <p>Tiempo</p>	<p>El juego dura unos 30 minutos</p>





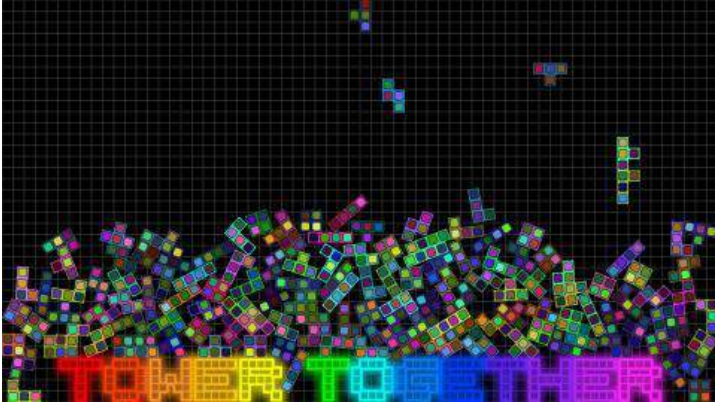





<p></p> <p>Imágenes u otros documentos</p>	 
<p></p> <p>Otros enlaces relevantes</p>	<p>Crear respuestas emocionales y promover un mayor uso del juego en la clase:</p> <p>https://paxsims.wordpress.com/2015/01/27/reviewing-third-world-farmer-as-a-class-assignment/</p>
<p></p> <p>Consejos y trucos</p>	<p>Este juego es más fácil si los alumnos tiene algún conocimiento previo sobre agricultura, plantas, el suelo y conocen un poco sobre el clima y la situación de los países del tercer mundo. El profesor puede dar una pequeña explicación/presentación para el alumnado o pedir a los alumnos que hagan la presentación ellos, tipo flipped classroom, buscando en Google Earth o similar o viendo un pequeño video.</p>
<p></p> <p>Fuente</p>	<p>3rd World Farmer Team 2014</p>












Construir una torre juntos	
 Enlace al juego	https://playgen.itch.io/tower-together
 Promotor	Polo Europeo Della Conoscenza (Italy)
 Tipo de juego	Juego online – multijugador (2 jugadores) - flashgame
 Edad	7+
 Idioma(s)	Inglés, italiano, griego, español
 Valor(es) Prosociales	Responsabilidad Comunicación
 Habilidades Prosocial(es)	Auto- control Comunicación con otros Unión a un grupo Perspectiva más amplia Establecer metas y planes Solucionar problemas
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> › <i>Directo: desarrollar el pensamiento estratégico</i> › <i>Indirecto: trabajar aspectos de al geometría, proyección geométrica</i> › <i>Interdisciplinario y multidisciplinario: Potenciar la orientación espacial</i> › <i>Psicológico, sociológico, prosocial: Fomentar la cooperación</i>
 Descripción de los juegos	Los alumnos trabajarán en equipo para construir una torre, usando bloques compartidos en un tiempo limitado. Cada jugador puede mover o rotar los bloques hasta que la pieza esté bien colocada. El objetivo es construir una torre hasta que alcance la línea que aparece en el medio de la pantalla antes de que el tiempo se agote.






 Equipo necesario	<p>El juego funciona en ordenadores con al menos un núcleo de core i3 y 4Gb de memoria RAM *Se requiere un mínimo de banda ancha de 5 Mbps por dispositivo.</p>
 Descripción de la actividad	<p>Los alumnos/as trabajarán juntos para construir una torre usando los bloques en un tiempo limitado. Cada jugador puede mover o rotar y luego bloquear en su lugar cuando crea que la pieza está bien colocada. El objetivo es construir una torre hasta que alcance la línea que aparece en el medio de la pantalla antes de que el tiempo se agote.</p>
 Tiempo	<p>De 5 a 15 minutos</p>
 Imágenes u otros documentos	
 Otros enlaces relevantes	<p>www.prosociallearn.eu</p>
 Consejos y trucos	<p>El juego es divertido y los niños normalmente se ríen y gritan cuando juegan. Se puede usar como recompensa o un poco como descanso entre tareas.</p>
 Fuente	<p>Desarrolladores: Playgen (http://playgen.com/)</p>








