

Ficha Técnica Docente

DR. MICROBE



Tipo de Juego:

Competitivo / Rapidez / Objetos

Descripción General

En cada turno se revelará una carta de investigación en donde te dice que microbios deberás coger del centro y añadirlo a tu placa Petri. Sin embargo, si falta alguno en la imagen, (ya sea microbios o supergermenes) deberás recolectar muestras de gérmenes de distinto color y forma a los que ya tengas en tu placa. Si eres la persona más veloz en llenar tu placa, ganarás la tarjeta. ¡Con 10 carta de investigación ganas el juego!

Edad sugerida: Desde 8 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: 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	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)