

Ficha Técnica Docente

TIMELINE: EVENTOS



Tipo de Juego:

Competitivo / Trivia / Cartas



APRENDE A JUGAR

Descripción General

¿Napoleón fue nombrado Emperador antes o después del descubrimiento del pavo? En cualquier caso, seguramente fue antes del descubrimiento de río Nilo.

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)