Veinte meses	
 Enlace al juego	https://wearemuesli.it/ventimesi
 Promotor	Polo Europeo della Conoscenza (Italia)
 Tipo de juego	Juego para descargar – un jugador- juego narrativo
 Edad recomendada	Mayores de 11 años
 Idioma(s)	Inglés e italiano
 Valores Prosociales	Paz/democracia/ciudadanía Emociones Empatía
 Habilidades prosociales	Tomar perspectiva Identificar y expresar sentimientos y emociones Ser empático
 Objetivos	<p>Directo: aproximación a un tema histórico desde diferentes perspectivas.</p> <p>Indirecto: Conocer la complejidad humana dentro de los eventos históricos</p> <p>Inter y multidisciplinar: Profundizar en hechos históricos relacionados con la segunda Guerra mundial (está centrado en los sucesos en Italia).</p> <p>Psicológico, sociológico, prosocial: Comprender los sacrificios hechos en el pasado para obtener la libertad del totalitarismo.</p>
 Descripción del juego	<p>Ventimesi (Veinte meses) es una colección de historias interactivas sobre la resistencia italiana y la liberación del nazi-fascismo. El juego cuenta 20 historias basadas en eventos reales de la Segunda Guerra Mundial en el área metropolitana de Milán (Sesto San</p>



	<p>Giovanni y sus alrededores), 20 puntos de vista diversos sobre la historia de la democracia en Italia, durante los 20 meses de resistencia partidista (desde septiembre de 1943 hasta abril de 1945). , desde el armisticio italiano hasta la liberación definitiva del nazi-fascismo. En cada mes, el jugador conoce una historia nueva y, a medida que avanzan los meses, experimenta las dificultades de varios personajes en una serie de segmentos diferentes, cada uno inspirado en un evento real.</p> <p>El juego cubre todos los aspectos de la resistencia italiana, desde un sacerdote en conflicto que ve cómo los trenes parten hacia los campos de concentración hasta un soldado alemán y un trabajador de una fábrica negociando tensamente un punto de control, y un niño que sueña que las bombas son estrellas.</p>
 Equipo necesario	<p>Ordenador y acceso a internet para descargarse el juego</p>
 Descripción de la actividad	<p>Cada historia interactiva es corta y está llena de información psicológica, emocional e histórica. El jugador solo tiene que elegir entre unos pocos diálogos, pero eso es suficiente para ponerlo frente a decisiones difíciles (es decir, ser amigable o evasivo con el centinela; dejar la luz encendida en la habitación porque el niño tiene miedo a la oscuridad o apagarla para que los aviones bombarderos no vean la casa ...)</p> <p>Los profesores pueden involucrar fácilmente a toda la clase para que reflexione sobre las decisiones y también sobre el significado de cada episodio.</p> <p>Tanto los gráficos como el sonido están especialmente cuidados y pueden servir de puente a temas artísticos y musicales.</p>
 Temporalización	<p>Cada episodio o historia dura unos pocos minutos</p>












<p> Imágenes y otros documentos</p>	 
<p> Otros links relevantes</p>	<p>https://www.wearemuesli.it/</p>
<p> Consejos y trucos</p>	






