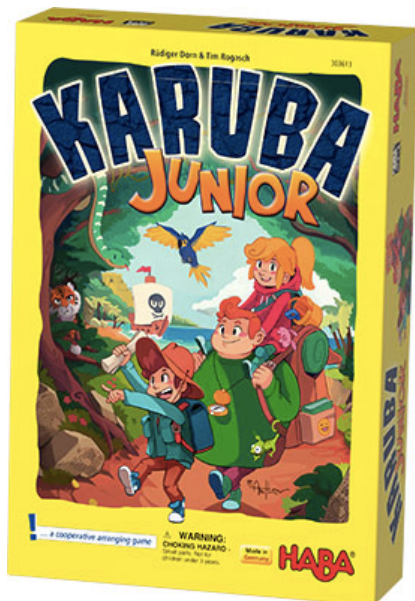


Ficha Técnica Docente

# KARUBA JUNIOR



**Tipo de Juego:**

Colaborativo / Estrategia / Cartas



APRENDE A JUGAR

## Descripción General

Juntos, los jugadores emprenden la fantástica búsqueda de los tesoros ocultos en la selva de la isla Karuba. ¿Conseguirán colocar las fichas de modo que puedan llegar a todos los tesoros, antes de que los crueles piratas atraquen en la isla? Para ello, deberán trabajar juntos y prestar atención a los tigres que les cortarán el paso. Con un poco de suerte e ingenio serán más rápidos que los piratas.

**Edad sugerida:** Desde 4 años

**Tiempo de juego aproximado:** 10 minutos

**Nº de jugadores:** 1 – 4

**Nivel de Dificultad:** Inicial



**IDPS\*:** Clima de convivencia escolar – Participación y formación ciudadana – Autoestima y motivación 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		CONCIENCIA DE SÍ MISMO	
PENSAMIENTO CREATIVO		COMPRENDER		AUTORREGULACIÓN	X
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	X	APLICAR		CONCIENCIA DE LOS OTROS	X
COMUNICACIÓN EFECTIVA	X	ANALIZAR	X	HABILIDADES PARA RELACIONARSE	X
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)