

Ficha Técnica Docente

# CÓDIGO SECRETO 13+4



## Tipo de Juego:

Competitivo / Estrategia / Tablero



APRENDE A JUGAR

## Descripción General

Esta noche dará comienzo la misión secreta «Amón Ra». El equipo, compuesto por cuatro agentes secretos muy astutos, entrará a robar en el museo y descifrará los complicados códigos del dispositivo de seguridad gracias a cálculos muy precisos. Ya sea con sumas, con restas, con multiplicaciones o con divisiones, los números de los dados tienen que combinarse de manera que los resultados se correspondan con los números del código.

**Edad sugerida:** Desde 8 años

**Tiempo de juego aproximado:** 15 minutos

**N° de jugadores:** 2 – 4

**Nivel de Dificultad:** Inicial



**IDPS\*:** Autoestima académica y motivación escolar

**Asignaturas Sugeridas:** Matemática

**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         |   |
| 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              | 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)