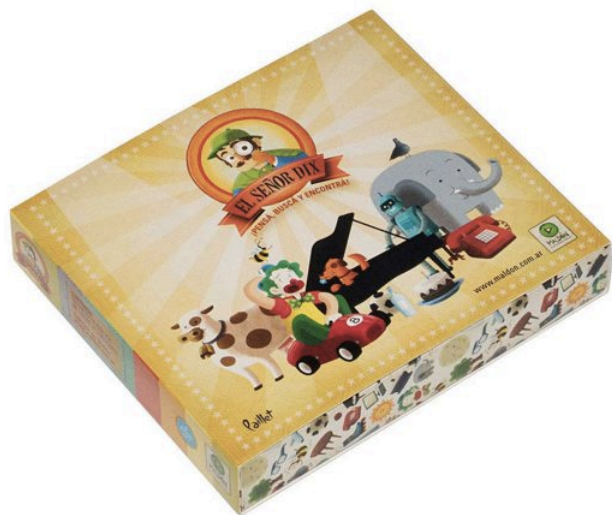


Ficha Técnica Docente

EL SEÑOR DIX



Tipo de Juego:

Competitivo / Interpretación / Cartas

Descripción General

El Señor Dix es un juego de cartas que invita a pensar y asociar. Tiene dos mazos: uno de dibujos y otro de cualidades. Para niños a partir de 6 años, y con distintos niveles de dificultad, se deberán asociar los dibujos con una o más características para ir acumulando cartas y ganar el juego.

Edad sugerida: Desde 6 años

Tiempo de juego aproximado: 30 minutos

N° de jugadores: 2 – 4

Nivel de Dificultad: Inicial



IDPS*: Autoestima académica y motivación escolar -
Clima de convivencia escolar - Participación y
formación ciudadana

Asignaturas Sugeridas: Orientación _ Lenguaje y
comunicación

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	X	RECORDAR	X	CONCIENCIA DE SÍ MISMO	
PENSAMIENTO CREATIVO	X	COMPRENDER	X	AUTORREGULACIÓN	X
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	X	APLICAR	X	CONCIENCIA DE LOS OTROS	
COMUNICACIÓN EFECTIVA	X	ANALIZAR	X	HABILIDADES PARA RELACIONARSE	X
TRABAJO EN EQUIPO		EVALUAR		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)