

CÓDIGO SECRETO

Descripción General



Un juego de espías que se juega en dos bandos. Cada uno deberá encontrar a sus "compañeros" de grupos, los cuales son representados por carta de su mismo color, sin embargo, todos los espías están camuflados y la única forma de descubrirlos es adivinando su nombre clave. Ambos bandos eligen a un líder de equipo, quien deberá ayudar a sus compañeros a ir adivinando donde se esconden los espías, para ello tendrá que darles pistas sobre el nombre clave de estos, las que pueden consistir en sinónimos, antónimos, analogías, conceptos de categorías, etc.

Edad sugerida: Desde 14 años

Tiempo de juego aproximado: 15 - 30 minutos

N° de jugadores: 2 – 8

Tipo de Juego:

Semi Colaborativo / Memoria /
Tablero



APRENDE A JUGAR

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 | 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 | | 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)