

Ficha Técnica Docente

CONCEPT



Tipo de Juego:

Semi Colaborativo / Interpretación /
Cartas - Tablero



APRENDE A JUGAR

Descripción General

Tu objetivo es adivinar palabras a través de la asociación de íconos. Un equipo de dos jugadores (que estarán sentados el uno junto al otro) elige una palabra o frase que los demás jugadores deben adivinar. Actuando juntos, colocarán piezas sobre los íconos disponibles en el tablero de juego (con más o menos juicio). El primer jugador que descubra la palabra o frase recibirá 2 puntos y el equipo activo recibe puntos también. Al final de la partida, el jugador que más puntos tenga será el ganador.

Edad sugerida: Desde 10 años

Tiempo de juego aproximado: 45 minutos (adaptable)

Nº de jugadores: 4 – 10

Nivel de Dificultad: Medio



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

Asignaturas Sugeridas: Lenguaje y comunicación-
Orientación - Inglés

Ámbitos Sugeridos: Plan de 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	
PENSAMIENTO CREATIVO	X	COMPRENDER	X	AUTORREGULACIÓN	X
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	X	APLICAR	X	CONCIENCIA DE LOS OTROS	X
COMUNICACIÓN EFECTIVA	X	ANALIZAR	X	HABILIDADES PARA RELACIONARSE	X
TRABAJO EN EQUIPO	X	EVALUAR	X	TOMA DE DECISIONES RESPONSABLE	X
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)