

Ficha Técnica Docente

CÓDIGO SECRETO: IMÁGENES



Tipo de Juego:

Semicolaborativo / Interpretación /
Cartas



APRENDE A JUGAR

Descripción General

Los dos jefes de una red de espionaje saben cuál es la localización de cada agente, y deberán indicar a sus agentes de campo a qué lugar deben acudir para su reunión clandestina. Si los agentes se equivocan al descifrar la información, pueden tener un desagradable encuentro con un agente enemigo o, peor todavía, ¡con el asesino! Este juego es la versión con ilustraciones de Código Secreto, con el cual se puede combinar. En lugar de una palabra, cada tarjeta contiene una imagen, pero el juego mantiene las mismas reglas y la misma dosis de diversión.

Edad sugerida: Desde 10 años

Tiempo de juego aproximado: 15 – 30 minutos

Nº de jugadores: 2 – 8

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 -
Programa de Formación
Ciudadana - Inclusión y Programa
de Integración Escolar

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