




















Perdido en el espacio	
 Enlace al juego	http://prosociallearn2.atosresearch.eu/content/lost-space
 Promotor	Polo Europeo Della Conoscenza (Italia)
 Tipo de juego	Juego online - para 2 o 3 jugadores – juego puzzle
 Edad	7- 10
 Idioma(s)	Inglés, italiano, griego, español
 Valor(es) Prosociales	Ayudarse unos a otros Generosidad/Economía Relaciones personales Comunicación
 Habilidades Prosocial(es)	Unirse a un grupo Compartir Autocontrol Resolución de problemas Cooperación Pedir ayuda Ayudar a otros
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ‣ <i>Directo</i>: Matemáticas (sumas y restas) ‣ <i>Intedisciplinarias</i>: memoria ‣ <i>Psicológicos, sociológicos, prosociales</i>: pensamiento estratégico, habilidades de trabajo en grupo.
 Descripción de los juegos	Hay tres robots, a saber: un ingeniero, un investigador y un navegante y deben encontrar el camino de regreso a casa a través de la inmensidad del espacio. Los jugadores necesitan resolver individualmente tres acertijos de dificultad creciente y realizar una tarea cooperativa a contrarreloj, resolviendo una serie de sumas y restas. Además, como equipo, en el aula, los jugadores tienen que decidir quién jugará con cada robot y como utilizarán las pistas



	<p>recibidas para poder resolver los acertijos: ayudar a un compañero de equipo o guardarlo para la misión final del equipo.</p>
 Equipo necesario	<p>El juego se puede jugar en:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenadores, que sean al menos i3 y con 4 GB de RAM - Tablets con 2GB de RAM <p>El ancho de banda requerido es de 5 Mbps por dispositivo.</p>
 Descripción de la actividad	<p>Cada jugador puede seleccionar el tipo de robot que quiere ser: ingeniero, investigador o navegante. Dependiendo de esta elección, cada uno tendrá un acertijo/rompecabezas a resolver.</p> <p>Cada jugador obtiene un conjunto de “tokens” (pistas, consejos de ayuda). Pueden usarlos de varias maneras: para ayudarse a sí mismo a resolver el acertijo, para ayudar a un compañero/a a resolver su acertijo o puede guardarlo para la misión final y ayudar al equipo a completar el logro.</p> <p>La economía simbólica, el modo en que los jugadores se dan las pistas y cuándo, define la estrategia y la cooperación del equipo. Los jugadores deben decidir juntos, dependiendo de la situación individual y del equipo, si usan o no los “tokens” (las pistas) y cómo/cuándo.</p>
 Tiempo	<p>Cada sesión puede durar aproximadamente 15 minutos</p>



 <p>Imágenes u otros documentos</p>	 
 <p>Otros enlaces relevantes</p>	<p>www.prosociallearn.eu</p>
 <p>Fuente</p>	<p>Desarrolladores: Pixelram (https://www.pixelram.com/)</p>

