

FICHA DE DESCRIPCIÓN CATÁLOGO DE RECURSOS EDUCATIVO DIGITALES

Título/Nombre del Recurso

Lucas y el caso del cuadro robado

Propósito:

Lucas y el caso del cuadro robado es una aventura gráfica que tiene como propósito ir avanzando en escenarios que emulan sitios privilegiados del planeta mediante la resolución de enigmas de forma lógica, interactuando con personajes y objetos hasta completar la historia.

Palabras Claves:

Juego educativo, resolución de problemas, interacción, lógica.

Compatibilidad con:

Pantalla táctil

Teclado adaptado

Puntero cefálico

Software audibles

Switch

Mouse gigante

Otros

Nivel Educativo (Marcar con equis)

Necesidades Educativas Especiales asociadas o derivadas de:

D. Auditiva	D. Visual	D. Múltiple	D. Intelectual	D. Motora	T.E. Autista	TEL	TDA	D. Aprendizaje
			x	x	x		x	x

Ed. Parvularia

1er Nivel Trans.

2º Nivel Trans.

Ed. Básica

1	2	3	4	5	6	7	8

Ed. Media HC

1	2	3	4

Educación Media TP

Especialidad

Educación Especial

Nivel prebásico					Nivel Básico					Nivel Laboral			
Nivel Maternal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3
		x	x	x	x	x	x	x	x	x			

Educación Superior

Especialidad

Educación especial:

Orientación y movilidad

Técnicas instrumentales

Desempeño personal y social

Cultura y comunicación

Otros

Sub-sectores de Aprendizaje (Marcar con equis)

Educación Básica

Lenguaje y Comunicación

Idioma Extranjero

Educación Matemática

Ciencias Naturales

Historia, Geografía y Ciencias Sociales

Educación Tecnológica

Educación Artística

Educación Física

Orientación

Religión

Objetivos Fundamentales Transversales (OFT)

Educación Media

Lengua Castellana

Idioma Extranjero

Matemática

Historia y Ciencias Sociales

Filosofía y Psicología

Ciencias Naturales: Biología

Ciencias Naturales: Física

Ciencias Naturales: Química

Educación Tecnológica

Artes Visuales

Artes Musicales

Educación Física

Religión

Objetivos Fundamentales Transversales (OFT)

TODOS

Contenidos Curriculares Principales

Potencialidades Pedagógicas

Permite distintas modalidades de uso: individual, grupal, trabajo colaborativo. Desarrolla la identificación de patrones.

Objetivos Fundamentales por Nivel

Cobertura Temporal

Clase Una Unidad de Aprendizaje Varias Unidades de Aprendizaje Año Completo

Modalidad de Trabajo

Trabajo Autónomo (Casa o Biblioteca) Trabajo Grupal con Apoyo Docente (Laboratorio) Trabajo en Grupo Completo (Sala de Clases) Otras

Apoyo intermitente Apoyo intensivo

Habilidades a Desarrollar

Recordar Descubrir Aplicar Crear Evaluar

Otras

Sugerencias Metodológicas de Uso

Conozca el recurso antes de utilizarlo con los estudiantes. Explore sus distintos componentes y las actividades que propone. Lea el manual de usuario incluido en formato digital en el recurso.

Comentario Experto	
Comentario de Experto	Se recomienda incluir en Catálogo en Red por ser un software que en todo momento propone un formato de juego con diferentes opciones que lo llevarán al desenlace de la historia en un ambiente estimulante con refuerzo auditivo y visual.
Nombre del Experto	Ignacio Camarda
descripcion general	El juego "Lucas y el caso del cuadro robado" se va desarrollando según el jugador interactúe con las distintas herramientas y opciones, de forma que sus decisiones marcan el camino a seguir. Los jugadores se pondrán en la piel de Lucas Sánchez, un detective privado que tendrá que resolver sorprendentes misterios para encontrar a un escurridizo ladrón de cuadros.
Modalidad de software: Objetivo digital de aprendizaje, juego.	
Link de descarga	
http://fundacionorange.es/fundacionorange/comunicados/2010/lucas_videojuego.html	