



UDI REPRESENTAMOS HISTORIAS



ÁREAS: EDUCACIÓN PLÁSTICA. LENGUA CASTELLANA. MATEMÁTICAS

6º PRIMARIA

La unidad didáctica “Representando historias” se compone de 3 tareas y tiene como objetivo representar en el teatro de marionetas de la clase una obra ambientada en tiempos históricos diferentes. Se compone de tres tareas que se harán en grupo pero cada alumno/a realizará su teatrillo y su propia marioneta individualmente. Además colaborará en la construcción del teatrillo de la clase y participará en la representación final.

E. PLÁSTICA **TAREA 1 “MARIONETAS CON HISTORIA”**

Cada alumno y alumna a partir de modelos presentados de diferentes civilizaciones, elaborará sus propias marioneta con atuendos característicos de la época en la que han elegido ambientar su “historia”.

Conozco el teatro de títeres

Imagino al personaje.

Dibujo el boceto de la marioneta.

¿Cómo lo vamos a hacer? ¿Qué materiales necesitamos?

Elaboro el cuerpo, las manos y la cabeza de la marioneta

Caracterizo a mi personaje. La cara, el pelo y los adornos de la marioneta.

Monto la marioneta y la presento en público.

¿Qué he aprendido? ¿Cómo lo he hecho?

Esta es la tarea que
Se programa entera
Como ejemplo

E. PLÁSTICA **TAREA 2 “NUESTRO TEATRILLO”** MATEMÁTICAS

Cada alumno y alumna construirá su propio teatrillo y elaborará los escenarios que recrearan los diferentes ambientes de cada una de las representaciones. En grupo participarán en la construcción del teatro de marionetas de la clase.

Construyo: parte de delante del teatrillo

Construyo: los laterales del teatrillo

Construyo: el fondo del teatrillo

Monto el teatrillo

Decoro el teatrillo

Elaboro los escenarios históricos

Colaboro para realizar a escala el teatrillo de la clase

¿Qué he aprendido? ¿Cómo lo he hecho?

LENGUA CASTELLANA **TAREA 3 “REPRESENTACIÓN TEATRAL”**

Cada grupo representará en el teatrillo de la clase la obra teatral con las marionetas que ha inventado y construido adaptando el **guión** a la época histórica de sus personajes.

Escribimos la historia que van a representar nuestros personajes con ayuda de un guión.

Transformamos la narración en un texto teatral con ayuda de modelos y una plantilla que nos orienta.

Ensayamos nuestra representación y la mejoramos con la ayuda de las indicaciones de nuestros compañeros/as.

Invitamos a otros alumnos y alumnas del colegio y a nuestras familias.

Representamos las historias en el teatrillo de la clase delante del público invitado.

