

Ficha Técnica Docente

MONZA



Tipo de Juego:

Competitivo / Gestión de recursos / Tablero.



APRENDE A JUGAR

Descripción General

Los autos se preparan para correr la carrera. Sólo podrás avanzar si consigues con el dado el mismo color que el camino. En cada jugada se puede llegar a avanzar seis casillas si sabes combinar y tienes suerte con el dado.

Edad sugerida: Desde 6 años

Tiempo de juego aproximado: 15 minutos

N° de jugadores: 2 – 6

Nivel de Dificultad:



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

Asignaturas Sugeridas: Orientación.

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	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)