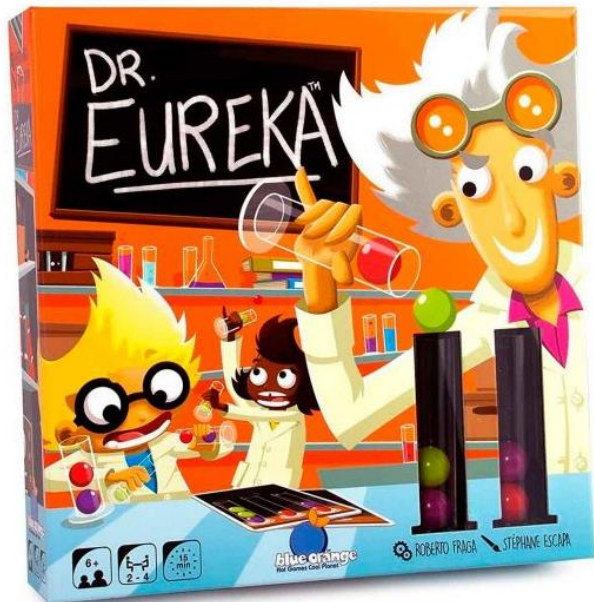


Ficha Técnica Docente

DR. EUREKA



Tipo de Juego:
Competitivo / Rapidez / Objetos



APRENDE A JUGAR

Descripción General

¡El brillante Dr. Eureka tiene experimentos importantes para que completes! Elige una carta de desafío, 3 tubos de ensayo y 6 bolas de colores para resolver su fórmula científica. Se el más rápido en representar las imágenes de la tarjeta con tus materiales, pero cuidado que no podrás tocar las esferas para cambiarlas de tubo.

Edad sugerida: Desde 6 años

Tiempo de juego aproximado: 15 minutos

N° de jugadores: 2 – 4

Nivel de Dificultad: Inicial



IDPS*: Autoestima académica y motivación escolar-
Clima de convivencia escolar

Asignaturas Sugeridas: Matemáticas- Orientación
- Ciencias naturales.

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	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	
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)