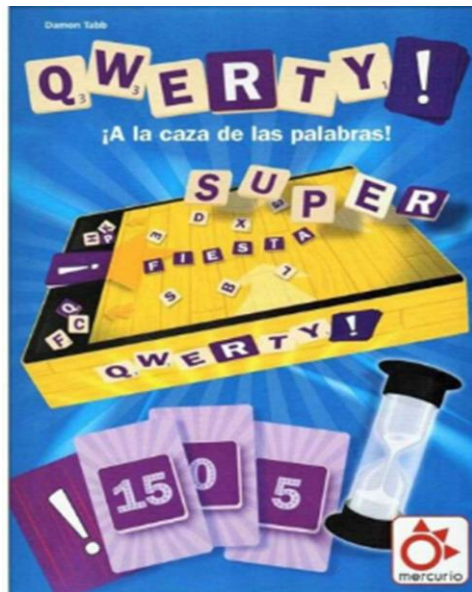


Ficha Técnica Docente

QWERTY



Tipo de Juego:

Competitivo / Rapidez / Tablero



Descripción General

Los jugadores lanzan las letras al tablero y todos tienen que buscar palabras a la vez. El que sea más rápido podrá llevarse más puntos, porque una vez que se ha usado la letra, se le da la vuelta y ¡tiene menos valor!

¿Quién será capaz de construir palabras con tanta presión?

Qwerty es un emocionante juego con palabras fácil de aprender, rápido de jugar... ¡Todo un desafío para grandes y pequeños cazadores de palabras!

Edad sugerida: Desde 10 años

Tiempo de juego aproximado: 20 minutos

Nº de jugadores: 2 – 4

Nivel de Dificultad: 

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

Asignaturas Sugeridas: Lenguaje y comunicación-
Inglés

Ámbitos Sugeridos: Inclusión y Programa de
Integración Escolar

Habilidades del siglo XXI		Hab. del Pensamiento		Competencias Socioemocionales	
PENSAMIENTO CRÍTICO	X	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		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)