

Ficha técnica MECHANLOU



Tipo de Juego:
Competitivo / Gestión de
recursos/ Cartas



[VER VIDEO](#)

Descripción General

Juego de cartas de estrategia en el que tendrás que completar el cuento de Caperucita Roja. El juego consiste en obtener las 6 cartas que explican y forman la historia del cuento. En el transcurso de éste sucederán diversos acontecimientos y encuentros entre los personajes del cuento como el lobo y el cazador, cuidando de que el lobo no pueda comerse a Caperucita.

Edad sugerida: Desde 4 años

Tiempo de juego aproximado: 10 minutos

Nº de jugadores: 2 – 4

Nivel de Dificultad:



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

Asignaturas Sugeridas: Orientación, Lenguaje.

Ámbitos Sugeridos: Inclusión y Programa de Integración
Escolar. Convivencia Escolar

Habilidades del siglo XXI		Hab. del Pensamiento		Competencias Socioemocionales	
PENSAMIENTO CRÍTICO	X	RECORDAR	X	CONCIENCIA DE SÍ MISMO	
PENSAMIENTO CREATIVO		COMPRENDER	X	AUTORREGULACIÓN	
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		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		—	