Publicado en itch.io y [Game Jolt](https://gamejolt.com/) by Wearemusli


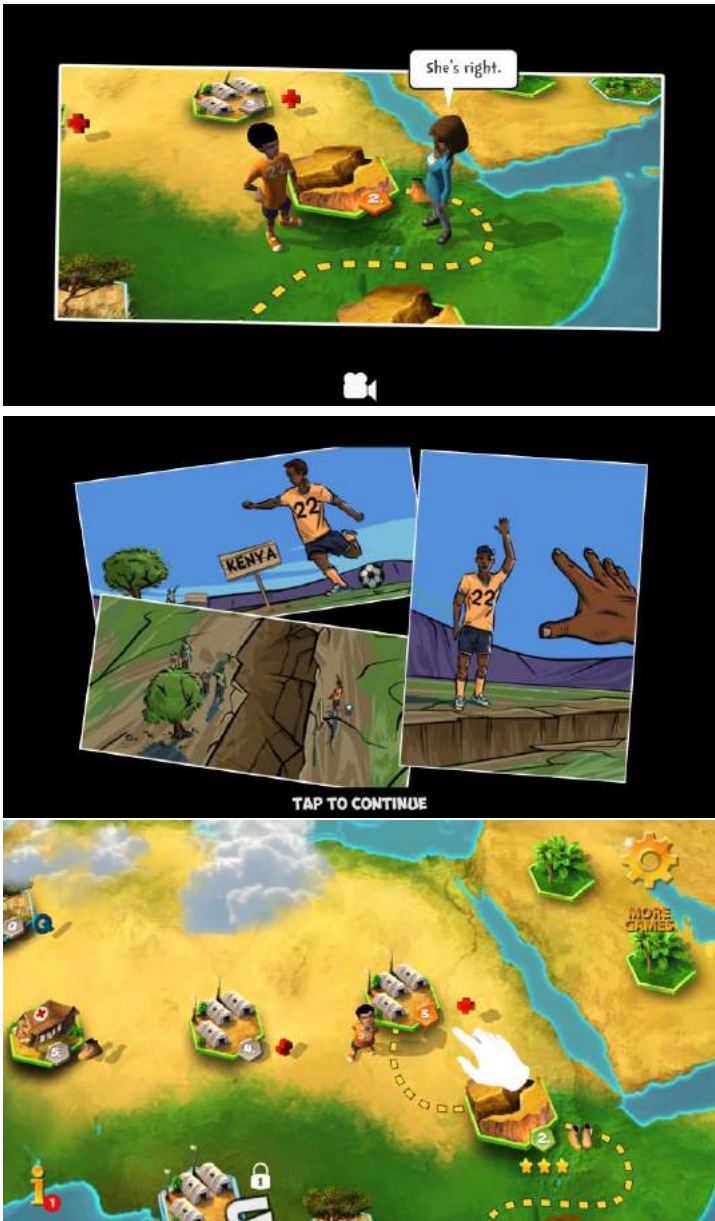




Rescate Mundial	
 Enlace al juego	http://worldrescuegame.com
 Promotor	Panevezys District Education Center (Lithuania)
 Tipo de juego	Juego de móvil – un simple jugador – Juego narrativo / minijuego
 Edad	9-15
 Idioma(s)	Inglés
 Valor(es) Prosociales	Responsabilidad Comunicación Medio ambiente / naturaleza
 Habilidades Prosocial(es)	Tener una perspectiva más amplia Ser empático Identificar las señales sociales Solucionar problemas Pedir ayuda Ayudar a otros
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▸ <i>Directo</i>: Enseñar a solucionar problemas globales – como el desplazamiento, enfermedad, deforestación, sequía, y contaminación a nivel comunitario. ▸ <i>Interdisciplinario y multidisciplinario</i>: para combinar y resumir los contenidos de diferentes asignaturas: geografía, física, química, etc.
 Descripción de los juegos	<p><i>Rescate Mundial</i> es un video-juego narrativo, interdisciplinario y multidisciplinario basado en la investigación y está inspirado por los objetivos de desarrollo de las Naciones Unidas. A través de un juego de ritmo rápido en Kenia, Noruega, Brasil, India, y China, los alumnos/as se encontrarán y ayudarán a cinco héroes jóvenes y ayudarán, a sí mismo,</p>



	<p>a solucionar problemas globales – tales como desplazamientos, enfermedades, deforestación, sequía y contaminación – a nivel comunitario. Los alumnos/as realizarán misiones humanitarias en diferentes partes del planeta, conocerán a ciudadanos locales, ayudarán a gente y rescatarán al mundo de numerosas amenazas.</p> <p>Los mini-juegos están destinados a ser videojuegos divertidos, pero la temática de esta aplicación es muy serio. Los juegos tienen tiempo limitado y eso puede ser un poco frustrante para algunos alumnos.</p> <p>Se puede utilizar el juego <i>Rescate Mundial</i> en el aula para explicar o hablar con más detalle estas situaciones graves, y algunas veces temerarias. Indudablemente esto puede ayudar al alumnado a aprender a cómo enfrentarse a los problemas de las personas en todo el mundo.</p>
 <p>Equipo necesario</p>	<p>iOS 9.0 o última versión Android 4.1 y superior</p>
 <p>Descripción de la actividad</p>	<p>Antes de jugar a <i>Rescate Mundial</i>, primero se pide al alumnado que lea la historia introductoria, contada por el personaje profesor y luego que viajen a Kenia. Al tocar el mapa se acerca un jugador de fútbol llamado Salim a la frontera de Somalia-Kenia. El primer mini-juego consiste en tocar y golpear fuerte para ayudar a Salim a saltar sobre un hoyo, luego ayudan a los refugiados a cruzar “la tierra de nadie” entre Kenia y Somalia, maniobrando a través de rutas laberínticas.</p> <p>Se pueden leer conversaciones entre el profesor y los cinco chicos en los juegos, cuando hablan de cuestiones de cada país. Una vez que se complete el primer mini-juego, el próximo mini-juego se desbloquea.</p> <p>Ejemplo de actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los profesores pueden hablar sobre cómo los niños y otros personajes de <i>Rescate Mundial</i> están trabajando para encontrar soluciones a problemas que otra gente tiene que hacer frente en el juego. - Buscar una organización que ayude con uno de los temas destacados en la aplicación, y hablar sobre qué puede hacer tu clase/colegio/país puede hacer para ayudar. - Hablar sobre las Naciones Unidas y la UNESCO. Buscar en Internet más información sobre esta organización.
 <p>Tiempo</p>	<p>El tiempo depende de los objetivos a aprender y de los ejercicios adicionales que se vayan planteando.</p>












<p style="text-align: center;">  Imágenes u otros documentos </p>	
<p style="text-align: center;">  Consejos y trucos </p>	<p>Los alumnos/as pueden jugar <i>Rescate Mundial</i> por sí mismos, pero es más interesante y más beneficioso debatir el contexto de cada mini-juego y analizar un tema determinado en profundidad.</p>
<p style="text-align: center;">  Fuente </p>	<p>Desarrollador: <u>ZU Digital</u></p>





