

Ficha Técnica Docente

WHEN I DREAM



Tipo de Juego:

Competitivo / Interpretación / Tablero



APRENDE A JUGAR

Descripción General

En When I Dream uno de los jugadores sueña y coloca una Máscara sobre sus ojos. El resto de los jugadores son Espíritus del Sueño, que describirán las cartas utilizando una única palabra cada uno.

¡Ten cuidado con los Hombres de Arena y los Hombres del Saco, que intentarán que el Soñador se equivoque!

Edad sugerida: Desde 8 años

Tiempo de juego aproximado: 30 minutos

N° de jugadores: 4 – 10

Nivel de Dificultad:



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

Asignaturas Sugeridas: Lenguaje y comunicación -
Orientación
(Fácilmente adaptable a otras)

Ámbitos Sugeridos: Convivencia escolar - 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	X
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	X
EMPATÍA	X	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)