

HISTORIA

Luchando en las trincheras

Edad: 10-12



Prepárate para tu próximo viaje de campo.. ¡de vuelta a la Primera Guerra Mundial!

▶ Áreas de aprendizaje:

- › Descubrir eventos mundiales clave en la historia y sus efectos
- › Adquirir una perspectiva histórica y comprender las conexiones entre los aspectos de la historia mundial

▶ Antes de tu viaje a las trincheras:

A través de textos de no ficción, sitios webs confiables y ficción histórica precisa, construya una idea de cómo era el soldado promedio de la Primera Guerra Mundial. ¿Qué edad podrían tener? ¿Tenían experiencia de esto antes? ¿Cómo te sentirías si estuvieras en su lugar? ¿Qué preguntas tienes sobre sus experiencias? Anota estas ideas.

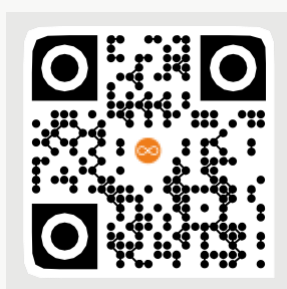
▶ Experiencia inmersiva

Permita que los estudiantes tengan tiempo de explorar la escena por su cuenta primero. Después de aproximadamente un minuto de exploración independiente, apague la pantalla de los lentes desde su interfaz de maestro para que los estudiantes vuelvan a la sala. Reúna sus ideas sobre los puntos de interés. Luego vuelvan a sumergirse, asegurándose de llamar la atención sobre:

- › Los sonidos que pueden escuchar.
- › La información dada por el soldado de la Primera Guerra Mundial que está hablando.

Colección Conflictos

Busca este ícono



Sujeto

HISTORIA

Lenguajes

Matemáticas

Ciencias

Diseño y Tecnología

Geografía

Arte

Área de Estudio

HISTORIA MODERNA: PRIMERA GUERRA MUNDIAL

Poesía, la vida como soldado

Descifrado de códigos

Luz

Periscopio, diseñar y hacer un producto con un propósito

Europa, efectos del conflicto en la geografía

Grandes artistas, dominio de la técnica

Después de la sesión de ClassVR

¿Qué viste? ¿Qué escuchaste? ¿A qué pensaste que olería? ¿Cómo se habrían sentido las superficies? Brinde a los estudiantes la oportunidad de discutir la experiencia con un compañero o en grupo para compartir ideas y diferentes perspectivas mientras se enfocan en las siguientes preguntas:

- ¿Cómo te haría sentir estar allí?
- ¿Alguno de estos sentidos/emociones te recuerda alguna otra experiencia?

Actividades de seguimiento

- › Una vez que los estudiantes comprendan cómo podría haber sido luchar en las trincheras, deberían usar sus habilidades de dramatización para crear un diario en video de uno de los soldados.
- › Crea una animación en cámara lenta de eventos clave de la Primera Guerra Mundial como una línea de tiempo más creativa. Esto se puede hacer más informativo, ya sea incorporando texto en la animación o agregando una voz en off para explicar lo que sucede en cada punto.
- › Crea artefactos que podrían haberse encontrado en las trincheras. Luego, estos pueden intercambiarse con otros miembros de la clase para probar sus habilidades de investigación histórica. Anote las observaciones y preguntas sobre el objeto. Estos se pueden usar más tarde en una presentación interactiva con datos ocultos sobre los objetos.

Enlaces a través del Plan de Estudios

LENGUAJES (LECTURA) – *Poesía de Guerra*

Revise una selección de poesía sobre el tema de la Primera Guerra Mundial, ej.: Wilfred Owen y Siegfried Sassoon y explore nuevo vocabulario y funciones clave. Cree ilustraciones para imágenes mentales evocadas por poemas o use imágenes fijas de la experiencia de Realidad Virtual y etiquételas con citas relevantes de ellas.

LENGUAJES (REDACCIÓN) – *Uso de Vocabulario Efectivo*

Cree un “Papel en la Pared” para el soldado de la Primera Guerra Mundial y use vocabulario y frases cuidadosamente seleccionadas de lecturas adicionales para completarlo. Use la experiencia de Realidad Virtual para ayudar a agregar sus propias ideas sobre esto, creando una idea de cómo se habría sentido estar en las trincheras. Explore diferentes tipos de texto a través de este tema, ej.: Carta del Soldado a Casa; narrativa histórica, poesía; reportes no cronológicos; diarios.

MATEMÁTICAS – *Usando secuencias numéricas en contexto*

Presente a los estudiantes una gama de secuencias numéricas. Deben encontrar el siguiente número en la secuencia, encontrar su letra correspondiente para descifrar el código y descubrir el mensaje secreto. Discuta sobre la criptografía y por qué se utilizó durante la guerra.

CIENCIAS – *Investigando la Luz*

Explore cómo sabemos que la luz viaja en línea recta y aprenda cómo funciona nuestra vista a través de la luz que se refleja en los objetos. Usa este conocimiento para crear un periscopio que se usará en las trincheras para permitir que los soldados vean por encima. Considere otras aplicaciones del mundo real para este conocimiento.

DISEÑO Y TECNOLOGÍA – *Aplicando el Conocimiento Científico al Diseño*

Diseñe un periscopio para usar en las trincheras con el fin de ver lo que sucede “por encima” desde la relativa seguridad de la trinchera. Discuta y acuerde criterios de éxito adecuados.

GEOGRAFÍA – *Efecto del Conflicto en las poblaciones*

Localicen poblaciones en mapas de antes y después de la PGM y discutan sobre sus descubrimientos. Los estudiantes de 11 a 14 años podrían estudiar cómo el Conflicto puede afectar la geografía, observando la población y los límites políticos.