



Ficha Técnica Docente

Galletas



Tipo de Juego:

Competitivo / Rapidez / Cartas



APRENDE A JUGAR

Descripción General

Son unos encantadores monstruos glotones. Pero a la hora de los postres, solo uno de ustedes puede comer un dulce... ¡y tiene que ser la golosina correcta! ¡Encuétrala antes de que otro te gane!

En este juego vas a tener que tirar el dado y encontrar la golosina. ¡Sigue el regaliz hasta llegar a la última golosina y agarra la golosina correcta!

Edad sugerida: Desde 5 años

Tiempo de juego aproximado: 10 minutos

N° de jugadores: 2 – 5

Nivel de Dificultad:



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

Núcleo de Aprendizaje: Identidad y Autonomía

Asignaturas Sugeridas: Orientación

Ámbitos Sugeridos: Convivencia escolar - Inclusión y
Programa de Integración Escolar

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