

1.IDENTIFICACIÓN

TÍTULO DA TAREFA	“Marionetas con historia”
-------------------------	----------------------------------

ETAPA	EDUCACIÓN PRIMARIA	NIVEL	3º
ÁREAS	Educación artística (Plástica)	MESTRES	

DESCRICIÓN DA TAREFA:

Nesta tarefa cada alumno ou alumna construírá unha marioneta coa que representará a personaxe que lle corresponda dentro da peza teatral que vai representar co seu grupo de traballo, caracterizándoa segundo a época na que transcurre a historia.

XUSTIFICACIÓN DA TAREFA:

Esta tarefa forma parte da da unidade didáctica “Representando historias”, que ten como obxectivo representar no teatro de marionetas da clase pezas teatrais ambientadas en diferentes tempos históricos.

CONTEXTO:

A tarefa desenvolverase nos contextos escolar e social

2. CONCRECIÓN CURRICULAR

CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES/ COMPETENCIAS	ACTIVIDADES
B1.3. Interpretación e valoración da información que proporcionan as imaxes no contexto social e comunicación das apreciacións obtidas.	B1.2. Interpretar o contido das imaxes e representacións do espazo presentes no contexto, con identificación das posicións dos elementos plásticos no espazo	EPB1.2.1. Interpreta e valora a información que ofrecen as imaxes no contexto social e comunica as sensacións, elaborando informacións básicas. CCEC CCL	Actividade 1 Escoller, baseándose no visionado de historias animadas situadas en diferentes periodos históricas características e detalles da marioneta que construírá, e realizar unha breve comunicación oral explicando aos seus compañeiros de clase as características físicas da súa personaxe.
B2.3. Construción de estruturas con volume.	B2.1. Utilizar instrumentos, técnicas e materiais adecuados para alcanzar un produto artístico final	EPB2.1.3. Manexa material diverso nas producións plásticas, explorando diversas técnicas e actividades manipulativas. CCEC CAA	Actividade 2 Moldear a cabeza utilizando a técnica do papel maché, sellar o poro do papel, mediante imprimación e pintala con acrílico.
B2.1. Planificación e organización para axustar o proceso de creación	B2.1. Utilizar instrumentos, técnicas e materiais adecuados para alcanzar un produto	EPB2.1.3. Manexa material diverso nas producións plásticas, explorando diversas	Actividade 3 Seleccionar as telas e materiais

individual e en grupo ás intencións previstas, seleccionando adecuadamente os materiais, os instrumentos e as técnicas.	artístico final	técnicas e actividades manipulativas. CCEC CAA	necesarios para realizar a marioneta.
B2.1. Planificación e organización para axustar o proceso de creación individual e en grupo ás intencións previstas, seleccionando adecuadamente os materiais, os instrumentos e as técnicas.	B2.1. Utilizar instrumentos, técnicas e materiais adecuados para alcanzar un produto artístico final	EPB2.1.7. Utiliza a cuadrícula como referencia para copiar e representar modelos, de maneira proporcionada. CCEC CAA	Actividade 4 Debuxar nunha cuadrícula o patrón do traxe e das mans da marioneta.e marcar a tela utilizando o patrón.
B2.3. Construción de estruturas con volume	B2.1. Utilizar instrumentos, técnicas e materiais adecuados para alcanzar un produto artístico final	EPB2.1.4. Practica o recorte e pega materiais de diferentes texturas. CCEC CAA	Actividade 5 Confeccionar o traxe e as mans.para compoñer o corpo da marioneta e incorporar os detalles da cabeza da marioneta.
B2.3. Construción de estruturas con volume.	B2.1. Utilizar instrumentos, técnicas e materiais adecuados para alcanzar un produto artístico final	EPB2.1.3. Manexa material diverso nas producións plásticas, explorando diversas técnicas e actividades	Actividade 6 Fabricar a estrutura da marioneta

		manipulativas. CCEC CAA	
B2.3. Construción de estruturas con volume.	B2.1. Utilizar instrumentos, técnicas e materiais adecuados para alcanzar un produto artístico final	EPB2.1.3. Manexa material diverso nas producións plásticas, explorando diversas técnicas e actividades manipulativas. CCEC CAA	Actividade 7 Montar todos os elementos da marioneta.