<div> <div>ÁREA: EDUCACIÓN ARTÍSTICA.PLÁSTICA</div> <div>TAREA 1 "MARIONETAS CON HISTORIA"</div> </div>						
Temporalización: 8 sesiones, 2 sesiones a la semana. 4 semanas incluidas las actividades de evaluación						
ESTRUCTURA DE LA TAREA			GESTIÓN DE LOS APRENDIZAJES EN EL AULA			
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	SELECCIÓN DE EJERCICIOS	ACCIONES DE AULA		SESIONES 60"	MATERIALES DIDÁCTICOS Y RECURSOS DIGITALES	AGRUPAMIENTO ESCENARIO
		ALUMNO/A	PROFESOR/A			
MOTIVACIÓN. 0. CONOZCO EL TEATRO DE TÍTERES A partir del visionado de un documental sobre el teatro de títeres, sus orígenes, desarrollo actual y personajes característicos, cada alumno/a del grupo elegirá su personaje entre los característicos del teatro de títeres y hará propuestas sobre el tipo de marioneta que en el grupo va a realizar (plana o con volumen), negociando con sus compañeros hasta llegar a un acuerdo.	0.1. Identificar los personajes clásicos del teatro de títeres en documentos audiovisuales 0.2. Relacionar la descripción de diversos tipos de marionetas con sus imágenes. 0.3. Reconocer personajes famosos entre las marionetas presentadas por el grupo de alumnos/as.	Elige Acuerda con el grupo DELIBERATIVO	Guía las Interacciones grupales/ SOCIAL	1 sesión	Documental sobre la historia del teatro de marionetas y sus personajes característicos. Fragmentos audiovisuales de marionetas famosas. Fotografías y modelos reales de marionetas. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Modelos de marioneta de diferente complejidad.	Gran grupo/ individual Aula materia Pequeño grupo Aula materia
PLANIFICACIÓN. 1.IMAGINO MI PERSONAJE A partir del visionado de videos de animación 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. Cada grupo de alumnos elegirá una época histórica de entre las propuestas para caracterizar a sus marionetas y contextualizar la historia que se va a representar en la T3. 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.	1.1. Identificar en imágenes capturadas de los vídeos: atuendo, viviendas y objetos de la vida cotidiana y relacionarlas con las diferentes épocas históricas. 1.2. Relacionar colores, líneas y texturas con determinadas características expresivas de los personajes y los atuendos de los vídeos de animación.	Observa ANALÍTICO Elige Acuerda con el grupo DELIBERATIVO Imagina Crea CREATIVO	Guía la observación / CONSTRUCTIVO Guía las Interacciones grupales/ SOCIAL Estimula la creatividad/ CONSTRUCTIVO	1 sesión	Vídeos de animación sobre diferentes periodos de la historia. Guía escrita para la observación. Ficha 1 del cuaderno del alumno ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Colecciones de imágenes en diferentes formatos capturadas del vídeo para realizar juegos y ejercicios.	Individual Aula materia
PLANIFICACIÓN. 2. DIBUJO EL BOCETO DE LA MARIONETA Cada alumno/a dibujará un BOCETO del personaje con todos los detalles sobre sus características físicas y su atuendo.	2.1. Calcar y copiar diferentes objetos de la vida cotidiana de las diferentes épocas. 2.2. Colorear los peinados y atuendos de los personajes con sus cenefas y estampados característicos.	Imagina Crea CREATIVO	Estimula la creatividad/ CONSTRUCTIVO	1/2 sesión	Ficha 2 del cuaderno del alumno Materiales para dibujo y pintura. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Siluetas para facilitar la elección de la figura	Individual Aula materia
PLANIFICACIÓN. 3. PLANIFICO LA TAREA Cada alumno hará una previsión de los materiales y recursos de apoyo que va a necesitar para elaborar su marioneta y realizará un cronograma con las acciones que tiene que realizar estimando el tiempo para cada paso.	3.1. Ordenar los pasos a seguir para realizar su proyecto. 3.2. Clasificar materiales de diverso tipo según sus características y/o utilidad.	Planifica Decide DELIBERATIVO	Estimula la autonomía/ PERSONAL	1/2 sesión	Guía para la planificación de la tarea. AD. Propuesta predeterminada ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Cronograma tipo como modelo	
DESARROLLO. 4. LA CABEZA Y EL CUERPO DE LA MARIONETA PLANA. 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. EN 3 D. El alumnado que así lo decida elaborará la cabeza de la marioneta con papel maché siguiendo instrucciones gráficas o audiovisuales.	4.1. Recortar figuras con formas complejas 4.2. Pegar las figuras recortadas con formas complejas 4.3. Coser a pespunte y sobre hilar en muestras de tela 4.4. Rasgar papel siguiendo contornos prefijados 4.5. Modelar formas prefijadas con diferentes materiales y técnicas	Sigue instrucciones PRÁCTICO	Instruye y orienta CONDUCTUAL	1 sesión	Ficha 4 cuaderno del alumno/a. Materiales para la base de la marioneta (papel, cartón, telas, espumas, fieltro., pegamento, colas, hilos, agujas..) plana y el traje de la marioneta 3D. Materiales para la cabeza en pael maché (papeles, cola, globos..) Tutorial audiovisual para realizar la cabeza en 3D. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Instrucciones gráficas y sonoras alternativas.	Individual Aula materia

