

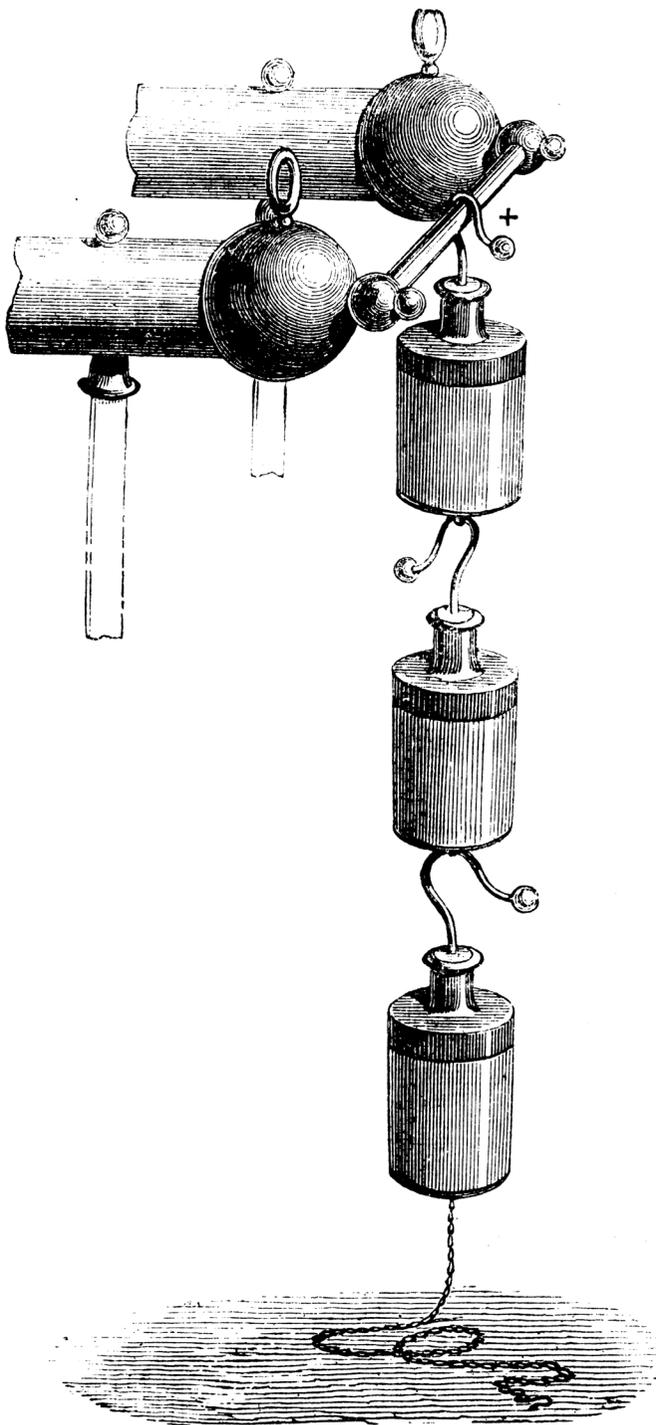


# Timeline Energy Game

Educación Secundaria

guía del alumno





## Antes de comenzar...

### Debéis saber que:

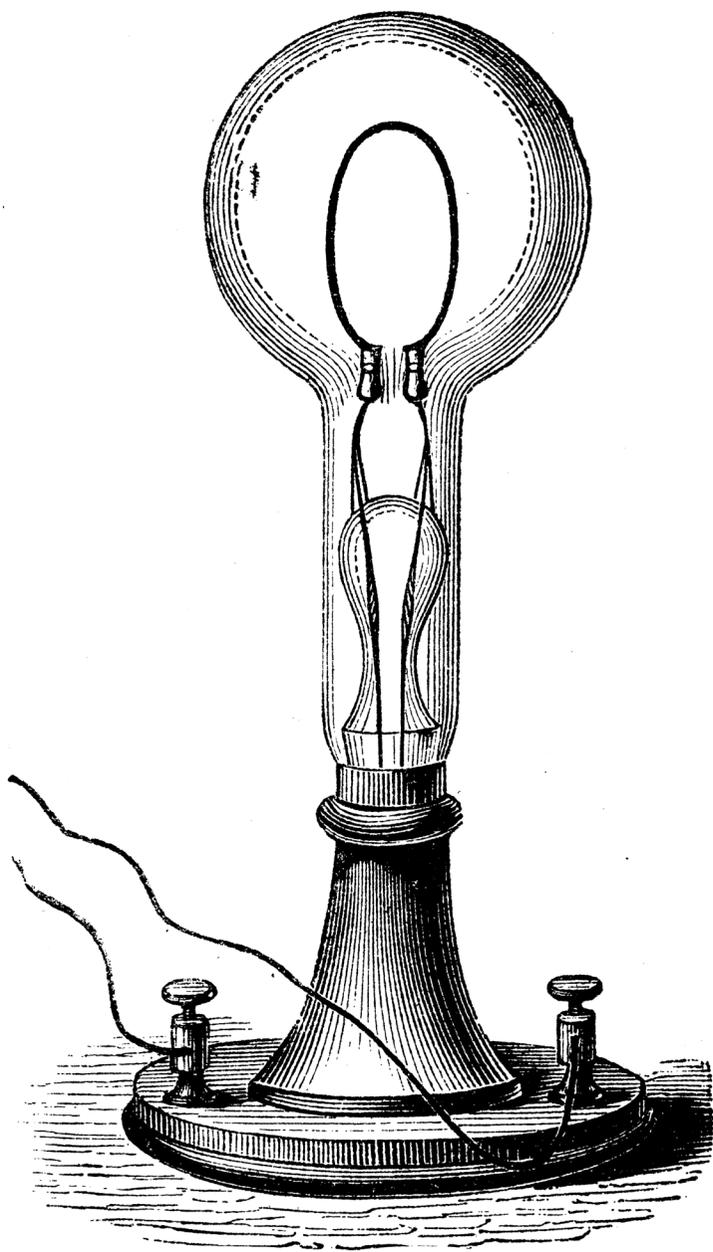
El **Timeline energy game** es un juego donde tenéis que averiguar de qué descubrimiento energético estamos hablando con las pistas que os vamos dando.

