

Ficha Técnica Docente

# TIMELINE: INVENTOS



## Tipo de Juego:

Competitivo / Trivia / Cartas



APRENDE A JUGAR

## Descripción General

¿El primer abrelatas se inventó antes o después que la bombilla?... ¿Y si fue inventado entre el telégrafo y el teléfono?

Te harás este tipo de preguntas cada vez que juegues una de tus cartas. El objetivo: ser el primero en colocar todas tus cartas en el espacio temporal adecuado.

**Edad sugerida:** Desde 8 años

**Tiempo de juego aproximado:** 15 minutos

**N° de jugadores:** 2 – 8

**Nivel de Dificultad:**



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

**Asignaturas Sugeridas:** Historia, geografía y ciencias  
sociales - Tecnología –  
Matemática – Orientación

**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	
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)