



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE



Centro UC
Desarrollo de Tecnologías
de Inclusión CEDETI



Catálogo de juegos de mesa



Infantil



Adultos



Personas
mayores



Sobre

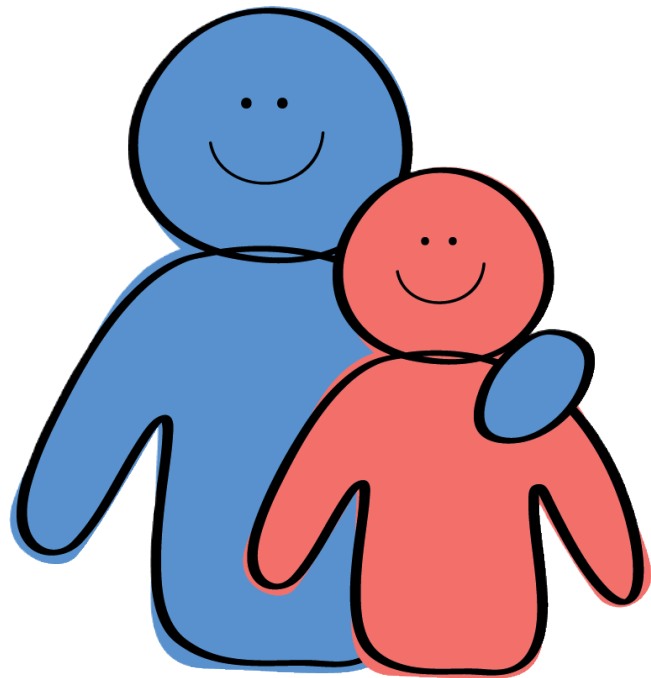
CEDETi UC Juegos

CEDETi UC Juegos es un área del Centro de Desarrollo de Tecnologías de Inclusión, que se dedica a generar juegos educativos, por lo que dispone de una variedad de juegos que buscan promover el desarrollo lingüístico, la memoria, la comprensión de las emociones y el conocimiento de nuestro país.

Todos los juegos de **CEDETi UC Juegos** se basan en resultados de diversas investigaciones y tiene un foco en el aprendizaje y en la promoción de espacios de diversión familiar y entre educadores, educadoras y estudiantes.

¿Cuales son los beneficios de nuestros juegos?

Promueven el desarrollo de habilidades

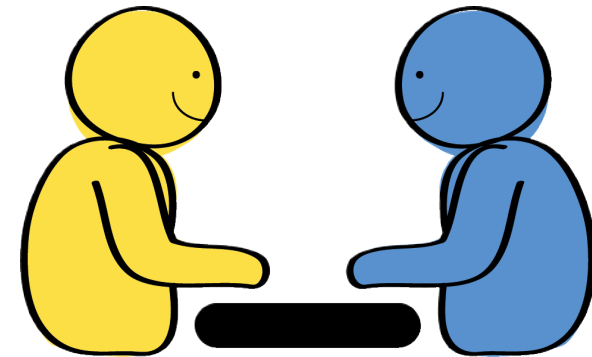


Mantienen el compromiso con la tarea

Apoyan procesos de aprendizaje

Aumentan la motivación por aprender

Motivan a conocer más



Kukitos VA!



Juego de cartas que nos invita a adentrarnos en el mundo de los Kukitos, seres muy similares a los humanos. A través del mazo, podremos conocer algunas de sus experiencias, pero por sobre todo, las emociones que experimentan, las cuales permiten asimilarlas con situaciones a las que se enfrentan comúnmente las personas.

Con Kukitos VA! Se espera favorecer la percepción, la valoración y la comprensión de las emociones, así como la reflexión y el pensamiento en torno a estas, para desarrollar estrategias de autorregulación emocional y asimismo lograr comprender las emociones y comportamientos de las y los demás.

Actividad anexa

Mi historia: Invita a las y los participantes a contar una historia en donde hayan vivido la emoción de una de las cartas. También pueden llevar su historia a otro formato, como el dibujo o la dramatización. Esta es una de las variadas formas en las que se puede jugar con Kukitos VA! Además de las propuestas en el mazo de cartas y las que sus jugadores y jugadoras puedan crear.

Potencial

Este juego, al tratarse de emociones, se adapta a diversas realidades. De forma anexa, sus historietas pueden ser adaptadas a diversos contextos culturales. Asimismo, su diseño contempla la creación de expansiones que permita ampliar la gama de emociones.

