

Ficha Técnica Docente

IKONIKUS



Tipo de Juego:

Competitivo / Interpretación / Cartas



APRENDE A JUGAR

Descripción General

Ikonikus es un juego en el que cada carta representa una emoción y la empatía juega un papel clave. Descontextualiza íconos comunes y los introduce en un contexto emocional (dentro de un corazón), dando pie así a una particular señalética emocional. A través de estos íconos podemos demostrar o interpretar emociones propias y ajenas. Es aquí donde el juego adquiere una faceta más divertida y lúdica.

Edad sugerida: Desde 6 años

Tiempo de juego aproximado: 15 minutos

N° de jugadores: 3 – 8

Nivel de Dificultad: Inicial



IDPS*: Autoestima académica y motivación escolar -
Clima de convivencia escolar - Participación y
formación ciudadana - Hábitos de vida
saludable.

Asignaturas Sugeridas: Lenguaje y comunicación -
Orientación
(Fácilmente adaptable a otras)

Ámbitos Sugeridos: Plan de Convivencia Escolar -
Programa de Formación
Ciudadana - 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		APLICAR	X	CONCIENCIA DE LOS OTROS	X
COMUNICACIÓN EFECTIVA	X	ANALIZAR	X	HABILIDADES PARA RELACIONARSE	X
TRABAJO EN EQUIPO		EVALUAR	X	TOMA DE DECISIONES RESPONSABLE	
EMPATÍA	X	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)