

Ficha didáctica

Juego: SOKOBAN

Se trata de un juego clásico inventado en Japón del que se han hecho diferentes versiones. Algunas de las mas modernas, para los sistemas operativos Windows 95 en adelante o Mac se pueden descargar libremente de la página de sus programadores.



POCOMAN:

<http://www.sleepless.com/pocoman/>

SOKOBAN:

<http://cgi.sourcecode.se/sokoban/>



De ellas, recomendamos la primera por la calidad de diseño de pantalla y la forma de clasificar los niveles de juego.

Si por los requerimientos de vuestra máquina o por interés en recuperar los juegos en sus versiones originales, os interesa una versión para MSDOS podéis encontrarla en

<http://selvacamaleon.metropoli2000.com/>

La versión para MSDOS está preparada para jugarse desde un disquete aunque funciona perfectamente desde C:\.

Tanto la versión para MSDOS como Sokobanw (para Windows 95 que también podéis encontrar en esta última página) permiten editar nuevas pantallas y crear niveles lo que puede tener gran interés.

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

Según la versión. En ningún caso ocupa mas de 2 MB ni 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. Puede tener interés hasta los 70 años.

En SOKOBAN encontramos 2 niveles de dificultad. Easy (cómodo) con 77 pantallas o juegos y Hard (duro) con 375 pantallas. El nivel Easy es apropiado para alumnos a partir de 8 años (recomendado 10 años), sirve también como entrenamiento, mientras que el nivel Hard puede plantearse a partir de 12 años.

En Pocoman existen tres niveles de dificultad. Beginner (iniciación) Intermediate (intermedio) y Advanced (avanzado).

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

3. Descripción del juego

El argumento del juego es muy sencillo. Debemos empujar bultos u objetos a un determinado rincón del espacio de juego. Como si realmente moviésemos los objetos empujando, deberemos prever hacia donde moverlos para que en todo momento podamos colocar a Sokoban en el sitio preciso. En todo momento debemos actuar con una estrategia concreta: no arrinconar o amontonar y dejar siempre camino a Sokoban para rodear y empujar.

El juego proporciona información sobre el tiempo empleado en resolver la pantalla, el número de pasos recorridos por Sokoban y el número de empujones a los objetos. Aunque en un primer momento estos datos pueden no ser considerados, suponen un estímulo cuando ya se domina la dinámica del juego.

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

Es un juego muy adictivo. Esta cualidad nos permite llevar al papel algunas jugadas para discutir las o explicarlas con la seguridad de que los jugadores participarán en la discusión y se esforzarán en comprender la solución.

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. Búsqueda de información. Participación en foros

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

Desarrollo de la creatividad 0/10	9
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	
Capacidad de enlazar con otros contenidos escolares fuera del ordenador 0/10	7
Desarrollo de la psicomotricidad y otras destrezas manuales, reflejos, 0/10	
Aprendizaje de idioma/s 0/10	6
Relación con el aprendizaje de informática 0/10	7
Educación en hábitos, valores 0/10	

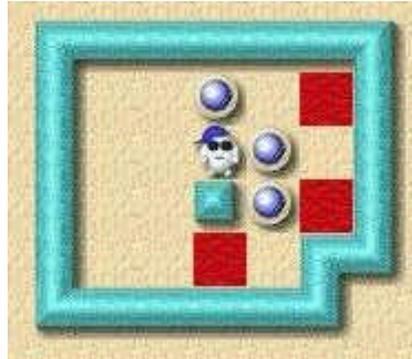
7. Principales defectos

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

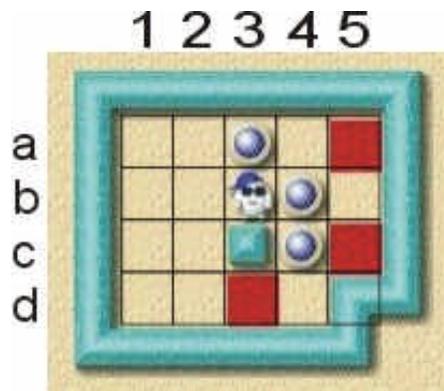
8. Propuestas a partir del juego

Proponemos algunos ejemplos de trabajo basados en el juego.

- a) Resolver mentalmente la siguiente pantalla con el menor número de movimientos.

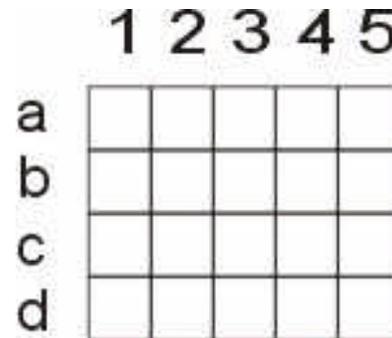


- b) Indicar los movimientos que debe realizar Sokoban con ayuda de las siguientes coordenadas



1. Sokoban a b4
2. Sokoban a a5.....

c) Inventar a partir de la anterior, una pantalla para Sokoban con 4 objetos. Haz alguna propuesta de resolución.



9. Enlaces y sitios de descarga:

<p>Versiones para MSDOS y WIN3.11: http://selvacamaleon.metropoli2000.com/</p>	<p>Otras versiones del juego: SOKOFUN (en español): http://www.games4brains.de/</p>
<p>Versiones para Windows 95 en adelante: SOKOBAN: http://cgi.sourcecode.se/sokoban/</p> <p>POCOMAN: http://www.sleepless.com/pocoman/</p>	<p>ZIGMOND http://zigmond.cjb.net/</p> <p>SOKODX: http://www.gangsters.org/download/sokodx.zip</p>
<p>Club Sokoban: enlaces, chat http://clubs.yahoo.com/clubs/sokoban</p> <p>Valor educativo de Sokoban (en inglés) http://www.his.com/~pshapiro/about.ss.html</p>	<p>Jugar en la red http://www.pimpernel.com/sokoban/index.html</p>