



Competencias clave: <i>Literaria, Multilingüe, emprendimiento</i> Habilidades blandas: <i>capacidad de deducción y creatividad</i>			
	Editorial 5 - 12	30 min	6+
	Recomendación 5-8	30 min	1º - 6º

Variantes y/o pasos

- ★ Las tarjetas son el componente clave de Dixit, por lo que los profesores pueden prepararlas según un tema o tema que quieran discutir con los estudiantes.
- ★ Como variante te sugerimos que, en lugar de decir una palabra, puedas contar una historia, el título de una película o un libro.
- ★ Se puede crear una historia o un cuento entre todos, con las cartas que han ido apareciendo en una ronda.
- ★ También es posible jugar mostrando una carta y pidiendo a cada jugador que escriba palabras relacionadas. Las palabras más o menos comunes obtendrán más puntos.

Adaptaciones para necesidades especiales

- Los estudiantes con necesidades especiales pueden participar en equipos y jugar con la ayuda de otro asistente si es necesario. Pueden centrarse en las imágenes y seleccionar la imagen que creen que coincide con la descripción o decir su propia descripción cuando sea su turno de ser el narrador.

Reflexión

¿Te resultó difícil asociar la imagen con la palabra? ¿Crees que se podría mejorar la creatividad con este juego? ¿Por qué es importante la creatividad en la vida? ¿Cómo crees que tus colegas adivinaron la carta correcta? ¿Cómo podría una persona desarrollar su creatividad?

% de respuestas basado en 238 alumnos de Primaria				
¿Jugarías de nuevo?	0%	1%	6%	93%
¿Te has comunicado mucho con tus compañeros mientras jugabas?	6%	9%	23%	62%
¿Has hecho algún cálculo durante el juego?	48%	15%	10%	26%
¿Cómo de fácil fue entender las reglas del juego?	6%	9%	19%	66%
¿Has pensado alguna estrategia mientras jugabas?	24%	18%	20%	38%
¿Serías capaz de explicar este juego a otro alumno?	11%	8%	15%	65%