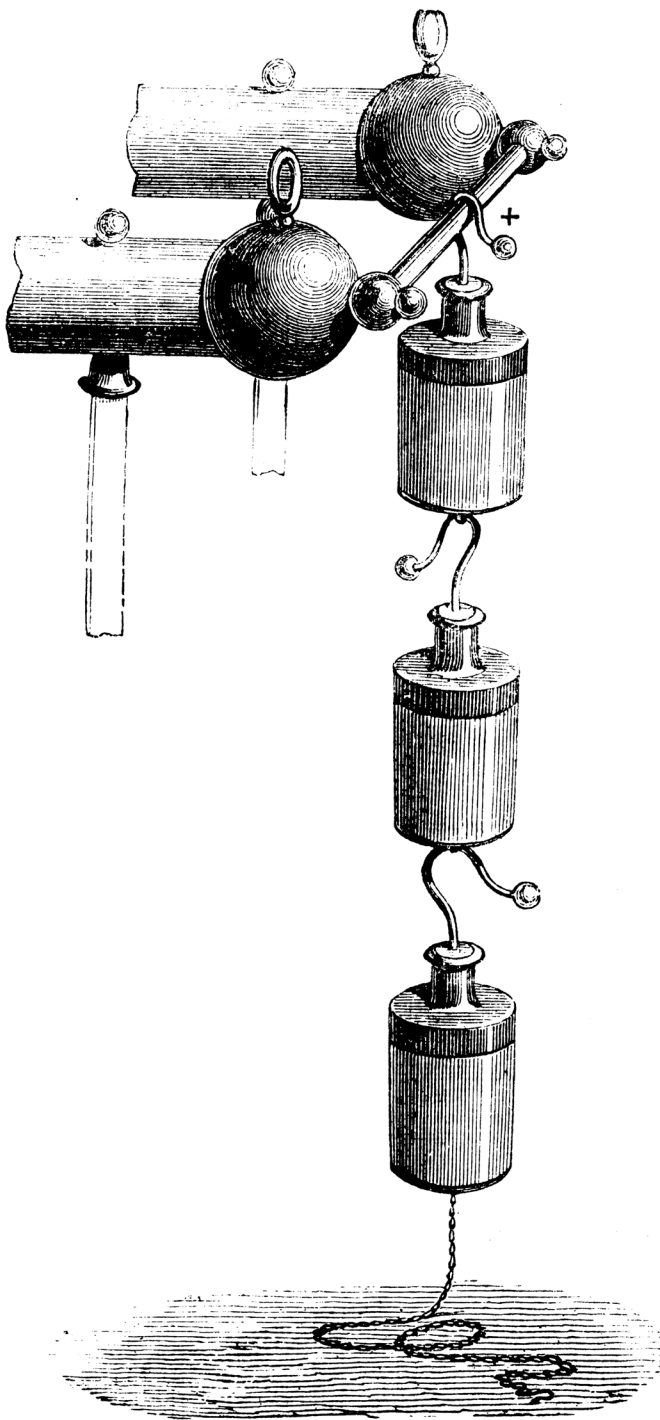


Timeline Energy Game

Educación Secundaria

guía do alumnado





Antes de comenzar...

Debedes saber que:

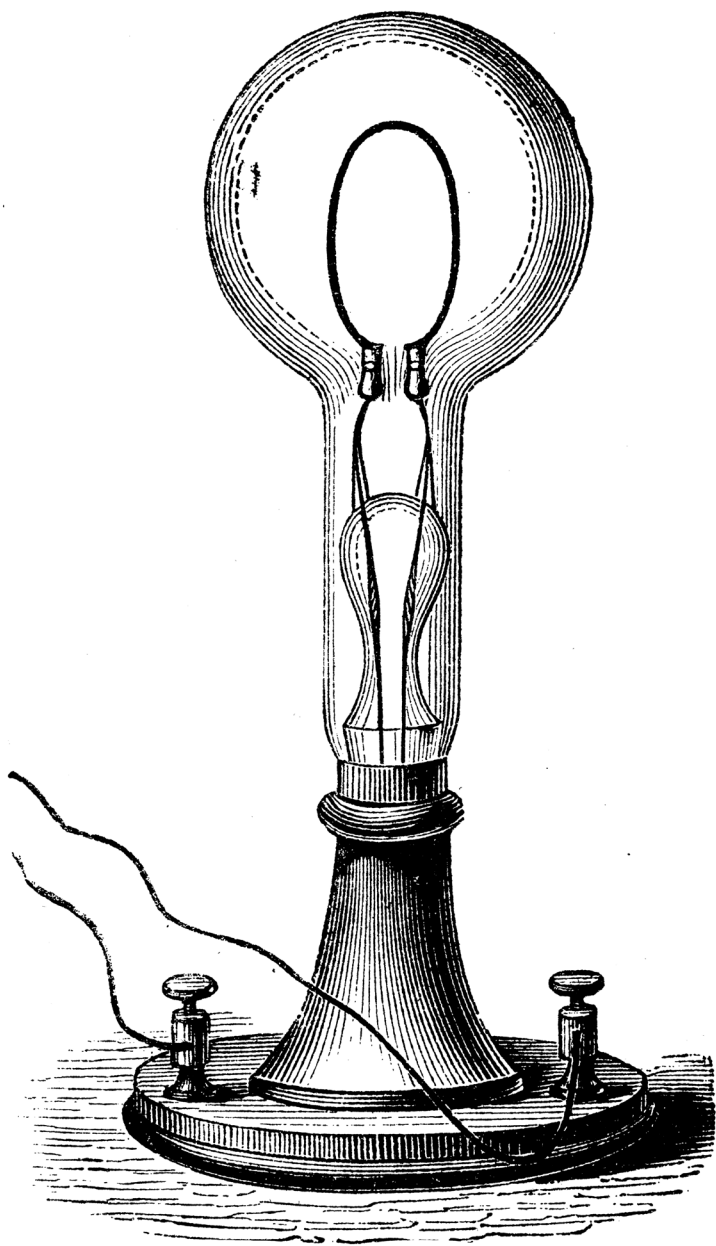
Timeline Energy game é un xogo onde tedes que pescudar de que descuberta enerxética estamos a falar coas pistas que vos imos dando.

