



**Beneficio del Juego para el Desarrollo:** Cognitivo, Comunicacional, Creativo, Social, Emocional, Físico

## Habilidades de Enfoque/Tema: Narración de Cuentos, Imaginación, Inferencia, Investigación, Vocabulario, Comprensión, Escritura, Lectura

### Grados: 7-8

- Permite que los estudiantes aporten sus ideas y luego voten sobre un período de tiempo histórico sobre el cual estén interesados en obtener más información.
- Una vez que determinen el período de tiempo, pídeles que investiguen la era y luego pinten, construyan y preparen un escenario apropiado.
- Alienta a los estudiantes a crear vestimenta específica para cada período y a decorar aún más el salón de clases con objetos que reflejen el período de tiempo para transformarlo por completo. Por ejemplo, si la clase decide viajar de regreso a la Edad Media, haz que los estudiantes se vistan como reyes, reinas, caballeros listos para la batalla o damas de honor, y que pinten un fondo que se parezca a un castillo.
- Refuerza el aprendizaje al vincular lecciones sobre ese tiempo con otros trabajos en la clase.

**Consejo de los profesionales:** Cuando el proyecto esté completo, organiza una fiesta en el salón de clases para que los estudiantes celebren el trabajo realizado (¡siempre que estén disfrazados!) y hablen sobre lo que aprendieron.

### Materiales:

- Cartón
- Cepillos
- Esponjas
- Platos en papel
- Objetos obtenidos en la casa

