



Título: Crónicas del Nuevo Mundo

Nivel educativo: 2º ESO.

Materia/s: Geografía e Historia.

Temporalización: 2º trimestre.



Descripción breve de la actividad

Esta actividad se enmarca en la celebración del "Día de la Hispanidad".

Se reforzará el conocimiento sobre los viajes de Colón a América a través de la investigación de unas páginas de su diario sobre los viajes y un juego de cartas, con el que crearán una línea del tiempo con información a completar.



Objetivos

- Reconocer los diferentes momentos históricos de los viajes de Colón a América.
- Secuenciar los principales hechos históricos que compusieron los viajes de Colón a América.

Competencias clave a desarrollar: comunicación lingüística, competencia personal, social y de aprender a aprender, competencia ciudadana, competencia en conciencia y expresiones culturales.



Pasos a seguir



1. En primer lugar, se dividirá la clase en grupos de tres o cuatro personas.
2. Se repartirán al alumnado las entradas de los diarios de Colón que relatan sus viajes fechados. Deberán leerlos con atención.
3. Con la ayuda de los diarios, cada grupo deberá completar la información que falta en las cartas (fechas). Dependiendo del número de alumnos, cada grupo puede completar uno de los cuatro viajes de Colón. Se plantea utilizar 2 barajas (cada baraja incluye todos los viajes) para que si hay más de 4 grupos todos puedan trabajar.
4. Despues, el alumnado podrá echar varias partidas al juego de cartas, que consisten en lo siguiente: se repartirán 3 cartas a cada miembro del equipo, que deberán colocarse con la fecha boca abajo. Es importante que los alumnos jueguen sólo con la imagen y la descripción visible, ocultando la fecha. En cada turno, se debe sacar al centro de la mesa una carta y, si hay más cartas sobre la mesa, se debe colocar la carta en el lugar correspondiente cronológicamente, de manera que se vaya creando una línea del tiempo. Cada vez que esto ocurra se comprobará si el lugar en el que se ha colocado la carta es correcto dando la vuelta a la carta, comprobando la fecha. Si la fecha es correcta se queda en la línea del tiempo, en caso contrario se devuelve al mazo y se coge otra carta. Gana el primero que se quede sin cartas en la mano.
5. En caso de tener más tiempo o querer aumentar una sesión, se puede repetir la sesión intercambiando los viajes de manera que los grupos trabajen un viaje diferente al de la sesión anterior.

Sugerencias

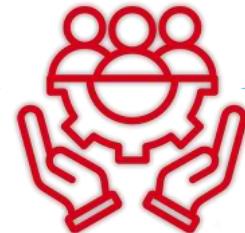
- Ofrecer al grupo que tenga más dificultades de comprensión lectora la baraja con las fechas ya completas.
- Fomentar el debate entre los miembros de un mismo grupo para asegurar la comprensión del desarrollo de los eventos descritos.





Recursos

- **Personales:** un docente.
- **Materiales:**
 - Baraja de cartas sin fechas (se recomiendan 2 barajas).
 - Solucionario.
 - Diarios de Cristóbal Colón.

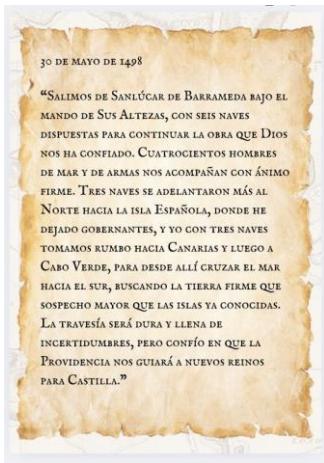


Espacios: aula, mesas en disposición grupal.

Tipo de actividad: grupal.



HIPERVÍNCULOS A LOS RECURSOS DE LA ACTIVIDAD:



[Diarios de Colón](#)



[Baraja de cartas: viajes de Colón](#)

[Solucionario de cartas.](#)





Evaluación



Criterios de Evaluación

	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
--	-------------	-----------------	-------------	----------------

Precisión cronológica	Todos los eventos están correctamente ordenados y fechados sin errores.	Casi todos están bien ordenados y fechados, con 1-2 errores leves.	Hay varios errores en el orden/fechas, pero la secuencia es comprensible.	La mayoría están mal ordenados o fechados; hay confusión cronológica.
Coherencia hecho-fecha	Cada carta relaciona claramente el hecho histórico con su fecha correspondiente, sin ambigüedades.	En casi todas las cartas la relación hecho-fecha es clara, aunque hay alguna incongruencia.	En varias cartas la relación hecho-fecha es poco clara o incoherente.	Las cartas no relacionan hecho y fecha; la información es confusa o incorrecta.
Participación en grupo	Participa de manera activa, propone ideas, respeta y colabora con todos los compañeros.	Participa la mayor parte del tiempo, respeta las normas y contribuye al trabajo grupal.	Participa de forma intermitente o con poca implicación, acepta las ideas del grupo.	Apenas participa, no colabora o dificulta el trabajo en equipo.
Presentación y cuidado	Las cartas/elementos están presentados de forma muy limpia, ordenada y visualmente atractiva.	La mayoría están bien presentadas y cuidadas, con algún detalle mejorable.	El aspecto es aceptable pero hay desorden o falta de cuidado en varios elementos.	La presentación es muy desordenada o apenas cuidada, dificulta el uso del material.



Pensamiento computacional

Ámbitos del pensamiento computacional que se trabajan:

Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): Simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.



Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Diario



Cartas



Solucionario