

Ficha Técnica Docente

KINGDOMINO



Tipo de Juego:

Competitivo / Gestión de Recursos /
Tablero



APRENDE A JUGAR

Descripción General

En Kingdomino cada jugador será un rey o reina, que deberá ir tomando las mejores decisiones para expandir y enriquecer todos sus terrenos. Cada turno el rey o reina tendrá que tomar ir pensando la mejor estrategia para su reino, ya que siempre podrán tener nuevos terrenos, los que además tienen una lógica de colocación que irá haciendo cada turno más importante que el anterior. Finalmente ¿nuestras decisiones nos darán más puntos que a nuestros reinos vecinos?

Edad sugerida: Desde 8 años

Tiempo de juego aproximado: 15 minutos

N° de jugadores: 2 – 4

Nivel de Dificultad: 

IDPS*: Autoestima académica y motivación escolar -
Participación y formación ciudadana

Asignaturas Sugeridas: Historia, geografía y
ciencias sociales -
Orientación

Ámbitos Sugeridos: Programa de Formación
Ciudadana – Inclusión y
Programa de Integración Escolar

Habilidades del siglo XXI		Hab. del Pensamiento		Competencias Socioemocionales	
PENSAMIENTO CRÍTICO	X	RECORDAR		CONCIENCIA DE SÍ MISMO	X
PENSAMIENTO CREATIVO	X	COMPRENDER	X	AUTORREGULACIÓN	X
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	X	APLICAR	X	CONCIENCIA DE LOS OTROS	
COMUNICACIÓN EFECTIVA	X	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)