

Ficha Técnica Docente

CHECKPOINT CHARLIE



Tipo de Juego:

Competitivo / Deducción / Tablero



APRENDE A JUGAR

Descripción General

Un juego de observación, deducción y agilidad mental. Vigila de cerca a todos los sospechosos e investiga cuál de ellos es el jefe de los espías, utilizando todos los indicios que te irán revelando las pistas que tú y el resto de los investigadores K-Ninos descubrirán.

Sé el primero en descubrir al jefe de los espías y conviértete en el mejor sabueso de Checkpoint Charlie.

Edad sugerida: Desde 10 años

Tiempo de juego aproximado: 30 minutos

N° de jugadores: 3 – 5

Nivel de Dificultad:



IDPS*: Autoestima académica y motivación escolar -
Clima de convivencia escolar - Participación y
formación ciudadana.

Asignaturas Sugeridas: Historia, Geografía y
Ciencias sociales -
Orientación

Ámbitos Sugeridos: Convivencia escolar - Formación
ciudadana - 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	X	AUTORREGULACIÓN	X
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	X	APLICAR	X	CONCIENCIA DE LOS OTROS	X
COMUNICACIÓN EFECTIVA		ANALIZAR	X	HABILIDADES PARA RELACIONARSE	
TRABAJO EN EQUIPO	X	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)