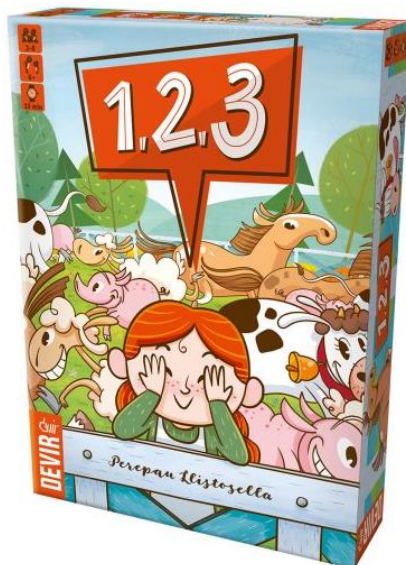


Ficha Técnica Docente

# ¡1, 2, 3! AHORA ME VES...



## Tipo de Juego:

Competitivo / Memoria / Objetos



APRENDE A JUGAR

## Descripción General

1, 2, 3! ahora me ves... Te lleva a una divertida granja, donde varios animales se divierten jugando al escondite inglés. Pero no todo es lo que parece y las reglas han cambiado, haciendo este juego más loco y divertido.

**Edad sugerida:** Desde 8 años

**Tiempo de juego aproximado:** 20 minutos

**N° de jugadores:** 3 – 8

**Nivel de Dificultad:**



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

**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)