

UDI REPRESENTAMOS HISTORIAS

TAREA "MARIONETAS CON HISTORIA"

Cada alumno o alumna, a partir de modelos presentados de diferentes civilizaciones creará su propia marioneta y la caracterizará según su personalidad y la época histórica en la que su grupo haya elegido ambientar su "historia"

MOTIVACIÓN Y PRESENTACIÓN DE LA TAREA

A partir del visionado de videos de animación y/o de documentos gráficos y audiovisuales de los diferentes periodos de la historia, el alumnado realizará una observación guiada de los ambientes, objetos de la vida cotidiana y detalles característicos del vestuario e imaginará a su personaje. Cada alumno/a del grupo se habrá elegido sus personaje entre los característicos del teatro de títeres, negociando con sus compañeros cuando coincidan sus preferencias.

1. IMAGINAR EL PERSONAJE

Cada alumno/a elegirá entre diferentes propuestas las características físicas de su personaje (color y forma del pelo, expresión del rostro,...) y le pondrá un nombre de la época que les toca representar. También elegirá los detalles del vestuario, tanto del traje, como de la cabeza y los adornos.

2. DIBUJAR EL BOCETO DE LA MARIONETA.

Cada alumno/a dibujará un BOCETO del personaje con todos los detalles sobre sus características físicas y su atuendo.

3. BÁSICO. HACER LA CABEZA Y EL CUERPO DE LA MARIONETA.

Recortar los patrones de la cabeza, la base del traje y las manos. Dibujar y recortar las piezas. Coser o pegar las piezas entre sí.

4. AVANZADO. MODELAR LA CABEZA EN 3 D.

Seguir las instrucciones gráficas para elaborar la cabeza de la marioneta papel maché.

5. CARACTERIZAR AL PERSONAJE.

Dibujar o modelar los rasgos de la cara de la marioneta. Pintar la cara con la expresión elegida. Elegir los materiales y poner pelo y/o los detalles de la cabeza a la marioneta. Hacer con los materiales que les gusten los adornos del vestido.

6. MONTAR LA MARIONETA.

Montar la marioneta por observación de un modelo (profesor /a o compañero/a avanzado/a) y consultando el video con la grabación del proceso seguido por el modelo siempre que lo necesite.

7. PREPARAR LA PRESENTACIÓN DE LA MARIONETA.

Realizar fotografías de la marioneta y seleccionarlas más adecuadas para el portafolio personal. Imprimir una y pegarla en un marco como presentación. Ensayar el movimiento de la marioneta y preparar su presentación.

8. PRESENTAR EN PÚBLICO LAS MARIONETAS.

Cada grupo presenta al resto de los compañeros sus marionetas que se quedan expuestas durante el tiempo necesario para su evaluación por parte del resto de compañeros.

AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN. ¿QUÉ HE APRENDIDO?

Rellenar la escala likert para la autoevaluación y la coevaluación. Evaluar el desarrollo de la tarea y el producto final, mediante una reflexión propia y una observación de la exposición de las marionetas de todos los compañeros y compañeras, y plasmarlo en el apartado correspondiente de su portafolio personal.