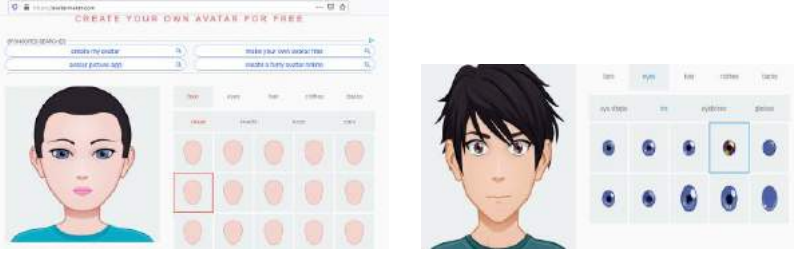




OTRO MATERIAL DIGITAL










Esta sección ofrece otros materiales disponibles de forma gratuita y online que los profesores pueden utilizar como herramientas en su planificación docente para trabajar la prosocialidad..

Creador de avatar	
 Enlace a la herramienta digital	https://avatarmaker.com/
 Promotor	Consejería de Education Junta de Castilla y Leon (España)
 Tipo de herramienta digital	Creador de avatares online
 Edad recomendada	+ 10 años
 Idioma	Inglés
 Valores Prosociales	Aceptación de las diferencias Comunicación Positiva Responsabilidad
 Habilidades Prosociales	Dar y pedir ayuda
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▸ <i>Directo</i>: crear un avatar. ▸ <i>Indirecto</i>: conocer herramientas útiles para la gamificación ▸ <i>Psicológico, sociológico, prosocial</i>: Promover la autorregulación, mejorar la conciencia que tenemos de las diferencias.
 Descripción de la herramienta	Esta es la opción más fácil para que tu y/o tus alumnos comencéis a incluir elementos simples de gamificación en las actividades diarias.





 Equipamiento necesario	Dispositivo tipo móvil, tablet, ordenador, con acceso a internet
 Descripción de la herramienta	Cuando accedes al sitio web, debes elegir el género de tu avatar y luego todas sus características (ojos, forma de cara, cabello, ropa, espaldas ...) El avatar no tiene tantas opciones como otras webs / aplicaciones, pero puede ser más que suficiente para empezar.
 Temporalización	5 minutos
 Imágenes y otros documentos	
 Otros links relevantes	
 Consejos y trucos	No es necesario registrarse en el sitio web, simplemente creas el avatar y lo puedes descargar.







BadgeCraft/ Insignias	
 Enlace al juego	1) https://play.google.com/store/apps/details?id=com.badgecraft 2) https://itunes.apple.com/lt/app/badge-wallet/id1169077003?mt=8 3) https://www.badgecraft.eu/ 4) https://www.badgewallet.eu
 Promotor	Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü – Uşak MEM (Turquía)
 Tipo de Juego	App para móvil
 Edad	+7 años
 Idioma(s)	Inglés, Lituano, Español, Italiano, Griego, Frances, Portugués, Alemán, etc.
 Valor(es) prosociales	Educación Ética Ciudadanía
 Habilidad(es) Prosocial(es)	Comunicación con los otros
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> › <i>Directo</i>: reforzar las conductas positivas › <i>Interdisciplinares</i>: comunicarse de manera significativa › <i>Psicológico, sociológico, prosocial</i>: Reconocer lo que las personas pueden hacer cuando son capaces de comunicarse de manera significativa
 Descripción del Juego	Puede descargar la aplicación y hacer una presentación a los estudiantes. Luego, establezca sus objetivos de aprendizaje, y muéstrelo a los alumnos. Entonces los estudiantes podrán trabajar el desarrollo de los diferentes valores y el comportamiento.





