

Ficha Técnica Docente CATOWL



Tipo de Juego:Competitivo / Rapidez / Cartas



APRENDE A JUGAR

Descripción General

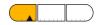
Los gatos y los búhos son los animales favoritos de las brujas. Los pobres son sometidos a experimentos de magia tan a menudo que a veces es difícil decir si se trata de un gato o un búho. Bien, ¡descubramos quién es quién!

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	Х	RECORDAR	Χ	CONCIENCIA DE SÍ MISMO	Χ
PENSAMIENTO CREATIVO		COMPRENDER	Х	AUTORREGULACIÓN	Х
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	Χ	APLICAR	Χ	CONCIENCIA DE LOS OTROS	
COMUNICACIÓN EFECTIVA		ANALIZAR	Х	HABILIDADES PARA RELACIONARSE	
TRABAJO EN EQUIPO		EVALUAR	Χ	TOMA DE DECISIONES RESPONSABLE	Χ
EMPATÍA		CREAR			

^{*}IDPS: Indicadores de Desarrollo Personal y Social evaluados en la prueba Simce.