MODELOS DE ENSEÑANZA UTILIZADOS EN LA TAREA

MODELOS DE ENSEÑANZA	ACTIVIDADES
<p>FAMILIA DE MODELOS CONSTRUCTIVISTAS MODELO INDUCTIVO BÁSICO</p> <p>Para facilitar el proceso de recogida de información el profesorado dará indicaciones concretas de los aspectos en los que debe de fijarse el alumnado, para que éste realice la valoración con la mayor precisión posible.</p> <p>Cada alumno/a utilizará la escala likert que se propone en la FICHA DE EVALUACIÓN tanto para evaluar su propia producción como para evaluar la producción de uno de sus compañeros.</p>	<p>MOTIVACIÓN Y PRESENTACIÓN DE LA TAREA</p> <p>AUTOEVALUACIÓN/COEVALUACIÓN</p>
<p>FAMILIA DE MODELOS SOCIALES MODELO DE APRENDIZAJE COOPERATIVO EQUIPOS DE AYUDA MÚTUA</p> <p>El profesorado propone los agrupamientos heterogéneos y el alumnado desarrolla habilidades de trabajo cooperativo para la realización de productos artísticos y las habilidades de negociación, resolución de conflictos y toma de decisiones razonadas.</p>	<p>ACTIVIDAD PREVIA</p>
<p>FAMILIA DE MODELOS CONSTRUCTIVISTAS MODELO DE ESTÍMULO DE LA CREATIVIDAD</p> <p>El profesorado estimula la asociación de ideas a través del uso de analogías y metáforas motivando al alumnado para que realice aportaciones para resolver las cuestiones técnicas y estéticas con sus propios recursos.</p>	<p>ACT1 creación del personaje ACT2 detallar características dibujando el boceto ACT5 experimentación e indagación en el uso de materiales variados y sus posibles combinaciones y efectos acordes con la caracterización de cada personaje ACT7 fotografiar y crear los movimientos característicos ACT8 presentar la marioneta en público</p>
<p>FAMILIA DE MODELOS CONDUCTUALES MODELO DE INSTRUCCIÓN DIRECTA</p> <p>De forma gráfica o audiovisual se proporcionan instrucciones al alumnado para realizar el proceso de elaboración y construcción de la cabeza y el cuerpo de la marioneta.</p>	<p>ACT 3 cabeza y base del cuerpo ACT 4 cabeza modelada en papel maché</p>
<p>FAMILIA DE MODELOS CONDUCTUALES MODELO DE MODELADO CONDUCTUAL</p> <p>El profesorado o el alumnado de forma voluntaria montará una marioneta siguiendo los pasos y verbalizando el proceso, las dificultades que se podrían presentar y sus posibles soluciones delante del resto del grupo. Este proceso se grabará en vídeo para que sirva de modelo o guía siempre que se decida repetir el trabajo o para otros grupos del centro.</p>	<p>ACT 6 Montar la marioneta</p>



TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA

ACTIVIDADES Y EJERCICIOS	HABILIDADES Y PROCESOS	ACCIONES DE AULA		SESIONES 30"	AGRUPAMIENTOS Y ESCENARIOS
		ALUMNO/A	PROFESOR/A		
MOTIVACIÓN Y PRESENTACIÓN DE LA TAREA. OBSERVO LAS IMÁGENES A partir del visionado de videos de animación y/o documentos gráficos y audiovisuales de los diferentes periodos de la historia, el alumnado realizará una observación guiada de los ambientes y objetos de la vida cotidiana y de detalles característicos del vestuario e imaginará a su personaje.	Observar siguiendo una guía	Observa	Guía la observación / Inductivo básico	1 Sesión	Gran grupo/ individual Aula materia
ACTIVIDAD PREVIA. ELIJIR EL PERSONAJE. Cada grupo elegirá la época histórica que prefiera. Dentro del grupo cada alumno/a elegirá su personaje entre los característicos del teatro de títeres. En las dos ocasiones elegirán negociando con sus compañeros cuando coincidan las preferencias.	Tomar decisiones en grupo	Decide con el grupo	Organiza las interacciones grupales/ Cooperativo	1 Sesión	Pequeño grupo Aula materia
ACTIVIDAD 1. IMAGINAR EL PERSONAJE: Cada alumno/a elegirá entre diferentes propuestas las características físicas de su personaje (color y forma del pelo, expresión del rostro,...) y le pondrá un nombre de la época que le toca representar. También elegirá los detalles del vestuario de la marioneta, tanto del traje como de la cabeza y los adornos. <ul style="list-style-type: none"> Identificar en imágenes capturadas de los vídeos: atuendo, viviendas y objetos de la vida cotidiana y relacionarlas con las diferentes épocas históricas. 	Tomar decisiones individualmente después de la observación guiada	Imagina y crea	Estimula la creatividad/ Sinéctica	1 Sesión 1 Sesión	Individual Aula materia
ACTIVIDAD 2. HACER EL BOCETO DE LA MARIONETA: Cada alumno/a dibujará un BOCETO del personaje con todos los detalles sobre sus características físicas y su atuendo. <ul style="list-style-type: none"> Calcar y copiar diferentes objetos de la vida cotidiana de las diferentes épocas Colorear los peinados y atuendos con sus cenefas y estampados de los personajes 	Dibujar Pintar con lápices de colores	Imagina y crea	Estimula la creatividad/ Sinéctica	1 Sesión 1 Sesión	Individual Aula materia
ACTIVIDAD 3. BÁSICO. HACER LA CABEZA Y EL CUERPO DE LA MARIONETA . El alumnado decidirá con qué materiales realizará la base de su marioneta (papel, cartón, telas, espumas, fieltro...) Recortará los patrones de la cabeza, de la base del traje y de las manos. Dibujará y recortará las piezas en el material que ha elegido. Pegará o coserá las piezas entre sí. <ul style="list-style-type: none"> Recortar figuras con formas complejas Pegar las figuras recortadas con formas complejas Coser a pespunte y sobre hilar en muestras de tela 	Cortar y pegar	Realiza por pasos siguiendo las instrucciones	Instruye y orienta /Instrucción directa	1 Sesión 1 Sesión	Individual Aula materia
ACTIVIDAD 4. AVANZADO. MODELAR LA CABEZA EN 3 D. El alumnado que así lo decida elaborará la cabeza de la marioneta con papel maché siguiendo instrucciones gráficas o audiovisuales. <ul style="list-style-type: none"> Rasgar papel. 	Modelar Cortar y coser	Realiza por pasos siguiendo las instrucciones	Instruye y orienta /Instrucción directa	1 Sesión 1 Sesión	Individual Aula materia

