



Título: HISTORIA EN LAS PAREDES

Nivel educativo: de 1º a 3º de ESO.

Materia/s: Historia, Plástica, Lengua castellana y Literatura. Tecnología.

Temporalización: Una sesión.



Descripción breve de la actividad

Con motivo de la conmemoración de la **Hispanidad** se propone un acercamiento a la historia, la literatura y la cultura mexicana a través de detalles de los famosos murales de Diego Rivera. De forma colaborativa y lúdica los alumnos se asomarán al universo creativo de uno de los pintores más relevantes del S.XX y conocerán algunos de los episodios fundamentales de la historia de México a través de su obra. Gracias a las imágenes, enriquecidas con textos literarios o periodísticos, descubrirán algunos acontecimientos, personajes y leyendas fundamentales para comprender la cultura mexicana.

Esta actividad se puede realizar usando la placa microbit y un servo para elaborar un marcador en arco. El uso de la programación y la robótica añade un componente motivacional adicional.

No obstante, se puede realizar como una actividad desenchufada usando tarjetas para marcar las respuestas





Objetivos

- **Desarrollar destrezas básicas** en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos.
- **Desarrollar habilidades del pensamiento computacional** como la abstracción, la descomposición y el reconocimiento de patrones.
- **Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas**, así como el patrimonio artístico y cultural.
- **Valorar las expresiones artísticas como fuentes de conocimiento.**
- **Relacionar** expresiones artísticas de distinto tipo con su momento social e histórico.

Competencias clave a desarrollar: competencia digital. Competencia en comunicación lingüística. Competencia personal, social y de aprender a aprender. Competencia en conciencia y expresión culturales.



Pasos a seguir

1. Se distribuye la clase en grupos de cuatro o cinco alumnos (6 grupos)

En caso de que la actividad se quiera realizar con los marcadores de Microbit, han de haberse programado y montado previamente los mismos y cada grupo dispondrá de uno.

En caso de que se prefiera realizar la actividad desenchufada, se repartirá un juego de tarjetas (A, B, C y D) a cada grupo.

2. Realizamos una breve introducción a la figura de Diego Rivera (véase la guía del profesor)



3. Mostramos las cuatro imágenes desordenadas (o bien proyectadas en la pantalla o bien impresas y plastificadas). Deberán responder con el marcador o las tarjetas la respuesta correcta y el profesor anotará la puntuación de los grupos en la pizarra.
4. A continuación comentaremos brevemente cada imagen con un diálogo guiado con el gran grupo (véase la guía del profesor)
5. Se reparten los textos (uno a cada grupo).

El profesor introduce el texto y pregunta con cuál de las imágenes se corresponde.

6. Despues, **cada uno de los grupos lee su texto en voz alta** (no tienen por qué leerse de en el orden cronológico marcado) y el profesor plantea las preguntas. Es útil que, mientras un grupo está leyendo su texto, se proyecte dicho texto en la pantalla para que los demás puedan seguir la lectura.

Sugerencias

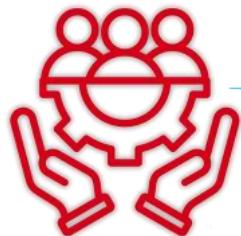
Para responder a las preguntas puede usarse un cronómetro para poner un límite de tiempo a cada respuesta.

El profesor o profesora apuntará en la pizarra las respuestas correctas y la puntuación de cada equipo.



Recursos

- **Personales:** Profesor y alumnos
- **Materiales:**
 - Guía del profesor.
 - Panel digital
 - Imágenes, textos y preguntas.
 - Tarjetas o marcador en arco





Espacios: aula

Tipo de actividad: Trabajo colaborativo en gran grupo y en pequeño grupo.



Materiales:



Programación marcador

[Imágenes de Rivera](#)

[Textos y preguntas](#)



[Tarjetas](#)

[Marcador en arco](#)

Arte e Historia de México GUÍA DEL PROFESOR

Se distribuye la clase en grupos de cuatro o cinco alumnos (8 grupos).
El resto de que la actividad se puede realizar con los materiales de interiores. No de
descuidar la actividad de los alumnos y cada grupo dispone de uno.
El resto de que se prefieren realizar la actividad descritas, se reparten los juegos de
tarjetas (A, B, C y D) a cada grupo.

Revisa las referencias a la figura de Diego Rivera, sus principales obras que describen
que el pintor mexicano Diego Rivera es considerado uno de los más grandes del siglo XX.
En su obra se reflejan las luchas y problemas de la población rural y urbana de su país y
el desarrollo de las ciudades pueblos que han perdido gran parte de su

vida.

3ª ACTIVIDAD: DIBUJO RIVERA Y LA HISTORIA DE MÉXICO

Mantén las cuatro referencias desordenadas (o bien presentadas en la pantalla o
impresas en la impresora). Deberás organizarlas en un orden lógico, de acuerdo
con el orden cronológico y posteriormente la presentación de los grupos en la pizarra.

IMAGEN 1: LA REVOLUCIÓN MEXICANA





Evaluación



Criterios de Evaluación

4 Excelente 3 Satisfactorio 2 Mejorable 1 Insuficiente

1. Comprensión de los textos	Más del 75% de aciertos	Entre 51% y 75% de aciertos	Entre 25% y 50% de aciertos	Menos del 25% de aciertos en las preguntas
Identificación de ideas principales	Reconoce con claridad todas las ideas principales.	Reconoce la idea principal en la mayoría de las preguntas.	Identifica parcialmente la idea en pocas preguntas.	No distingue la idea central en ninguna pregunta.
Relación texto-pintura	Acierta en todas y demuestra una interpretación precisa.	Acierta en la mayoría, mostrando comprensión básica.	Acierta en pocas, de manera aleatoria.	No acierta en ninguna relación planteada.
Atención y constancia en la tarea	Responde todo el test con esfuerzo y coherencia.	Responde con constancia, aunque con algunos fallos.	Completa el test, pero con omisiones o al azar.	Deja muchas preguntas sin responder.



Pensamiento computacional

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.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.

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:

[Imágenes](#)[Textos y preguntas](#)[Programación](#)[Marcador en arco](#)[Tarjetas](#)[Guía](#)