

Ficha Técnica Docente

CATOWL



Tipo de Juego:

Competitivo / Rapidez / Cartas



APRENDE A JUGAR

Descripción General

Los gatos y los búhos son los animales favoritos de las brujas. Los pobres son sometidos a experimentos de magia tan a menudo que a veces es difícil decir si se trata de un gato o un búho. Bien, ¡descubramos quién es quién!

Edad sugerida: Desde 4 o 6 años (según modo de juego)

Tiempo de juego aproximado: 10 minutos

N° de jugadores: 2 – 5

Nivel de Dificultad:



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

Asignaturas Sugeridas: Matemática- 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)