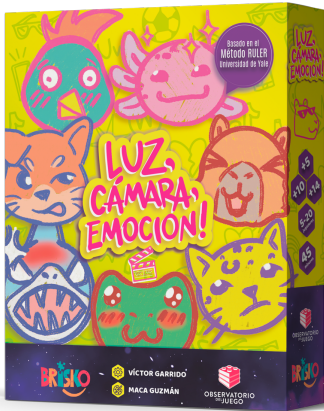




Ficha técnica LUZ, CÁMARA, EMOCIÓN



Tipo de Juego:
Colaborativo /
Interpretación / Cartas

Descripción General

El mundo de *Luz, cámara, emoción* está lleno de animales de distintas formas, tamaños y costumbres que intentan comunicarse y convivir entre ellos, pero que al igual que nosotros, se enfrentan a muchos desafíos y problemas que desatan sus emociones más profundas...

¡Un juego para actuar, expresar emociones y ganarse el preciado "Animaloscar"!

Edad sugerida: Desde 10 años

Tiempo de juego aproximado: 45 minutos

Nº de jugadores: 5 – 20

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		RECORDAR		CONCIENCIA DE SÍ MISMO	X
PENSAMIENTO CREATIVO	X	COMPRENDER	X	AUTORREGULACIÓN	
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	
EMPATÍA	X	CREAR	X	—	