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA

ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1	ESTÁNDAR 2	ESTÁNDAR 3
<p>Actividade 1</p> <p>Escoller, baseándose no visionado de historias animadas situadas en diferentes periodos históricos as características e detalles da marioneta que construírá, e realizar unha breve comunicación oral explicando aos seus compañeiros de clase as características físicas da súa personaxe.</p>	<p>EPB1.2.1. Interpreta e valora a información que ofrecen as imaxes no contexto social e comunica as sensacións, elaborando informacións básicas.</p> <p>CCEC</p> <p>CCL</p>		
<p>Actividade 2</p> <p>Moldear a cabeza utilizando a técnica do papel maché, sellar o poro do papel, mediante imprimación e pintar con acrílico.</p>	<p>EPB2.1.3. Manexa material diverso nas producións plásticas, explorando diversas técnicas e actividades manipulativas.</p> <p>CCEC</p> <p>CAA</p>		
<p>Actividade 3</p> <p>Seleccionar as telas e materiais necesarios para realizar a</p>	<p>EPB2.1.3. Manexa material diverso nas producións plásticas, explorando diversas técnicas e actividades manipulativas.</p>		

marioneta.	CCEC CAA		
Actividade 4 Debuxar nunha cuadrícula o patrón do traxe e das mans da marioneta.e marcar a tela utilizando o patrón.	EPB2.1.7. Utiliza a cuadrícula como referencia para copiar e representar modelos, de maneira proporcionada. CCEC CAA		
Actividade 5 Confeccionar o traxe e as mans.para compoñer o corpo da marioneta e incorporar os detalles da cabeza da marioneta.	EPB2.1.4. Practica o recorte e pega materiais de diferentes texturas. CCEC CAA		
Actividade 6 Fabricar a estrutura da marioneta	EPB2.1.3. Manexa material diverso nas producións plásticas, explorando diversas técnicas e actividades manipulativas. CCEC CAA		
Actividade 7 Montar todos os elementos da	EPB2.1.3. Manexa material diverso nas producións plásticas, explorando diversas técnicas e actividades manipulativas.		

marioneta.	CCEC CAA		
------------	---------------------------	--	--

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA

ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3	EXERCICIO 4
<p>Actividade 1</p> <p>Escoller, baseándose no visionado de historias animadas situadas en diferentes periodos históricos as características e detalles da marioneta que construírá, e realizar unha breve comunicación oral explicando aos seus compañeiros de clase as características físicas da súa personaxe.</p>	<p>Exercicio.I.1</p> <p>Identificar nunha observación guiada as características do vestuario e detalles representativos do aspecto físico das distintas épocas.</p>	<p>Ejercicio 1.2.</p> <p>Escoller entre diferentes propostas os detalles do vestuario da marioneta (traxe e cabeza)</p>	<p>Exercicio 1.3.</p> <p>Describir oralmente os detalles seleccionados ao grupo.</p>	
<p>Actividade 2</p> <p>Moldear a cabeza utilizando a técnica do papel maché, sellar o poro do papel, mediante imprimación e pintar con acrílico.</p>	<p>Exercicio2.1</p> <p>Elaborar a pasta de papel seguindo as instrucións dadas nun</p>	<p>Exercicio2.2</p> <p>Modelar esferas de distintos tamaños con papel maché.</p>	<p>Exercicio2.3</p> <p>Imprimir as esferas</p>	<p>Exercicio2.4</p> <p>Pintar as esferas con acrílico.</p>

