

Actividad 4

Maratón revolucionario

1. De manera individual, recorta cinco tarjetas de 9 × 6 centímetros. Al frente de cada una, escribe una pregunta sobre aspectos de la Revolución Mexicana y, en el reverso, anota la respuesta. Toma en cuenta los siguientes puntos.
 - a) Las causas de la Revolución.
 - b) El Plan de San Luis Potosí.
 - c) Las diferencias entre los grupos revolucionarios.
 - d) Las dificultades del gobierno de Madero.
 - e) La lucha agraria de los zapatistas.
 - f) Las mujeres en la Revolución.
2. En equipos de cuatro integrantes, elaboren en un cartón o en un cuarto de cartulina gruesa un tablero con treinta casillas numeradas. Consigan un dado y cuatro fichas (semillas o monedas). Junten sus tarjetas con preguntas y barajéenlas.
3. Coloquen el tablero sobre una superficie plana y comiencen a jugar. Por turnos tirarán el dado, tomarán una tarjeta y responderán la pregunta que contiene, mientras que un compañero corroborará que la respuesta sea correcta. Si es acertada, avanzarán tantas casillas como puntos marque el dado; si es incorrecta, no avanzarán. Gana el primero que llegue a la casilla treinta.
4. En grupo, reflexionen sobre los cambios propuestos por el maderismo y los problemas que enfrentó.