 Equipo necesario	<p>Smartphones, tablets, Ordenadores si tienes un emulador NOX para android con conexión a internet</p>
 Descripción de las actividades	<p>Badge Wallet es una forma simple y segura de conseguir, almacenar, administrar y compartir los logros utilizando insignias abiertas digitales emitidas a través de la web de Badgecraft (https://www.badgecraft.eu)</p> <p>Badge Wallet te permite:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obtener insignias escribiendo el código de la insignia o escaneando el código QR - Unirte a proyectos y programas de distintivos para desarrollar y reconocer competencias alcanzadas - Completar misiones y tareas para conseguir una insignia - Subir textos, fotos, videos u otros archivos como evidencia de los logros alcanzados. - Ver el proceso de aprendizaje. - Almacenar las credenciales y los logros en un solo lugar - Compartir los logros alcanzados en redes sociales, perfiles en línea o CV - Mostrar competencias, logros y credenciales <p>Más información sobre las posibilidades de Badge Wallet: http://www.badgewallet.eu</p> <p>Sistemas de reconocimiento</p> <p>Se comienza con una insignia y luego se crean sistemas completos. Tiene flexibilidad total en el reconocimiento. Construir vías de reconocimiento con niveles e hitos. Hace seguimiento y monitorea las habilidades desarrolladas. Muestra oportunidades de aprendizaje y logros. Las insignias pueden fomentar una actitud proactiva ante los aprendizajes.</p> <p>Misiones</p> <p>Crea misiones atractivas y motivadoras para ganar insignias a través de una gran variedad de actividades. Permite subir a la red evidencias de logro en una gran variedad de formatos que permiten poder adaptarse a distintos alumnos y entornos de aprendizaje. Permite revisar los aprendizajes a través de diferentes métodos, incluyendo revisión entre iguales, autoevaluación y tiene opciones de asesoramiento.</p> <p>Impacto y logros</p> <p>Hace seguimiento de cómo se completan las actividades de obtención de insignias en tiempo real. Ofrece una vista y análisis en función de los datos recogidos que puede utilizarse para identificar patrones y/o tendencias. Se pueden emitir certificados basados en las insignias y logros obtenidos.</p>













	<p>Cartera de insignias Recoge las evidencias en cualquier momento y lugar. Las insignias que hay logrado están siempre disponibles. Es una forma sencilla de revisar qué insignias se han ganado y el progreso en las diferentes misiones. Muestra así mismo el perfil de competencias. Notificaciones de motivación para seguir realizando las misiones que faltan por completar. Se sabe siempre cuándo se han logrado.</p> <p>Portfolio de logros Permite clasificar y visualizar los logros en un portfolio online. A través de la configuración de privacidad se puede decidir con quién comparte los logros e insignias alcanzados. Se pueden compartir los logros online y también imprimir certificados de los mismos.</p> <p>Mochila Los ganadores de insignias pueden exportarlas a una “mochila”. La mochila te permite almacenar las insignias que ganas y compartirlas en diferentes plataformas. Badgecraft permite implementar “Open Badges 1.1 estándar”*</p> <p>Aplicación multilingüe La plataforma Badgecraft y sus soluciones complementarias, incluida la aplicación “Badget Wallet” están disponibles en diferentes idiomas. Actualmente en 18 idiomas.</p>
 <p>Tiempo</p>	<p>Se puede descargar la aplicación y registrar su organización o centro, luego es una plataforma abierta y no hay tiempo establecido para jugar.</p>
 <p>Imágenes u otros documentos</p>	
 <p>Otros enlaces importantes</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=HgLLq7ybDtc (Video introductorio) https://www.youtube.com/channel/UCHDeiVUOkH5cOJGnRBielrA (Todos los videos)</p>





 Consejos y trucos	<p>Badgecraft es una herramienta divertida y fiable para evaluar competencias y validar el aprendizaje previo. Se puede utilizar como apoyo al desarrollo profesional y crear sistemas de insignias motivadores y atractivos.</p> <p>Badgecraft ofrece una plataforma online que permite gestionar logros utilizando insignias digitales. Las diferentes organizaciones o a nivel individual se pueden ganar, crear, emitir, compartir, organizar los distintivos (insignias) online, además de poder utilizarlos para comunicar los logros alcanzados en entornos significativos (para el alumno, en su caso).</p>
 Fuente	<p>Toda la información aparece en el link que ha desarrollado un consorcio internacional, creador de Badge Wallet: http://www.badgewallet.eu/partners</p> <p>Badge Wallet ha sido creado con financiación por el programa Europeo Erasmus+ Mas información acerca del programa Erasmus+ en el siguiente link: http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/</p>


