

## Ficha Técnica Docente

# IMAGINE



**Tipo de Juego:**  
Competitivo / Interpretación / Cartas



APRENDE A JUGAR

## Descripción General

Con Imagine pondrás a prueba tu creatividad e imaginación, y la de tus compañeros. Trata de conseguir el mayor número de puntos resolviendo los enigmas que planteen los otros jugadores. Además, ellos también tendrán que resolver los tuyos. Para ello, tendrás que servirte de 60 cartas transparentes con diferentes iconos que podrás combinar como tú quieras. ¡No hay límites para tu creatividad!

**Edad sugerida:** Desde 10 años

**Tiempo de juego aproximado:** 30 minutos (adaptable)

**N° de jugadores:** 3 – 8

**Nivel de Dificultad:** Inicial 

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

**Asignaturas Sugeridas:** Lenguaje y comunicación-  
Orientación - Tecnología-  
Inglés

**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	X
COMUNICACIÓN EFECTIVA	X	ANALIZAR	X	HABILIDADES PARA RELACIONARSE	
TRABAJO EN EQUIPO	X	EVALUAR	X	TOMA DE DECISIONES RESPONSABLE	
EMPATÍA		CREAR	X	—	

\*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)