

ProSocial Values 2017-1-IT02-KA201-036860



Fireboy And Watergirl	
Enlace al juego	https://fireboyandwatergirl.site/
Socio del proyecto	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
Objectivos	 Directo: Resolución de puzzles y encontrar la salida del laberinto Indirecto: Trabajar el pensamiento lógico Inter y multidisciplinar: desarrollar habilidades comunicativas y de resolución de problemas Psicológico, sociológico y prosocial: Comprender la importancia de la colaboración entendida de un modo diferente. Desarrollar ayuda mutua, comunicación positive, proteger a los demás, respetar las diferencias.
Descripción del juego	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

http://psv.europole.org/



ProSocial Values 2017-1-IT02-KA201-036860



	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.
Equipamiento necesario	Adobe Flash Player (Se puede jugar en online con cualquier equipo y sistema operativo siempre que esté instalado Adobe Flash Player)
Descripción de la actividad	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. 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.
	El juego también se adapta a actividades estructuradas relacionadas con las materias escolares. Un ejemplo: 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).
Temporalización	Cada nivel se puede completar en unos pocos minutos.

http://psv.europole.org/



ProSocial Values 2017-1-IT02-KA201-036860







http://psv.europole.org/