

## Ficha Técnica Docente

# Juguemos + Cerca



### Descripción General

Es un juego donde cada tarjeta trae desafíos que deben de ser cumplidos, según lo que aparezca en la tarjeta. Tiene una finalidad de desarrollar los vínculos afectivos de los jugadores. El juego finaliza una vez que se encuentre la tarjeta de “fin del juego”, todos los jugadores ganan por haber jugado todos juntos.

**Edad sugerida:** Desde 3 años

**Tiempo de juego aproximado:** 20 minutos

**N° de jugadores:** 2 – 6

**Nivel de Dificultad:**



### Tipo de Juego:

Colaborativo / Desafíos / Cartas



APRENDE A JUGAR

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

**Asignaturas Sugeridas:** Orientación

Convivencia escolar.

**Ámbitos Sugeridos:**

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		APLICAR	X	CONCIENCIA DE LOS OTROS	X
COMUNICACIÓN EFECTIVA		ANALIZAR		HABILIDADES PARA RELACIONARSE	X
TRABAJO EN EQUIPO	X	EVALUAR		TOMA DE DECISIONES RESPONSABLE	X
EMPATÍA	X	CREAR	X	—	

\*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)