

## Ficha Técnica Docente

# HIPPO



### Tipo de Juego:

Competitivo / Estrategia / Cartas y  
Objetos



APRENDE A JUGAR

## Descripción General

Hippo es un juego de dados para todos partir de los 6 años. Con su sencilla mecánica ayuda a desarrollar: matemáticas, pensamientos estratégicos y anticipación; de forma lúdica y versátil.

**Edad sugerida:** Desde 6 años

**Tiempo de juego aproximado:** 15-20 minutos

**N° de jugadores:** 2 – 4

**Nivel de Dificultad:**



**IDPS\*:** Participación y Formación Ciudadana - Clima de convivencia escolar.

**Asignaturas Sugeridas:** Orientación - Matemáticas

**Ámbitos Sugeridos:** Convivencia escolar - Inclusión y Programa de Integración Escolar - Programa de Formación Ciudadana

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

\*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)