O voso docente guiaravos en todo momento durante a actividade. Para isto, pode empregar o guía do profesor, onde atopará información clave para axudavos.

Os alumnos non debedes buscar esta guía do profesor. Ao finalizar o xogo, o voso docente diravos de que acontecemento se trata e poderedes continuar coa fase final da actividade.

Antes de nada, tedes que imprimir a ficha adxunta ao xogo -unha ficha por grupo- onde atoparedes unha listaxe con 20 descubertas relacionadas co mundo da enerxía.

Despois, lede as regras do xogo.



Reglas del juego

O docente é o encargado de guiar o desenvolvemento do xogo: para comezar, hai que dividir a clase en grupos de catro ou cinco alumnos.

Cada grupo ten que ter a ficha coa listaxe de 20 eventos. En cada pista tedes indicado cantos eventos debedes eliminar como máximo. Cada grupo risca o que crea conveniente, non é preciso que todos os grupos eliminen os mesmos eventos.

Todos os grupos xogades ao tempo: todos tedes que estar na mesma diapositiva, no mesmo momento.

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

- **Fase Conexión:** ides coñecendo, aos poucos, as primeiras pistas.
- **Fase Control:** agora xa tedes máis control sobre o xogo, cada vez vos achegades máis ao final.
- **Fase Explosión:** tras a GRAN pista final, debedes sinalar cal é o evento correspondente e poñelo en común co resto de grupos. Chegastes todos ao mesmo?

Final do xogo: cando pescudedes de que evento se trata, seguides as indicacións do voso docente.

**Comezamos o
Timeline Energy game!**



FASE CONEXIÓN

1

2

3

1

Pista 1:

O evento que estamos a procurar ocorreu entre os séculos XVIII e XIX.



Pista 2:

Foi descuberto por un home.



Cesta on información, debes eliminar como máximo cinco eventos da listaxe.

ASÍ, QUEDARANVOS 15 EVENTOS.



2

Pista 3:

É unha descuberta que non está relacionada coas comunicacións.



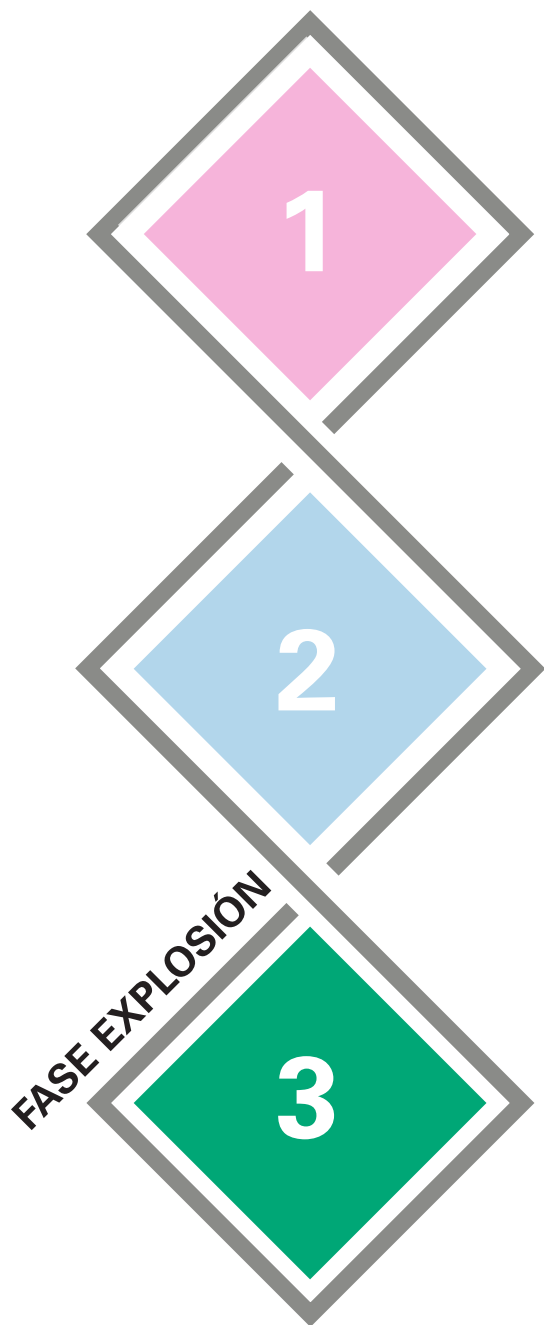
Pista 4:

Está relacionada coa corrente eléctrica e a iluminación.



Elimínade un máximo de dez eventos da listaxe.

**ASÍ, QUÉDANVOS, COMO MÍNIMO, CINCO
EVENTOS QUE ANALIZAR.**



3

Pista 5:

Estamos a procurar o obxecto da imaxe.



La GRAN pista final

O inventor dá nome á unidade de tensión eléctrica (voltio).



Xa sabedes de que descuberta estamos a falar?

CANDO O ELIXADES, POÑÉDEO EN COMÚN CO RESTO DE GRUPOS E O VOSO PROFESOR DARAVOS A SOLUCIÓN.

