

APRENDO RIMANDO

*Interiorizar personajes de la Historia creando
una letra musical*



Autora:
SILVIA HADDAD RODRÍGUEZ

APRENDO RIMANDO

Interiorizar personajes de la Historia creando una letra musical

4º ESO

¿En qué consiste?

El alumnado debe crear grupos por parejas y elegir al azar un papel en el que hay inscritos todos los personajes estudiados en el primer trimestre; Antiguo Régimen y Revoluciones francesa y americana.

Fecha: Primer trimestre

- Primer trimestre: Diciembre

¿Cuál es el producto final?

- Un escrito que deben realizar mediante rimas y que deben exponer en el aula para toda la clase.
- Pueden realizarlo a modo de rap o poesía, con base musical o sin ella. Se trata de que sean creativos y realicen con datos verídicos un texto.

Materias que participan:

Historia

Otras materias que pueden participar: Lengua y Música.

FASES

Elección del personaje

1 sesión

Tras el trabajo de contenido del primer trimestre, se explica al alumnado que deben preparar una canción cuyo objetivo es redactar hechos reales del personaje histórico que les haya tocado, pero siempre a modo de rima. Se expone un ejemplo.

La tare se realiza en parejas y la elección del personaje es al azar. A continuación se muestra enlace del Facebook con un video que se elaboró con alumnado del 2017/2018

https://www.facebook.com/iesjose.zerpa.3/videos/vb.100026277647113/237501517135768/?type=2&video_source=user_video_tab

Elaboración de la letra

2 sesiones

Durante dos sesiones se ayuda a cada pareja para que las rimas fluyan. Se repasa entre docente y alumnado los hechos más importantes de cada personaje y ellos deben ir preparando la letra que finalmente completarán en su tiempo libre. La letra puede ir acompañada de música u otro material audiovisual de apoyo.

Presentación

2 sesiones

El alumnado irá saliendo por parejas a representar su canción; para adornar la presentación pueden traer vestimenta o elementos decorativos para la presentación. Además pueden proyectar imágenes de fondo en el aula.

Materia: Historia

1. RELACIÓN CON LA PROGRAMACIÓN

El contenido de este proyecto afianzará los contenidos impartidos durante el primer trimestre y que están relacionados con la programación de la siguiente forma:

- ✓ Tema 1. El Antiguo Régimen y la Ilustración.
- ✓ Tema 2. Las Revoluciones Burguesas. La Guerra de la Independencia de España.
- ✓ Tema 3. Restauración y Nacionalismos.
- ✓ Tema 4. La Revolución Industrial I y II. El Imperialismo.

2. CONTENIDOS

- Contenidos de la materia

La materia de Geografía e Historia se organiza para el primer ciclo de la ESO en tres grandes bloques: el medio físico, el espacio humanizado y la historia, protagonizada por mujeres y hombres. En el último ciclo y curso de la etapa se aborda el estudio de la Historia Contemporánea y Actual.

El cuarto curso pone el acento en los procesos de cambio y caracterización de las sociedades actuales, a partir del manejo de diferentes fuentes de información, con las que se pretende que el alumnado profundice sobre la raíz histórica de muchos de los problemas, desigualdades, conflictos, etc. existentes en la actualidad. Los contenidos se encuentran agrupados en diez bloques, los siete primeros abarcan cronológicamente desde el siglo XVIII hasta finales del siglo XX, por lo tanto, el objeto de estudio es la Historia Contemporánea.

- Contenidos actitudinales del proyecto.

- ✓ Cooperación; deben trabajar en pareja y lograr un resultado conjunto.
- ✓ Creatividad; la tarea de crear una letra en base a rimas les permite desarrollar su creatividad.
- ✓ Confianza; exponer delante de sus compañeros y compañeras les ayuda a romper esa barrera escénica y les ayuda a exponer y hablar en público.
- ✓ Valoración; al visualizar los videos que la docente grabará y luego visualizaran en el aula, les permite ver su propio trabajo como espectadores y así pueden reflexionar sobre su esfuerzo y resultado final.

3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación son el elemento referencial en la estructura del currículo, cumpliendo por tanto, una función nuclear, dado que conectan todos los elementos que lo componen: objetivos de la etapa, competencias, contenidos, estándares de aprendizaje evaluables y metodología. Debido a este carácter sintético, la redacción de los criterios facilita la visualización de los aspectos más relevantes del proceso de aprendizaje en el alumnado para que el profesorado tenga una base sólida y común para la planificación del proceso de enseñanza, para el diseño de situaciones de aprendizaje y para su evaluación.

