

Ficha Técnica Docente

FRUI10



Tipo de Juego:

Competitivo / Rapidez / Cartas



APRENDE A JUGAR

Descripción General

Los jugadores se convierten en mapaches furtivos y erizos cuyo objetivo es robar del almacén tantos trozos de fruta como sea posible. Al seleccionar la fruta en función de su tipo o color, debe encontrar un número en su tarjeta y un número en la tarjeta del almacén que suman exactamente 10 (hay espacio para 10 artículos en la bolsa). Este juego está diseñado para desarrollar habilidades de adición de velocidad, alerta y concentración.

Edad sugerida: Desde 6 años

Tiempo de juego aproximado: 10 - 15 minutos

Nº de jugadores: 2 – 5

Nivel de Dificultad: Medio



IDPS*: Autoestima académica y motivación escolar

Asignaturas Sugeridas: Matemática

Ámbitos Sugeridos: Inclusión y Programa de Integración Escolar

Habilidades del siglo XXI		Hab. del Pensamiento		Competencias Socioemocionales	
PENSAMIENTO CRÍTICO	X	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	X
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)