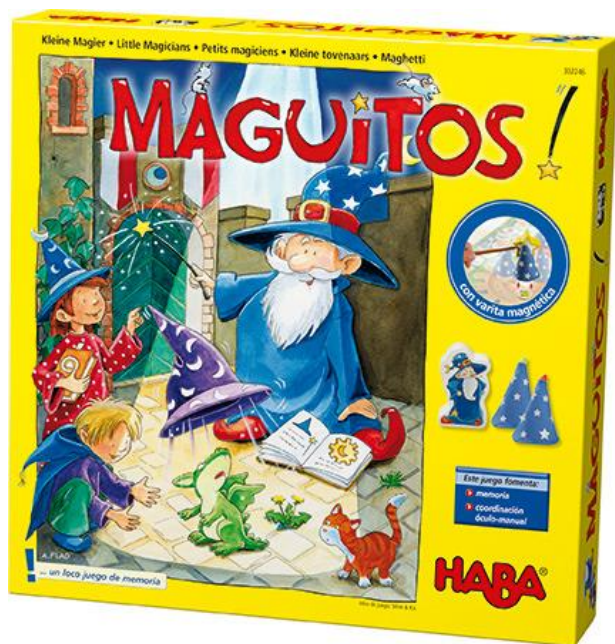


## Ficha Técnica Docente

# MAGUITOS



**Tipo de Juego:**  
Competitivo / Memoria /  
Tablero

### Descripción General

¡Emoción en el País de la Magia! Llega el gran mago Merlín a examinar a los aprendices de mago. Pero el examen no es nada fácil: bajo los nueve sombreros de mago hay animales escondidos. Merlín decide qué animal hay que sacar por arte de magia. Quien haya memorizado bajo qué sombrero se esconde el animal buscado recibirá de premio una estrella. Pero ¡jojo! Si sale el símbolo del mago en el dado, las ruedas dentadas comenzarán a girar y todos los sombreros de mago se moverán misteriosamente.

**Edad sugerida:** Desde 4 años

**Tiempo de juego aproximado:** 20 minutos

**N° de jugadores:** 2 – 4

**Nivel de Dificultad:**



**IDPS\*:** Autoestima académica y motivación escolar-  
Clima de convivencia escolar

**Asignaturas Sugeridas:** Lenguaje y comunicación-  
Orientación

**Ámbitos Sugeridos:** Convivencia escolar - Inclusión y  
Programa de Integración Escolar

Habilidades del siglo XXI		Hab. del Pensamiento		Competencias Socioemocionales	
PENSAMIENTO CRÍTICO		RECORDAR	X	CONCIENCIA DE SÍ MISMO	X
PENSAMIENTO CREATIVO		COMPRENDER	X	AUTORREGULACIÓN	X
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	X	APLICAR	X	CONCIENCIA DE LOS OTROS	
COMUNICACIÓN EFECTIVA		ANALIZAR	X	HABILIDADES PARA RELACIONARSE	
TRABAJO EN EQUIPO		EVALUAR	X	TOMA DE DECISIONES RESPONSABLE	X
EMPATÍA		CREAR		—	

\*IDPS: Indicadores de Desarrollo Personal y Social evaluados en la prueba Simce.

(La información aquí entregada corresponde a orientaciones y sugerencias otorgadas por Observatorio del Juego)