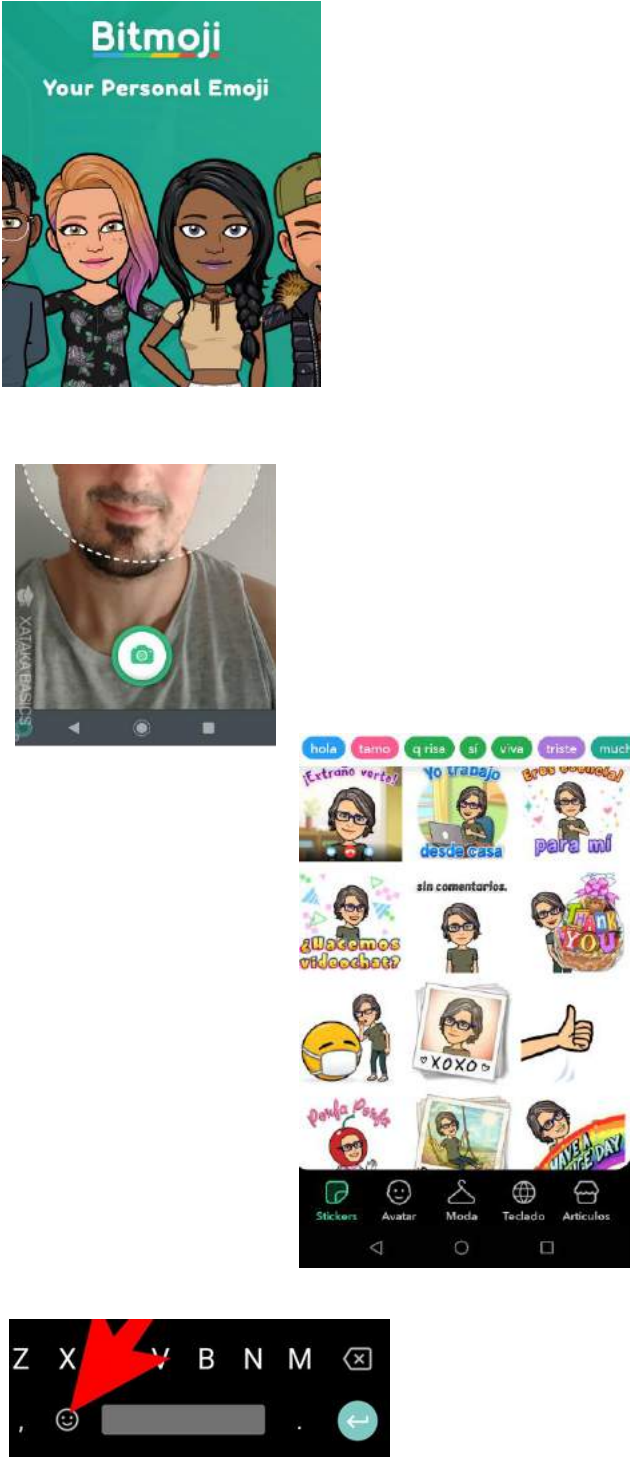




Bitmoji	
 Enlace a la herramienta digital	https://www.bitmoji.com/ /
 Promotor	Consejería de Education Junta de Castilla y Leon (España)
 Tipo de herramienta	App para crear tu emoji- App para social media
 Edad recomendada	Todas las edades
 Idioma(s)	Inglés, Español, Árabe, Alemán, Francés, Portugués, Japonés, Coreano
 Valores Prosociales	Aceptación de las diferencias Comunicación positiva Responsabilidad Ética
 Habilidades Prosociales	Valorar las diferencias Comunicación con los otros Plurilingüismo
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <i>Directo</i>: crear un avatar de dibujos animados, con tus rasgos. ▶ <i>Indirecto</i>: conocer herramientas para la gamificación ▶ <i>Psicológico, sociológico, prosocial</i>: Promover el autoconocimiento, aceptación, mejorar la propia conciencia sobre las diferencias.
 Descripción de la herramienta	Bitmoji es una aplicación de redes sociales para personalizar sus y crear representaciones realmente realistas de usted mismo para compartir con amigos, familiares, para usar en las actividades gamificadas. Puede descargar la aplicación para iOS o Android
 Requisitos	Dispositivo inteligente con Android 6.0.1 y equivalente en iOS. Acceso a Internet





Equipamiento necesario	
 Descripción de la herramienta digital	<p>Lo primero que tienes que hacer es descargar tu aplicación</p> <p>Tendrás que iniciar sesión usando tu cuenta de Snapchat o creando una nueva, y el primer paso del editor de tu emoji será elegir el género.</p> <p>Una vez que hayas elegido el género, se te pedirá que te hagas un selfie. Estas fotos no generan automáticamente tu emoji, pero se mostrarán en la pantalla durante el proceso de creación para que pueda usarlas como guía. Al ver tu cara todo el tiempo, deberías poder crear un emoji muy similar a ti. Puedes cambiar el estilo del avatar, el color de la piel y el cabello, el peinado, la forma, el color y el tamaño de los ojos, las pestañas, las cejas, la nariz, las gafas, la mandíbula, los ojos, los labios, las orejas, los rasgos faciales y la ropa.</p> <p>Una vez que se genera tu avatar, puedes usarlo como un emoji o para agregar a tus pegatinas. Esto se puede hacer directamente desde las aplicaciones que implementan Bitmoji o desde otras aplicaciones, donde solo tienes que hacer clic en la imagen que deseas y aparecerá un menú para elegir la aplicación a usar. Puedes usarlo en aplicaciones como WhatsApp, LINE, Messenger o Telegram.</p>
 Temporalización	10 minutos









<p> Imágenes y otros documentos</p>	 <p>The screenshot shows the Bitmoji app interface. At the top, it says 'Bitmoji Your Personal Emoji' with four cartoon avatars. Below is a video call window with a Bitmoji sticker overlaid on the camera. The main screen displays a grid of stickers with Spanish text: 'hola', 'tamo', 'q rise', 'si', 'vive', 'triste', 'much', 'Extraño verlo?', 'No trabajo desde casa', 'para mi', 'sin comentarios.', '¿Hacemos videochat?', 'XOXO', 'Punk Punk', and 'WAVE DAY'. At the bottom, there are icons for 'Stickers', 'Avatar', 'Moda', 'Teclado', and 'Articulos'.</p>  <p>The screenshot shows a keyboard with a red arrow pointing to the smiley face emoji icon.</p>
<p> Otros links relevantes</p>	







 Consejos y trucos	Bitmoji es compatible con Chrome y funciona también con gmail
 Fuente	© 2020 Snap Inc.