DESARROLLO. 5. CARACTERIZO A MI 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.	5.1. Copiar los rasgos faciales característicos de diferentes modelos 5.2. Modelar con pastelistas caras con expresiones diferentes imitando modelos 5.3. Hacer lazos y trenzas con diversos materiales 5.4. Coser botones y detalles en muestras de tela	Experimenta Crea CREATIVO	Estimula la creatividad/ CONSTRUCTIVO	1 sesión	Ficha 5 del cuaderno del alumno/a. Materiales reciclados de todo tipo aportados por el alumnado para el pelo y los adornos del traje de la marioneta. Materiales de pintura para el rostro. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Instrucciones gráficas y sonoras alternativas.	Individual Aula materia
DESARROLLO. 6. MONTO 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 qué 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.	6.1. Realizar ensamblajes con materiales diversos siguiendo instrucciones precisas	Observa Sigue pautas de un modelo ANALÍTICO PRÁCTICO	Modela/ CONDUCTUAL	1/2 sesión	Materiales para el montaje de la marioneta (palos, cordeles, alambre, colas, cutter...) Tutorial audiovisual para realizar el montaje con diferentes técnicas según el tipo de marioneta. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Instrucciones gráficas y sonoras alternativas.	Individual Aula materia
SÍNTESIS. 7. PREPARO LA PRESENTACIÓN DE LA MARIONETA. Realizar fotografías de la marioneta y seleccionarlas las más adecuadas para el portfolio personal. Realizar efectos expresivos utilizando un programa de edición de fotografías para resaltar la personalidad y características del personaje y preparar su presentación pública. Imprimir una de las fotografías y pegarla en un marco como presentación principal del personaje.	7.1. Recortar figuras utilizando el programa Picpick 7.2. Superponer imágenes sobre diferentes fondos Pixelar 7.3. Modificar brillo y contraste 7.4. Utilizar diferentes combinaciones de colores Insertar texto	Experimenta Crea CREATIVO	Estimula la creatividad/ CONSTRUCTIVO	*Fotografiar durante todo el proceso 1/2 Sesión	Ficha 6 del cuaderno del alumno/a. Cámara fotográfica, tablets o móviles. Ordenadores. Programa de edición de fotografías. Impresora color.	Individual Aula materia
SÍNTESIS. 8. PRESENTO PÚBLICAMENTE LA MARIONETA Cada grupo presenta al resto de sus compañeros sus marionetas con apoyo del material gráfico elaborado. Las marionetas y su presentación quedarán expuestas durante el tiempo necesario para su evaluación por parte del resto de compañeros y para que otros miembros de la comunidad educativa puedan contemplarlas.		Experimenta Crea CREATIVO	Estimula la creatividad/ CONSTRUCTIVO	1 sesión	Cañón y ordenador. Materiales para los expositores.	Gran grupo/Pequeño grupo/individual
EVALUACIÓN. AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN. ¿QUÉ HE APRENDIDO? Elaborar el apartado del portfolio de la tarea describiendo gráficamente y por escrito el proceso de elaboración de la marioneta. Rellenar la escala 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 portfolio personal.		Analiza Evalúa ANALÍTICO CRÍTICO	Guía la observación CONSTRUCTIVO	1 sesión	Escala de auto/coevaluación Cuestionario Portfolio de cada alumno/a ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Cámara para grabar las exposiciones orales.	Individual Sala de usos múltiples

ÁREA: EDUCACIÓN ARTÍSTICA. PLÁSTICA

TAREA 1 "MARIONETAS CON HISTORIA"

PARTICIPACIÓN DE LAS FAMILIAS Y/O EL ENTORNO

En esta primera tarea las familias participan en la actividad de motivación aportando marionetas de diferente tipo como muestra además de referencias audiovisuales y gráficas ejemplificando sus preferencias y recuerdos.



