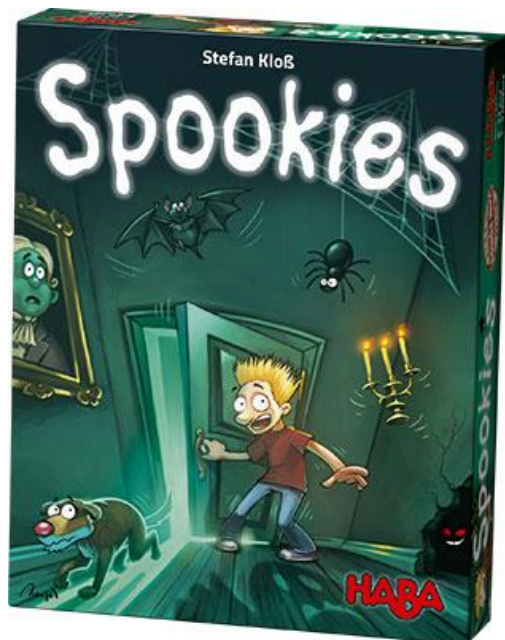


## Ficha Técnica Docente

# SPOOKIES



### Tipo de Juego:

Competitivo / Gestión de recursos /  
Tablero



APRENDE A JUGAR

## Descripción General

En medio de una noche de luna llena, la casa encantada tiene un aspecto aún más terrorífico. No obstante, los cuatro intrépidos amigos y su perro se atreven a penetrar en ella. Pero ¿quién se atreve a subir? Cuidado: con maniobras demasiado arriesgadas la victoria se quedará estancada. Por ello, nivela el riesgo y acumula spookies mientras se pueda.

**Edad sugerida:** Desde 8 años

**Tiempo de juego aproximado:** 30 minutos

**N° de jugadores:** 2 – 4

**Nivel de Dificultad:** 

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

**Asignaturas Sugeridas:** Orientación – Matemática

**Ámbitos Sugeridos:** Convivencia escolar - Formación ciudadana – 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	
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)