

Ficha Técnica Docente

LA TORRE ENCANTADA



Tipo de Juego:

Semi colaborativo / Memoria /
Tablero.



APRENDE A JUGAR

Descripción General

La princesa ha sido capturada de nuevo por un hechicero malvado. Uno de los jugadores toma el papel del hechicero y esconde una llave bajo uno de los 16 espacios del tablero. Los demás jugadores colectivamente juegan a Robin, que trata de encontrarla llave antes de que vuelva el hechicero. Hay seis cerraduras y solo una de ellas liberará a la princesa.

Edad sugerida: Desde 4 años

Tiempo de juego aproximado: 15 a 25 minutos

N° de jugadores: 2 – 4

Nivel de Dificultad:



IDPS*: Clima de convivencia escolar.

Asignaturas Sugeridas: Matemática - Orientación

Ámbitos Sugeridos: Convivencia escolar

Habilidades del siglo XXI		Hab. del Pensamiento		Competencias Socioemocionales	
PENSAMIENTO CRÍTICO		RECORDAR	X	CONCIENCIA DE SÍ MISMO	
PENSAMIENTO CREATIVO		COMPRENDER	X	AUTORREGULACIÓN	X
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	X	APLICAR	X	CONCIENCIA DE LOS OTROS	
COMUNICACIÓN EFECTIVA	X	ANALIZAR		HABILIDADES PARA RELACIONARSE	X
TRABAJO EN EQUIPO	X	EVALUAR		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)