	vídeo			
Actividade 3 Seleccionar as telas e materiais necesarios para realizar a marioneta.	Exercicio3.1 Clasificar unha lista de materiais segundo sexan axeitados para reproducir ou representar distintos elementos como vestidos, pelo ou complementos, así como a estrutura da marioneta			
Actividade 4 Debuxar nunha cuadrícula o patrón do traxe e das mans da marioneta.e marcar a tela utilizando o patrón.	Exercicio4.1 Representar nunha cuadrícula diferentes modelos dados, empregando eixos de simetría.	Exercicio 4.2 Marcar as figuras en tela.		
Actividade 5 Confeccionar o traxe e as mans.para compoñer o corpo da marioneta e incorporar os detalles da cabeza da marioneta.	Exercicio5.1 Recortar os patróns en tela realizados no exercicio3.2	Exercicio5.2 Pegar os bordes dos patróns anteriores, despois de doblalos polo eixo de simetría		
Actividade 6	Exercicio6.1	Exercicio6.2		

Fabricar a estrutura da marioneta	Ver un vídeo coas instrucións para construír unha cometa	Fabricar un corpo de cometa cun folio e pauciños		
Actividade 7 Montar todos os elementos da marioneta.				

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA

ACTIVIDADES	MODELO DE PENSAMENTO	MODELO ENSEÑANZA	ESCENARIO	AGRUPAMENTO	RECUSOS DIDÁCTICOS	TEMP.
Actividade1 Escoller, baseándose no visionado de historias animadas situadas en diferentes periodos	Analóxico	Sistémico	Aula/Salón de actos	Gran grupo/pequeno grupo/individual	Pantalla e ordenador Vídeos didácticos Guión de	Unha sesión

<p>históricos as características e detalles da marioneta que construírá, e realizar unha breve comunicación oral explicando aos seus compañeiros de clase as características físicas da súa personaxe.</p>					<p>observación Propostas de vestuario segundo a época</p>	<p>15' + 2' por alumno</p>
<p>Actividade 2</p> <p>Moldear a cabeza utilizando a técnica do papel maché, sellar o poro do papel, mediante imprimación e pintar con acrílico.</p>	<p>Práctico</p>	<p>Constructivo</p>	<p>Aula</p>	<p>Individual</p>	<p>Vídeo con instrucións</p> <p>Materiais indocados no vídeo</p> <p>Papel maché</p> <p>Imprimación e pinceis</p>	<p>Unha sesión e media</p>

					Pintura acrílica e pinceis	
Actividade 3 Seleccionar as telas e materiais necesarios para realizar a marioneta.	Analítico	Sistémico	Aula	Individual	Clasificación de materiais segundo as súas propiedades	25'
Actividade 4 Debuxar nunha cuadrícula o patrón do traxe e das mans da marioneta.e marcar a tela utilizando o patrón.	Práctico	Constructivo	Aula	Individual	Modelos e papel cuadrículado Telas e tizas de cores	25'
Actividade 5 Confeccionar o traxe e as mans.para compoñer o corpo da marioneta e incorporar os detalles da cabeza da marioneta.	Práctico	Constructivo	Aula	Individual	Patróns e tesoiras Patróns e pegamento	25'
Actividade 6 Fabricar a estrutura da marioneta	Práctico	Constructivo	Aula/salón de actos	Gran grupo/individual	Pantalla e ordenador Vídeo didáctico Papel e pauciños	40'
Actividade 7	Práctico	Constructivo	Aula	Individual	Elementos realizados nas	30'

Montar todos os elementos da marioneta.					actividades anteriores	
					Pegamento e elementos de unión (Corda, grapas)	

4. AVALIAICÓN DAS APRENDIZAXES

Actividade1 Escoller, baseándose no visionado de historias animadas situadas en diferentes periodos históricos as características e detalles da marioneta que construírá, e realizar unha breve comunicación oral explicando aos seus compañeiros de clase as características físicas da súa personaxe

EPB1.2.1. Interpreta e valora a información que ofrecen as imaxes no contexto social e comunica as sensacións, elaborando informacións básicas.