Vuestro docente os guiará en todo momento durante la actividad. Para ello, puede emplear la guía del profesorado, donde encontrará información clave para ayudaros.

Los alumnos no debéis buscar esta guía del profesorado. Al finalizar el juego, vuestro docente os dirá de qué acontecimiento se trata y podréis continuar con la fase final de la actividad.

Antes de nada, tenéis que imprimir la ficha adjunta al juego -una ficha por grupo- donde encontraréis un listado con 20 descubrimientos relacionados con el mundo de la energía.

Después, leed las reglas del juego.



## Reglas del juego

El docente es el encargado de guiar el desarrollo del juego. En primer lugar, hay que dividir la clase en grupos de cuatro o cinco alumnos.

Cada grupo tiene que tener la ficha con el listado de 20 eventos. En cada pista tenéis indicado cuántos eventos debéis eliminar como máximo. Cada grupo tacha lo que crea conveniente, no es necesario que todos los grupos eliminen los mismo eventos.

Todos los grupos jugáis a la vez: todos tenéis que estar en la misma diapositiva al mismo tiempo.

El **Timeline energy game** está dividido en tres fases:

- **Fase Conexión:** vais conociendo, poco a poco, las primeras pistas.
- **Fase Control:** ahora ya tenéis más control sobre el juego, cada vez os vais acercando más al final.
- **Fase Explosión:** tras la GRAN pista final, debéis señalar cuál es el evento correspondiente y ponerlo en común con el resto de grupos. ¿Habéis llegado todos al mismo?

**Final del juego:** cuando hayáis averiguado de qué evento se trata, seguiréis las indicaciones de vuestro docente.

**¡Comenzamos el  
Timeline Energy game!**



FASE CONEXIÓN

1

2

3

1

**Pista 1:**

El evento que estamos buscando ocurrió entre los siglos XVIII y XIX.



**Pista 2:**

Fue descubierto por un hombre.



Con esta información, debéis eliminar máximo 5 eventos de la lista.

ASÍ, OS QUEDARÁN 15 EVENTOS.





2

**Pista 3:**

Es un descubrimiento que no está relacionado con las comunicaciones.



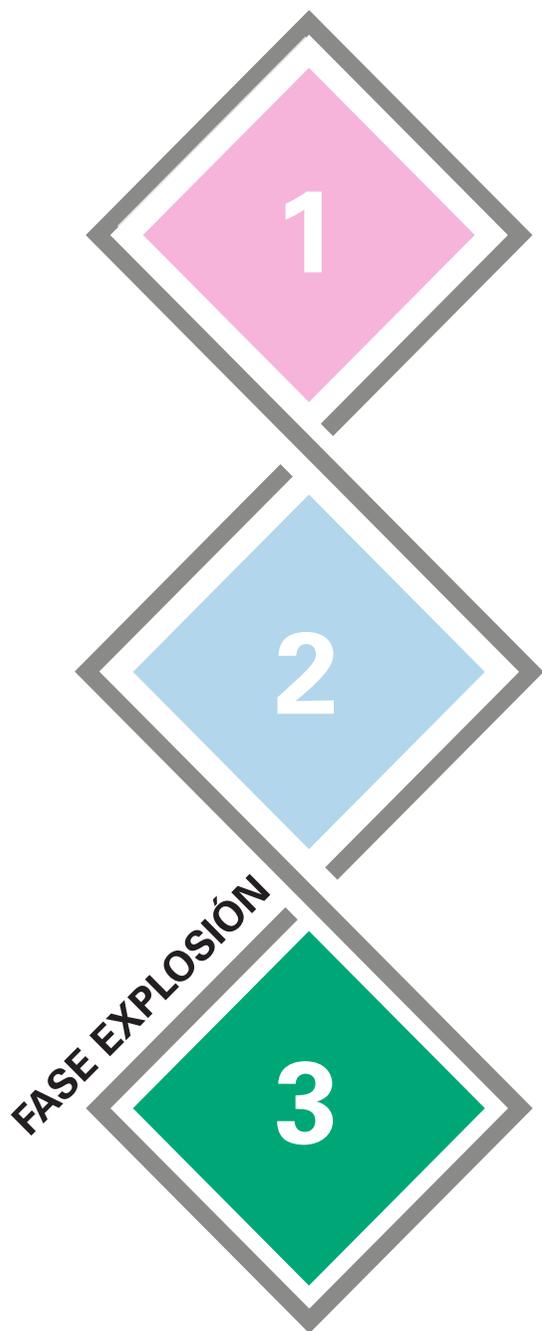
**Pista 4:**

Está relacionado con la corriente eléctrica y la iluminación.



Eliminad máximo diez eventos de la lista.

ASÍ, OS QUEDAN, COMO MÍNIMO, CINCO EVENTOS QUE ANALIZAR.



3

**Pista 5:**

Estamos buscando el objeto de la imagen.



**La GRAN pista final**

El inventor da nombre a la unidad de tensión eléctrica.



**¿Ya sabéis de qué descubrimiento estamos hablando?**

UNA VEZ QUE LO HAYÁIS ELEGIDO, PONEDLO EN COMÚN CON EL RESTO DE GRUPOS Y VUESTRO PROFESOR OS DARÁ LA SOLUCIÓN.

