

Ficha Técnica Docente

EL CAPITÁN



Tipo de Juego:

Competitivo / Memoria /
Cartas

Descripción General

Los jugadores ubican una serie de fotografías frente a ellos, tratan de memorizar sus ubicaciones y luego se ponen boca abajo. Durante cada turno, una carta se revela desde el mazo y los jugadores tienen que colocar sus barcos lo más rápidamente posible en la tarjeta correspondiente.

¡Solamente el pirata más rico al final del juego será digno de su barco y el título de Capitán!

Edad sugerida: Desde 6 años

Tiempo de juego aproximado: 20 minutos

N° de jugadores: 2 – 6

Nivel de Dificultad:



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

Asignaturas Sugeridas: Orientación - Historia,
geografía y ciencias
sociales.

Ámbitos Sugeridos: 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		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)