CCEC

CCL

	A	B	C	D	Instrumento de avaliación
<p>Sen contextualizar Contido Proceso Conteúdo</p>	<p>Interpreta e valora correctamente a información proporcionada por imaxes no contexto social e as comunica de modo oral ou escrito con coherencia e precisión no vocabulario, aportando conclusións propias, de modo autónomo.</p>	<p>Interpreta e valora correctamente a información proporcionada por imaxes no contexto social e as comunica de modo oral ou escrito con coherencia e precisión no vocabulario, de modo autónomo.</p>	<p>Interpreta e valora correctamente a información proporcionada por imaxes no contexto social e as comunica coherentemente, con axuda do profesor/a</p>	<p>Fai valoracións ou interpretacións incorrectas da información proporcionada por imaxes no contexto social e as comunica con incoherencias que dificultan a comprensión incluso con axuda do profesor/a.</p>	<p>Comunicación oral ou escrita</p>

<p>Conte xtualiz ada</p> <p>Contid o</p> <p>Proce so</p> <p>Conte xto</p>	<p>Interpreta e valora correctamente a información proporcionada polo video sobre o vestuario e aspecto físico e a <u>comunica de</u> <u>modo oral. con</u> <u>coherencia e</u> <u>precisión no</u> <u>vocabulario,</u> aportando conclusións propias, de modo autónomo.</p>	<p>Interpreta e valora correctamente a información proporcionada polo video sobre o vestuario e aspecto físico e a <u>comunica de</u> <u>modo oral con</u> <u>coherencia,</u> <u>precisión no</u> <u>vocabulario,</u> de modo autónomo.</p>	<p>Interpreta e valora correctamente a información proporcionada polo video sobre o vestuario e aspecto físico e a <u>comunica</u> <u>coherentemente</u> <u>de modo oral, con</u> axuda do profesor/a</p>	<p>Fai valoracións ou interpretacións incorrectas sobre o vestuario e aspecto físico reflectidos nos <u>videos e as</u> <u>comunica con</u> <u>incoherencias</u> <u>que dificultan a</u> comprensión incluso con axuda do profesor/a.</p>	<p>Comunicación oral</p>
--	---	--	--	--	---------------------------------

Actividade 2 Moldear a cabeza utilizando a técnica do papel maché, sellar o poro do papel, mediante imprimación e pintala con acrílico

Actividade 3 Seleccionar as telas e materiais necesarios para realizar a marioneta.

Actividade 6 Fabricar a estrutura da marioneta

Actividade 7 Montar todos os elementos da marioneta.

EPB2.1.3. Manexa material diverso nas producións plásticas, explorando diversas técnicas e actividades manipulativas.

CCEC **CAA**

	A	B	C	D	Instrumento de avaliación
Sen contexto tualiza r Contido Proceso Conteúdo	Constrúe estruturas con volume mediante diversas técnicas e actividades manipulativas, <u>analizando as estratexias de traballo</u>	Constrúe estruturas con volume mediante diversas técnicas e actividades manipulativas <u>analizando polo menos dúas</u>	Constrúe estruturas con volumen mediante diversas técnicas e actividades manipulativas <u>analizando unha estratexia de</u>	Aplica incorrectamente as técnicas e actividades manipulativas para construir estruturas con volume <u>sen</u> <u>relacionar o</u> <u>proceso con</u>	Produto (Estrutura construída) <u>Escala de observación do proceso.</u>