Emociones y Comunicación	
 Enlace al juego	http://sauga-sveikata5-8.mkp.emokykla.lt/lt/mo/demonstracijos/emocijos_ir_bendravimas/,scenario.16,position.0
 Promotor	Panevezys District Education Center (Lithuania)
 Tipo de Juego	Diapositivas no interactivas
 Edad recomendada	6-14
 Idioma(s)	Lituano
 Valor(es) prosociales	Emociones Comunicación/Colaboración



 <p>Habilidad(es) prosociales</p>	<p>Comunicación con los otros</p> <p>Respeto</p> <p>Ver desde diferentes perspectivas</p> <p>Identificar y expresar sentimientos y emociones</p> <p>Empatía</p> <p>Identificar señales sociales</p> <p>Autocontrol</p> <p>Cooperación</p> <p>Resolución de problemas</p> <p>Establecer metas y planes</p> <p>Solicitar ayuda</p> <p>Ayudar a otros</p>
 <p>Objetivos</p>	<p>El alumnado aprende a reconocer diversas emociones, promoviendo la discusión de cómo una misma emoción puede ayudar y/o interferir.</p>
 <p>Descripción del Juego</p>	<p>Hay dos demostraciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En la primera demostración, se muestra una tarea de reconocimiento emocional. El alumno necesita identificar correctamente la emoción que se muestra en la imagen. Se pierden 5 puntos si identifica de manera errónea y se ganan 10 puntos si la respuesta es correcta. - La segunda demostración está relacionada con cómo (las emociones) pueden asociar e interferir con las situaciones. Los alumnos pueden asignar una misma emoción a varias situaciones, pero no necesitan utilizar todas las emociones. <p>Después de completar la tarea, se promueve un debate/discusión sobre por qué han asignado una u otra emoción a las situaciones y comparten las emociones que creen que pueden ayudar o entorpecer, se comparten los diferentes puntos de vista sobre cómo gestionar las emociones. Cada emoción puede ser útil en una situación particular, en la que una de las emociones es más agradable y las otras menos. Una vez completadas las tareas, los estudiantes establecen qué conclusiones han sacado.</p>
 <p>Equipo necesario</p>	<p>Solo disponible online, se necesita Adobe Flash Player</p>









 <p>Descripción de las actividades</p>	<p>No se trata de un juego, sino más bien de un objetivo de aprendizaje, que podría incorporarse en actividades de clase, por ejemplo para fomentar el debate sobre nuestras emociones y sentimientos.</p> <p>Ejemplos de actividades:</p> <p>Actividad 1: Sentimientos en cuentos</p> <p>Indicaciones para el profesor: para esta actividad, prepara una colección de cuentos que muestren sentimientos. Consulta qué emociones aparecen (por ejemplo, felicidad, tristeza, soledad, orgullo, miedo, sorpresa, confianza, confusión, etc.). Lee uno de los cuentos y pídeles a los niños que identifiquen las emociones que se expresan en él. Señálales la importancia de fijarse en las pistas faciales y en los gestos y lenguaje no verbal. Mientras lees el cuento, haz que los niños identifiquen las emociones de la “página de emociones básicas” para esta lección que puedes haber preparado previamente. Haz hincapié en que ninguna emoción es "incorrecta", y que todos los sentimientos que tenemos son "válidos" o "importantes".</p> <p>Puedes buscar en Google "Cuentos ilustrados para niños sobre sentimientos y emociones" o "inclusión" para encontrar una variedad de libros y cuentos.</p> <p>Actividad 2: Mi primer día en el colegio</p> <p>Para el debate en el aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo te sentiste en tu primer día de educación primaria? (Miedo, nervioso/a, emocionado/a, solo/a, enfermo/a) • ¿Qué crees que te hizo sentir de esta manera? ¿Por qué estabas preocupado? (No conocer a nadie, no tener amigos, no saber qué hacer, no conocer a mi maestro/a, preocuparme por perderme, etc.). • ¿Cómo crees que se sienten tus compañeros en su primer día? Sentimientos similares. • ¿Cómo puedes saber cómo se sienten tus compañeros de clase? (por las expresiones en sus caras, por lo que dicen, por la forma en que se mueven, por lo que están haciendo, si se unen o no a una actividad, etc.) • ¿Por qué crees que es importante notar cómo se sienten tus compañeros de clase? Por ejemplo, porque podemos tomar medidas para asegurarnos de que todos se sientan seguros y felices. <p>Aspectos a destacar: hay muchas maneras en que podemos ver cómo se sienten las personas que nos rodean. Es importante detectar cómo se sienten las personas que nos rodean para poder actuar si se sienten tristes.</p>
 <p>Tiempo</p>	<p>Para utilizar esta actividad dentro del aula, el profesorado ha de ser creativo y hacer un escenario completo de las tareas que se realizarán. El tiempo que se dedica a la preparación dependerá en gran medida en función de las actividades y objetivos de aprendizaje.</p>







