

Ficha Técnica Docente

POLILLA TRAMPOSA



Tipo de Juego:Competitivo / Destreza motriz /
Cartas



Descripción General

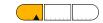
En este original juego, las trampas no sólo no están prohibidas, sino que probablemente estarás obligado a hacerlas para ganar. Cada jugador recibe una mano de ocho cartas y gana el primero que consigue deshacerse de ellas. Por desgracia, algunas de ellas no pueden descartarse de forma normal y los jugadores deben buscar sistemas "alternativos" para librarse de ellas.

Edad sugerida: Desde 7 años

Tiempo de juego aproximado: 20 minutos

 N° de jugadores: 2 – 5

Nivel de Dificultad: Inicial



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

Asignaturas Sugeridas: Orientación

Ámbitos Sugeridos: Plan de Convivencia Escolar

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

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