	<p><u>aprendidas</u> <u>anteriormente e</u> <u>aportando novas</u> <u>estratexias, de</u> maneira autónoma.</p>	<p><u>estratexias de</u> <u>traballo</u> <u>aprendidas</u> <u>anteriormente, de</u> maneira autónoma.</p>	<p><u>traballo aprendida</u> <u>anteriormente,</u> con axuda do profesor /a</p>	<p><u>estratexias</u> <u>aprendidas</u> <u>anteriormente,</u> incluso con axuda do profesor /a</p>	
<p>Conte xtualiz ada Contid o Proce so Conte xto</p>	<p>Modela a cabeza, elabora o traxe e monta as varillas da marioneta, <u>analizando as</u> <u>estratexias de</u> <u>traballo</u> <u>aprendidas</u> <u>anteriormente e</u> <u>aportando novas</u> <u>estratexias, de</u> maneira</p>	<p>Modela a cabeza, elabora o traxe e monta as varillas da marioneta <u>analizando polo</u> <u>menos dúas</u> <u>estratexias de</u> <u>traballo</u> <u>aprendidas</u> <u>anteriormente, de</u> maneira autónoma.</p>	<p>Modela a cabeza, elabora o traxe e monta as varillas da marioneta <u>analizando unha</u> <u>estratexia de</u> <u>traballo</u> <u>aprendidas</u> <u>anteriormente,</u> con axuda do profesor /a</p>	<p>Modela a cabeza, elabora o traxe e monta as varillas da marioneta de forma descuidada e <u>sen aplicar as</u> <u>técnicas</u> <u>axeitadas,</u> incluso con axuda do profesor/a.</p>	<p>Produto final (Marioneta construída) <u>Escala de observación do</u> <u>proceso.</u></p>

	autónoma.				
EPB2.1.7. Utiliza a cuadrícula como referencia para copiar e representar modelos, de maneira proporcionada.					
CCEC GAA					
	A	B	C	D	Instrumento de avaliación
Sen contextualizar o contido do proceso contextualizado	Copia ou representa modelos nunha cuadrícula respectando as proporcións, de modo autónomo.	Copia ou representa modelos nunha cuadrícula respectando as proporcións, con axuda puntual do profesor/a	Copia ou representa modelos nunha cuadrícula respectando aproximadamente as proporcións, con axuda do profesor/a.	Non respecta as proporcións ao copiar ou representar modelos nunha cuadrícula, incluso coa axuda do profesor/a.	Produto (Modelo representado)
Contextualizada	Debuxa o patrón do vestido e das	Debuxa o patrón do vestido e das	Debuxa o patrón do vestido e das	Non respecta as proporcións ao debuxar o patrón	Produto (Patrón do vestido e das mans)

Contido	mans da marioneta nunha cuadrícula	mans da marioneta nunha cuadrícula	mans da marioneta nunha cuadrícula	do vestido e das mans da marioneta nunha cuadrícula,	
Proceso	respectando as proporcións,	respectando as proporcións,	respectando aproximadamente as proporcións,	incluso coa axuda do profesor/a.	
Conteúdo	de modo autónomo.	con axuda puntual do profesor/a	con axuda do profesor/a		

Actividade 5 Confeccionar o traxe e as mans para compoñer o corpo da marioneta e incorporar os detalles da cabeza da marioneta.

EPB2.1.4. Práctica o recorte e pega materiais de diferentes texturas.

CCEC **GAA**

	A	B	C	D	Instrumento de avaliación
Sen contextualizar	Constrúe estruturas con volume,	Constrúe estruturas con volume,	Constrúe estruturas con volume,	O recorte e pegado de materiais de diferentes texturas é descuidado,	Produto (Estrutura construída)
Contido	pegando materiais de	e pegando materiais de	pegando materiais de		

<p>Proceso</p> <p>Conteúdo</p>	<p>diferentes texturas e aportando ideas ou elementos propios, de maneira autónoma.</p>	<p>diferentes texturas, de maneira autónoma.</p>	<p>diferentes texturas, con axuda do profesor/a.</p>	<p>dificultando a construcción de estruturas con volume, incluso con axuda do profesor/a.</p>	
<p>Con</p> <p>textualizada</p> <p>Contido</p> <p>Proceso</p> <p>Conteúdo</p>	<p>Recorta e pega o vestido, as mans e os detalles da marioneta aportando elementos propios, de maneira autónoma,</p>	<p>Recorta e pega o vestido, as mans e os detalles da marioneta, de maneira autónoma.</p>	<p>Recorta e pega o vestido, as mans e os detalles da marioneta con axuda do profesor/a.</p>	<p>O recorte e pegado do vestido, as mans e os detalles da marioneta é descuidado, dificultando a producción da marioneta, incluso con axuda do profesor/a</p>	<p>Produto final (Marioneta construída)</p>