 <p>Imágenes u otros documentos</p>	 
 <p>Otros enlaces importantes</p>	<p>http://sauga-sveikata5-8.mkp.emokykla.lt/lt/mo/uzduociu_lapai/uzduociu_lapas_jausmai_ir_bendravimas/_scenario.16,position.5</p>
 <p>Fuente</p>	<p>Desarrollador: http://www.sviesa.lt</p>








Happy Onlife/ Feliz en la vida	
 Enlace al juego	1) https://itunes.apple.com/us/app/happy-onlife/id1017319944?mt=8 2) https://play.google.com/store/apps/details?id=ec.europa.publications.happyonlife&hl=tr
 Promotor	Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü – Uşak MEM (Turkey)
 Tipo de Juego	App para móvil
 Edad	8+
 Idioma(s)	Inglés, Francés, Italiano, Portugués, Rumano, Griego, Español, Flamenco
 Valor(es) Prosociales	Relaciones personales Paz Comunicación Ética Aceptación de las diferencias/tolerancia
 Habilidad(es) Prosociales	Resolución de problemas
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▸ <i>Directo</i>: Mejorar las habilidades digitales individual y colectivamente ▸ <i>Indirecto</i>: Cooperar en la creación de herramientas de investigación en línea, expresar necesidades y problemas jugando. ▸ <i>Psicológico, sociológico, prosocial</i>: fomentar la sensación de seguridad y las propias habilidades.



 <p>Descripción del Juego</p>	<p><i>Happy Onlife</i> es un juego en el que los niños pueden jugar y aprender sobre seguridad digital. Es decir, se puede utilizar para enseñar al alumnado cómo comportarse de forma segura en el mundo digital. Este interesante juego tiene como objetivo ayudar a los niños entre 8 y 12 años junto con la participación de sus padres y maestros para iniciar la mediación activa de la tecnología digital con ellos.</p> <p>Las preguntas del cuestionario integradas en el juego se refieren al uso de Internet, de las redes sociales y los juegos en línea y están diseñadas para fomentar el debate entre los jugadores y empoderarlos para desarrollar una manera responsable y segura de usar los medios digitales.</p> <p>Además, <i>Happy Onlife</i> se puede utilizar como un conjunto de herramientas, que incluye un juego para niños, padres y profesores, con el objetivo de concienciar sobre los riesgos y las oportunidades que ofrece el uso de Internet y promover buenas prácticas online. El juego y el juego de herramientas se proponen como trabajo en curso para ampliarse con las contribuciones de todos los interesados que aplican métodos de investigación innovadores para la educación formal, informal y participativa en el uso de tecnologías digitales con niños de entre 8 y 12 años.</p>
 <p>Equipo necesario</p>	<p>Dispositivos móviles, conexión a internet</p>
 <p>Descripción de las actividades</p>	<p>El juego está dirigido a niños/as de 8 a 12 años, junto con la participación de familia y profesorado.</p> <p>Está inspirado en el juego de mesa "Serpientes y Escalera", combinado con preguntas de prueba sobre el tema. Las preguntas se refieren al uso de Internet, las redes sociales y los juegos en línea y están diseñadas para fomentar el debate y permitir que el moderador dirija a los jugadores hacia una manera responsable y equilibrada de usar los medios digitales. Además de la versión en papel, el juego está disponible como una aplicación online.</p>
 <p>Tiempo</p>	<p>Alrededor de 20-30 minutos</p>



<p></p> <p>Imágenes u otros documentos</p>	 
<p></p> <p>Otros enlaces importantes</p>	<p>https://ec.europa.eu/jrc/en/scientific-tool/happy-onlife-game-raise-awareness-internet-risks-and-opportunities https://web.jrc.ec.europa.eu/happyonlife/</p>
<p></p> <p>Consejos y trucos</p>	<p>Los centros y profesores pueden pedir una copia gratuita de la caja en Inglés e Italiano (limitado a las existencias disponibles) en esta dirección de correo electrónico: jrc-happyonlife@ec.europa.eu</p>