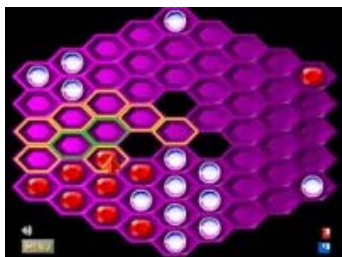


**Ficha didáctica**  
**Juego: HEXXAGON**

Se trata de un pequeño juego de estrategia que consiste en llenar el terreno de juego con las fichas propias comiendo a las contrarias.



Podemos descargarlo de:

Versión flash: Para jugar directamente  
<http://www.2flashgames.com/f/f-63.htm>

Versión para MSDos (funciona correctamente en Windows 95, 98 y Me):  
Descargar de páginas abandoware como <http://selvacamaleon.metropoli2000.com> (buscar a través de cualquier buscador la palabra abandoware o directamente Hexxagon-2)

**CONTENIDO DE LA FICHA**

1. **Requerimientos de la máquina**
2. **Edad o rango de edades (para el que puede ser utilizable)**
3. **Descripción del juego**
4. **Grado de adicción que puede provocar. Tiempo máximo recomendado**
5. **Area/s, materia/s escolares con las que el juego guarda relación**
6. **Aspectos formativos por los que el juego puede ser recomendable**
7. **Principales defectos**
8. **Propuestas a partir del juego**
9. **Enlaces**

## 1. Requerimientos de la máquina

Como hemos dicho, hay versiones para MSDos que funcionarían en ordenadores antiguos pero que también son operativas en versiones más frecuentes de windows. La versión que reseñamos está hecha con Macromedia Flash y funciona con un navegador.

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



El juego es apropiado a partir de 8 años. Como todos los juegos de estrategia no tiene límite de edad.

En la versión para MSDos encontramos 3 niveles de dificultad que el jugador decide al empezar la partida. Con esta versión únicamente podemos jugar contra el ordenador.

En la versión Flash, no hay niveles opcionales, pero en cambio podemos elegir jugar contra la máquina o contra un compañero de juego, lo que puede resultar útil en la escuela.

## 3. Descripción del juego

Selecciona la ficha que quieres que se mueva y dile lo que quieres hacer. Si te mueves a una casilla adyacente, te multiplicaras, si saltas a otra mas alejada, solo harás eso: saltar. Si a lado de tu ficha hay fichas contrarias las comes ocupando su lugar. Puedes comer todas las fichas adyacentes por lo que la estrategia consiste en saltar a lugares rodeados de fichas contrarias. Gana el jugador que más terreno consigue ocupar cuando ya no quedan más casillas.

Cuando colocamos el ratón sobre la ficha que queremos mover, aparecen seleccionados en verde o amarillo aquellos lugares a los que podemos saltar. En la selección verde duplicaremos nuestra ficha, en la selección amarilla saltamos únicamente.



#### 4. Grado de adicción que puede provocar. Tiempo máximo recomendado

Es un juego interesante que nunca es igual ya que cada movimiento propio o del contrario determina el sentido del juego. Muy adecuado para prever situaciones y adelantarse a las decisiones del ordenador o del otro jugador. Un detalle de interés es que podemos poner a dos alumnos a jugar juntos sin que peleen por el control del ratón..

No conviene prolongar la sesión de juego más de 30 minutos.

#### 5. Area/s, materia/s escolares con las que el juego guarda relación

Matemáticas: Resolución de problemas, trayectorias, lógica, cálculo.

Interdisciplinar: Concentración

Informática: Descarga e instalación.

#### 6. Aspectos formativos por los que el juego puede ser recomendable

Desarrollo de la creatividad 0/10	8
Desarrollo de la capacidad de reflexión, concentración 0/10	9
Desarrollo de la capacidad de comprensión 0/10	7
Desarrollo de aspectos colaborativos 0/10	5
Desarrollo de conceptos espaciales 0/10	9
Capacidad de enlazar con otros contenidos escolares fuera del ordenador 0/10	7
Desarrollo de la psicomotricidad y otras destrezas manuales, reflejos, 0/10	6
Aprendizaje de idioma/s 0/10	
Relación con el aprendizaje de informática 0/10	7
Educación en hábitos, valores 0/10	

## **7. Principales defectos**

No tiene un diseño atractivo.

Puede resultar demasiado sencillo para algunos alumnos.

## **8. Propuestas a partir del juego**

Proponemos algunos ejemplos de trabajo basados en el juego.

- a) Diversos tipos de calculo a partir de una jugada: número de movimientos para inmovilizar al contrario o para comer el mayor número de fichas, mínimo número de movimientos para llegar a un lugar del tablero, etc.
- b) Imprimir pantalla y jugar sobre papel

## **9. Enlaces y sitios de descarga:**

Versión flash: <http://www.2flashgames.com/f/f-63.htm> (Una vez localizada la página y el juego, éste se descarga automáticamente a nuestro ordenador y podemos encontrarlo en la carpeta Archivos temporales de Internet. Solo ocupa 47 Kb y podremos utilizarlo sin conexión abriéndolo en un visor de flash o en el navegador).

Versión para MSDos: Descargar de páginas abandoware como <http://selvacamaleon.metropoli2000.com>