ACTIVIDADES Y EJERCICIOS	HABILIDADES Y PROCESOS	ACCIONES DE AULA		SESIONES 30"	AGRUPAMIENTOS ESCENARIO
		ALUMNO/A	PROFESOR/A		
<p>ACTIVIDAD 5. CARACTERIZAR AL PERSONAJE. El alumnado recogerá de su casa o el entorno materiales diversos a reutilizar para confeccionar el pelo y los adornos de la marioneta. Dibujará o modelará los rasgos de la cara. Pintará la cara potenciando los rasgos de la expresión elegida. Elaborará y colocará el pelo, los detalles de la cabeza y los adornos del vestido..</p> <ul style="list-style-type: none"> • Copiar los rasgos faciales característicos de diferentes modelos • Modelar con plastilina caras con expresiones diferentes copiando modelos • Hacer lazos y trenzas con diversos materiales • Coser botones y detalles en muestras de tela 	Dibujar Modelar Pintar	Experimenta y crea	Estimula la creatividad/ Sinéctica	1 Sesión 1 Sesión	Individual Aula materia
<p>ACTIVIDAD 6. MONTAR LA MARIONETA. Montar la marioneta por observación de un modelo (profesor /a o compañero/a avanzado/a) que se grabará en vídeo. Cada alumno/a decidirá que pasos debe seguir para realizar su montaje. El alumnado podrá contar con el apoyo del vídeo con la grabación del proceso seguido por el modelo, siempre que lo necesite.</p>	Construir	Observa y decide	Modela/ Modelado	1 sesión	Individual Aula materia
<p>ACTIVIDAD 7. PREPARAR LA PRESENTACIÓN DE LA MARIONETA. El alumnado fotografiará el proceso de construcción de su marioneta. Al acabar el montaje realizará fotografías de la marioneta terminada y seleccionará las más adecuadas para el portafolio personal. Utilizará una de ellas y la pegará en un marco como imagen principal de su presentación. Ensayará el movimiento de la marioneta para su presentación pública.</p>	Fotografiar	Experimenta y crea	Estimula la creatividad/ Sinéctica	*Fotografiar durante todo el proceso 1 Sesión	Individual Aula materia
<p>ACTIVIDAD 8. PRESENTACIÓN PÚBLICA DE LAS MARIONETAS. Cada grupo presenta al resto de sus compañeros su marioneta que se quedará expuesta durante el tiempo necesario para la evaluación por parte del resto de compañeros.</p>	Escenificar	Experimenta y crea	Estimula la creatividad/ Sinéctica	1 sesiones	Gran grupo/Pequeño grupo/individual
<p>AUTOEVALUACIÓN/COEVALUACIÓN. ¿QUÉ HE APRENDIDO? Cada alumno/a registrará en el apartado correspondiente de su portafolio personal el resultado de la evaluación utilizando la escala likert para la autoevaluación y coevaluación que se adjunta como ficha. En este proceso el alumnado tendrá en cuenta tanto el desarrollo de la tarea como el acabado del producto final mediante la observación y reflexión sobre su propia marioneta y la marioneta de uno de sus compañeros o compañeras.</p>	Observar siguiendo una guía	Analiza y evalúa	Guía la observación/ Inductivo básico	1 Sesión	Individual Sala de usos múltiples