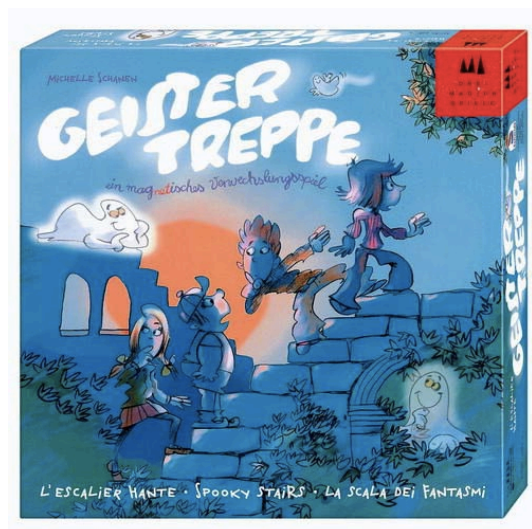


Ficha Técnica Docente

LA ESCALERA ENCANTADA



Tipo de Juego:

Competitivo / Memoria / Tablero -
Objetos



APRENDE A JUGAR

Descripción General

En el juego, los jugadores compiten por ser los primeros en llegar a lo alto de las escaleras y asustar al fantasma que vive allí, pero el fantasma también quiere jugar con ellos y les irá convirtiendo en fantasmas mientras ellos suben las escaleras. Los jugadores deberán recordar quién es quién, para poder ganar la partida.

Edad sugerida: Desde 4 años

Tiempo de juego aproximado: 15 minutos

N° de jugadores: 2 – 4

Nivel de Dificultad: Inicial



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

Asignaturas Sugeridas: Orientación

Ámbitos Sugeridos: Plan de Convivencia Escolar -
Inclusión y Programa de
Integración Escolar

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