

## 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?

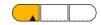
Te harás este tipo de preguntas cada vez que juegues una de tus cartas. El objetivo: ser el primero en colocar todas tus cartas en el espacio temporal adecuado.

Edad sugerida: Desde 8 años

Tiempo de juego aproximado: 15 minutos

 $N^{\circ}$  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	(I Hab. del Pensamiento		to	Competencias Socioemocionales	
PENSAMIENTO CRÍTICO	Х	RECORDAR	Χ	CONCIENCIA DE SÍ MISMO	
PENSAMIENTO CREATIVO		COMPRENDER	Х	AUTORREGULACIÓN	Х
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	Х	APLICAR	Х	CONCIENCIA DE LOS OTROS	
COMUNICACIÓN EFECTIVA		ANALIZAR	Х	HABILIDADES PARA RELACIONARSE	
TRABAJO EN EQUIPO		EVALUAR	Х	TOMA DE DECISIONES RESPONSABLE	Х
EMPATÍA		CREAR			

<sup>\*</sup>IDPS: Indicadores de Desarrollo Personal y Social evaluados en la prueba Simce.