La programación elaborada establece los 6 instrumentos de calificación que el profesorado utilizará para calificar al alumnado; el presente proyecto permite desarrollar los siguientes:

- ✓ Se valorará la participación en clase como actitud personal, lo que conlleva la valoración de la comprensión y expresión oral.
- ✓ Elaboración puntual de trabajos: pueden ser individuales o por grupos y, así mismo, se valorarán las exposiciones y/o debates que se planteen y diferentes situaciones de aprendizaje.

4. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

1. Distingue conceptos históricos como “Antiguo Régimen” e “Ilustración” .
2. Aprecia los avances científicos y su aplicación a la vida diaria, y contextualiza el papel de los científicos en su propia época.
5. Establece, a través del análisis de diferentes textos, la diferencia entre el Absolutismo y el Parlamentarismo.
6. Redacta una narrativa sintética con los principales hechos de alguna de las revoluciones burguesas del siglo XVIII, acudiendo a explicaciones causales, sopesando los pros y los contras.
8. Redacta una narrativa sintética con los principales hechos de alguna de las revoluciones burguesas de la primera mitad del siglo XIX, acudiendo a explicaciones causales, sopesando los pros y los contras.
10. Reconoce, mediante el análisis de fuentes de diversa época, el valor de las mismas no solo como información, sino también como evidencia para los historiadores.
12. Analiza los pros y los contras de la primera revolución industrial en Inglaterra.

5. COMPETENCIAS DESARROLLADAS

La adquisición y el desarrollo de las competencias desde la materia de Geografía e Historia han de contribuir, a la consecución de un aprendizaje permanente y autónomo, a la inclusión social, y al ejercicio activo de la ciudadanía, en definitiva, a la realización personal como ser social. Competencias desarrolladas en el proyecto:

✓ La competencia en comunicación lingüística (CL)

Básica para la adquisición, transmisión y uso de los aprendizajes inherentes a la materia de Geografía e Historia, por lo que se encuentra en todos los bloques del currículo de la materia. En efecto, debido a la importancia que tiene la información (gráfica, textual, audiovisual) en nuestra materia esta competencia se convierte en un instrumento fundamental para garantizar su aprendizaje mediante la construcción personal del conocimiento, lo que se consigue con el desarrollo de una serie de destrezas, habilidades y estrategias intelectuales como la comprensión lectora, la capacidad interpretativa y el análisis crítico.

El alumnado trabaja la descripción, narración, exposición, argumentación y diálogo con el desarrollo del proyecto. Además durante su exposición es el gran protagonista del proceso y la comunicación, oral y escrita, una parte fundamental para conseguir el objetivo común.

✓ **La competencia digital (CD)**

Desde nuestra materia se favorece ampliamente al desarrollo de la Competencia digital (CD) a través del manejo de los entornos virtuales para el tratamiento de la información y la comunicación de los conocimientos. Esto supone el manejo de diversos motores de búsqueda y bases de datos para la obtención de información en diferentes soportes, formatos y códigos la valoración de su fiabilidad, utilidad y calidad para el fin propuesto, así como de la sobrecarga de información; el alumnado debe tratar esa información y crear un producto: una letra con rima que tiene una finalidad comunicativa.

✓ **La competencia Aprender a Aprender (AA)**

El desarrollo de la competencia Aprender a aprender (AA) permite adquirir las destrezas necesarias para un aprendizaje permanente y en distintos contextos (formales y no formales), para ello es necesario que el alumno active su motivación, lo que se consigue incentivando la curiosidad y la funcionalidad de los aprendizajes, y disponiendo de las herramientas necesarias para planificar, supervisar y evaluar su propio proceso.

En este sentido este proyecto despierta mucho interés al alumnado y suelen trabajarlo con gran esmero. Por otro lado favorece el trabajo colaborativo en distintos formatos y supone impulsar al alumnado a buscar información en diversas fuentes para crear una letra original, divertida y real.

6. TEMPORALIZACIÓN

Sesión	Contenidos
1ª	Toma de contacto y elección personaje
2ª y 3ª	Elaboración de las rimas
4ª y 5ª	Presentación del producto en el aula