Contenido

- 48 cartas con historietas
- 12 cartas de kukitos (cada una representa una emoción)



Juegapalabras



Juego de cartas que se puede utilizar en más de 30 formas diferentes, por medio de las cuales se busca promover el desarrollo lingüístico, a través de la identificación de sonidos, utilizando rimas y conteo de sílabas; además de potenciar la capacidad de dar significado a las palabras y relacionarlas entre ellas. A su vez, permite generar actividades con foco en el desarrollo de la conciencia sintáctica, la expresión oral y la comprensión lectora inicial, entre otras habilidades.

Actividad anexa

Sonido final: Invita a las y los participantes a que, en vez de reunir las cartas que tengan el mismo sonido inicial, reunir las que tengan el mismo sonido final.

Esta es una de las variadas formas en las que se puede interactuar con Juegapalabras, además de las propuestas en la caja del juego y las que sus jugadores y jugadoras puedan crear.

Potencial

Este juego al ser trabajado para promover el desarrollo lingüístico, se adapta fácilmente a contextos de habla hispana. Su diseño contempla la creación de expansiones que permita ampliar los set de cartas para promover otras habilidades lingüísticas.

Contenido

- 60 cartas con imágenes que representan palabras que riman, comienzan con el mismo sonido, tienen determinada cantidad de sílabas y/o pertenecen a determinada categoría



Espacio de Emociones



Un juego de mesa para toda la familia, donde cada uno tendrá la posibilidad de explorar y expresar lo que siente. Registrar las emociones propias y ajenas ayuda a conocerse y a conocer mejor a los otros y otras.

Actividad anexa

Mi dibujo: Invita a las y los participantes a reemplazar el mencionar como me siento, pienso o actúo, por un dibujo que presente lo que se quiere decir. Esta es una de las variadas formas en las que se puede interactuar con Espacio de Emociones, además de las propuestas en la caja del juego y las que sus jugadores y jugadoras puedan crear.

Potencial

Este juego, al tratarse de emociones, se adapta a diversas realidades y contexto. Asimismo, su diseño contempla la creación de expansiones que permita ampliar la gama de preguntas y las cartas siento, pienso y actúo.

Contenido

- 1 tablero
 - 5 fichas
 - 1 dado
 - 3 mazos de cartas con consignas: siento, pienso y actúo
 - 5 mazos de tarjetas con las caras de los Kukitos mostrando las emociones de tristeza, enojo, miedo, vergüenza y alegría
- *Incluye tarjetas blancas para que inventes tus propias consignas



Latitud



Juego de cartas que permite conocer diversos lugares e hitos de nuestro país y reconocer la ubicación geográfica en la que se encuentran, según su latitud. Este mazo fue diseñado pensando en las posibilidades de estimulación cognitiva de personas mayores, sin embargo, puede ser jugado por toda la familia.

Actividad anexa

Mi viaje: Invitar a las y los participantes a comentar si han visitado alguno de los hitos o lugares de las cartas o si les gustaría conocer alguno de ellos. Esta dinámica permite intercambiar experiencias y conocimientos sobre diversos espacios de Chile.

Potencial

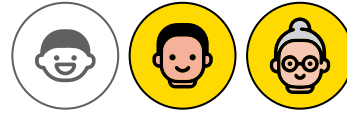
Este juego puede ser adaptado a diferentes territorios según la lógica de ubicación y georreferenciación de los países. Además, su diseño actual contempla la creación de expansiones que permita ampliar el mazo de cartas con muchos más hitos y lugares del país.

Contenido

- 80 cartas con imágenes de distintos lugares e hitos de Chile.



Memorabilia *En desarrollo



Juego diseñado para promocionar las actividades lúdicas intergeneracionales, que permitan la inclusión de Personas Mayores.

Asimismo, el juego permite la estimulación de habilidades neurocognitivas, tales como la memoria y la capacidad de evocar recuerdos.

Actividad anexa

Mi experiencia: Historias personales a través de un estímulo. Promoción del uso de las tecnologías para el acceso de la información. Búsqueda e investigación.

Potencial

Este juego permite el diseño y adaptación a diferentes contextos culturales, conservando los objetivos. Asimismo, su diseño contempla la creación de expansiones que permitan ampliar la gama de estímulos.

Contenido

- 50 cartas de eventos
- 50 cartas de palabras
- 50 cartas de objetos
- 50 cartas de refranes
- 1 portacartas
- 1 dado





MÁS INFORMACIÓN

Oscar Rojas Sepúlveda

Fono: (+56)950471468 - 223541520

Ejecutivo de Ventas

 [cedetiuc](#)

 [cedetiucjuegos](#)

 [@cedeti_uc](#)

