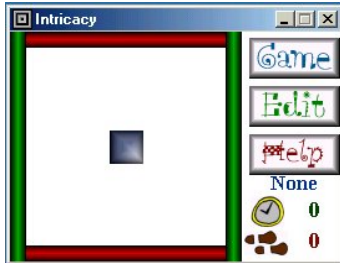


Ficha didáctica

Juego: INTRINCACY

Este es un pequeño gran juego para aquellos a los que les gustan los laberintos, con tres niveles además de la posibilidad de jugar con un compañero lo que añade un reto al ya difícil objetivo de llegar al final en el tiempo señalado.



El juego es de PYRAMES y puede descargarse de forma gratuita de esta página:
<http://pyrames.virtualave.net/index.html>

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

Para Windows 95 o superior. No requiere condiciones especiales para su correcto funcionamiento.

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

El juego es apropiado a partir de 10 años.

En INTRINCACY encontramos 4 niveles de dificultad. El nivel **simple** es apropiado para alumnos a partir de 8 años (recomendado 10 años), sirve también como entrenamiento, mientras que los demás niveles dependerán de la destreza e interés de los jugadores..

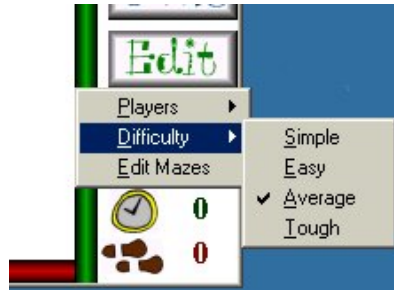
Conviene comprobar el nivel que es adecuado a nuestros alumnos concretos. Una dificultad excesiva puede desanimar o bloquear su interés.

3. Descripción del juego



En primer lugar debemos elegir un terreno de juego. Para ello abrimos el menú Game y elegimos entre una gran variedad de trazados, aquel que nos interesa.

A continuación y mediante el menú Edit decidimos el número de jugadores, entre uno o dos, y la dificultad del juego, cuatro niveles de dificultad: simple, fácil, medio y duro, este último lo es de verdad, ya que resuelves el laberinto a ciegas.



El objetivo del juego varía si se trata de un jugador o de dos. En el primer caso, debemos llegar al rincón inferior derecho en el tiempo determinado. Si son dos los jugadores, el azul debe capturar al rojo antes de que este llegue al rincón.

Para controlar el cursos en el caso de dos jugadores, uno lo hará con las letras ASD y W.

El juego proporciona información sobre el tiempo que llevamos jugando y avisa al final.

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

Es un juego adictivo pero puede provocar cansancio porque utiliza una pantalla muy pequeña. Su mayor interés radica en que podemos poner a dos alumnos a perseguirse por el laberinto.

Es también interesante la posibilidad de crear nuevos tableros con una utilidad **Maze Editor** que se instala con el juego.

No conviene prolongar la sesión de juego más de 45 minutos.

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

Matemáticas: Resolución de problemas, trayectorias, lógica.

Inglés: Comprensión de las instrucciones.

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

7. Principales defectos

Puede presentar demasiada dificultad para algunos alumnos.
En algunos aspectos resulta reiterativo.

8. Propuestas a partir del juego

Proponemos algunos ejemplos de trabajo basados en el juego.

- Crear nuevos tableros de juego. Inventar laberintos sobre papel y llevarlos a la pantalla.
- Imprimir pantalla y resolver laberintos sobre papel

9. Enlaces y sitios de descarga:

PYRAMES: <http://pyrames.virtualave.net/index.html>

