

Ficha Técnica Docente

KABUKI



Tipo de Juego:

Semi Colaborativo / Representación / Cartas



APRENDE A JUGAR

Descripción General

Kabuki es un juego para desarrollar la imaginación a través de la actuación. Es ideal para romper el hielo, o para motivar en el inicio de una clase. Se puede jugar en diversos lugares, tanto dentro como fuera del aula. Saca las tres tarjetas (situación, personaje y desafío) y a imaginar! Cada grupo inventará historias y personajes para improvisar y actuar!

Edad sugerida: Desde 5 años

Tiempo de juego aproximado: 45 minutos

N° de jugadores: Desde 4 hasta 40 aprox.

Nivel de Dificultad: Inicial



IDPS*: Autoestima académica y motivación escolar-
Clima de convivencia escolar - Participación y formación ciudadana - Hábitos de vida saludable.

Asignaturas Sugeridas: Lenguaje y comunicación-
Orientación – Consejo de curso –
Ciencias Naturales – Historia,
geografía y ciencias sociales
(Fácilmente adaptable a otras)

Ámbitos Sugeridos: Plan de Convivencia Escolar -
Programa de Formación
Ciudadana – Inclusión y
Programa de Integración Escolar

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

*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)