















Laika Tras la pista del hueso dorado	
 Enlace al juego	http://buero.kunst-stoff.de:5500/
 Promotor	Polo Europeo Della Conoscenza (Italy)
 Tipo de juego	Juego online – un jugador – juego narrativo
 Edad	8-11
 Idioma(s)	Inglés, italiano, griego, español
 Valor(es) Prosociales	Relaciones personales Comunicación Empatía Aceptación de diferencias Ética
 Habilidades Prosociales	Comunicarse con otros Identificar y expresar sentimientos y emociones Ser empático Identificar señales sociales Resolver problemas Escoger turnos
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ▸ <i>Directo</i>: Aprender a hacer suposiciones, recopilar información y verificar hipótesis. ▸ <i>Indirecto</i>: Prestar atención a otros y a sus reacciones. ▸ <i>Interdisciplinario y transversal</i>: Mejorar el vocabulario ▸ <i>Psicológico, sociológico, prosocial</i>: Prestar atención a la reacción de los otros; Aprender a preguntar; Aprender sobre los intereses de los otros; Mejorar las habilidades sociales.



 Descripción de los juegos	<p>El juego se desarrolla en un parque canino. El protagonista es un perro detective (Arthur) que tiene que averiguar quién ha robado el Hueso Dorado. El jugador que hace de detective Arthur tiene que averiguar que ha pasado entrevistando a cuatro perros con diferentes personalidades, entendiendo sus sentimientos, relaciones y motivos y acercarse a ellos en consecuencia.</p>
 Equipo necesario	<p>El juego se puede jugar en:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenadores con al menos core i3 and 4Gb de memoria RAM - Tabletas con 2Gb de memoria RAM <p>*Se requiere un mínimo de banda ancha de 2 Mbps por dispositivo</p>
 Descripción de la actividad	<p>El jugador recoge pistas haciendo clic en ciertos objetos del parque. Esas pistas las usarán para desencadenar diálogos con los perros investigados y de este modo conseguir más información sobre los perros (tarjetas de conocimiento) y el caso (tarjetas con notas). Las tarjetas de conocimiento se usarán durante unas pequeñas pruebas donde el jugador tiene que asignar correctamente preferencias y aversiones de los personajes. En ciertos puntos del juego, el jugador tiene que elegir uno de las tres declaraciones para aproximarse al personaje, basado en lo que han aprendido previamente para avanzar en el juego.</p> <p>El juego se divide en 4 episodios sucesivos, cada uno se centra en uno de los cuatro personajes del juego y sus problemas. Los episodios tienen que ser jugados en el orden dado.</p>
 Tiempo	<p>Cada sesión puede durar de 15 a 30 minutos.</p>



<p style="text-align: center;">  Imágenes u otros documentos </p>	 
<p style="text-align: center;">  Otros enlaces relevantes </p>	<p>www.prosociallearn.eu</p>
<p style="text-align: center;">  Consejos y trucos </p>	<p>Dos niños pueden jugar con el mismo dispositivo, de esta manera pueden debatir las opciones y pueden leer los diálogos como un juego de rol, mejorando su lectura expresiva.</p>
<p style="text-align: center;">  Fuente </p>	<p>Desarrollador: http://madaboutpandas.de/</p>