AUTORÍA Marta Ponsoda Toro, Estefanía Pastor Año y Esperanza García Morales



<div> <div>ÁREA: EDUCACIÓN ARTÍSTICA. PLÁSTICA</div> <div>TAREA 1 "MARIONETAS CON HISTORIA"</div> </div>					
CONCRECIÓN CURRICULAR DE LA TAREA					EVALUACIÓN APRENDIZAJES
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES/ESTÁNDARES DE EVALUACIÓN	CCLV	ACTIVIDADES	PRUEBAS, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS
BLOQUE 2. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Desarrollo de proyectos en equipo, transformando ideas en acciones. Toma de decisiones, calibración de oportunidades y riesgos. Sentido de su trabajo en una tarea compleja que afecta a varios. Estimulo del entusiasmo por las perspectivas y los objetivos compartidos. Sensibilidad y comprensión de los puntos de vista de los demás. Consenso y apoyo de los demás.	6º.EP.BL2.9 Actuar de modo eficaz en equipos de trabajo, participando en la planificación de metas comunes, tomando decisiones razonadas, responsabilizándose de su rol y su tarea, haciendo propuestas valiosas, reconociendo el trabajo ajeno y animando a los otros miembros del grupo, utilizando el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias.	6º.EP.BL2.9.1 Participa en la planificación de metas comunes haciendo propuestas valiosas y tomando decisiones razonadas.	CSC CAA SIEE	MOTIVACIÓN Propuestas para elegir la época histórica y el tipo de marioneta. Elegir su personaje	Prueba: Participación del alumnado haciendo propuestas y negociando sus preferencias en el proceso de toma de decisiones grupal (tiempo histórico, personaje y tipo de marioneta) Procedimiento: Valoración de la ejecución por observación directa mientras se realiza la elección y la toma de decisiones en cada grupo después de realizada una reflexión individual con ayuda de preguntas. Instrumento: Rúbrica 1 Durante el tiempo que se realiza la actividad.
		6º.EP.BL2.9.2 Utiliza el diálogo igualitario para resolver conflictos habituales respetando los puntos de vista de los demás en las situaciones que así lo requieran incorporando las intervenciones ajenas manteniendo la calma ante los obstáculos y malentendidos.	CSC CCLI SIEE	MOTIVACIÓN	
		6º.EP.BL2.9.3 Anima a los otros miembros de su grupo y reconoce el trabajo que realizan dentro del equipo.	CSC	MOTIVACIÓN	
BLOQUE 2. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Observación e interpretación de los diferentes entornos natural, artificial e imaginario a través de los medios de comunicación e Internet. Exploración de las posibilidades expresivas de los elementos configurativos del lenguaje visual El punto como elemento generador de la imagen digital: píxel. La línea como elemento descriptor de detalles y de expresión. El plano (forma). Cualidades expresivas de la forma. El color. Colores, luz y colores pigmento. Cualidades: tono, saturación y luminosidad. Armonía y contraste. Valor comunicativo y simbología. Las texturas: táctiles, visuales (naturales y artificiales). Realización de muestrarios de texturas. Conceptos básicos de la composición. Proporción, equilibrio, ritmo, tensión.	6º.EP.BL2.1 Observar e interpretar los elementos del entorno social cultural y artístico presentes en los medios de comunicación audiovisual e Internet, para representar de forma personal emociones, ideas, acciones y situaciones utilizando los elementos del lenguaje visual.	6º.EP.BL2.1.1. Observa diferentes producciones artísticas a través de Internet y de los medios de comunicación audiovisual y expresa las impresiones percibidas de forma personal.	CEC CAA CSC CD	ACTIVIDAD 1 Imaginar el personaje	Prueba: El alumnado realiza la ficha IMAGINA TU PERSONAJE de su cuaderno después de la observación guiada sobre los vídeos de animación. Procedimiento: Valoración de los resultados expresados en la fichas IMAGINA TU PERSONAJE en el momento que determine. Instrumento: Prueba escrita (ficha del cuaderno del alumnado)
		6º.EP.BL2.1.2 Experimenta con las posibilidades expresivas de los elementos del lenguaje visual para representar en diferentes formatos las emociones, ideas, acciones y situaciones sugeridas en la observación de producciones artísticas a través de Internet y los medios de comunicación audiovisual.	CEC CAA CD	ACTIVIDAD 2 Dibujar el boceto	
BLOQUE 2. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Técnicas y materiales de la expresión plástica Técnicas bidimensionales: dibujo, pintura, estampación, mixtas, collage Técnicas tridimensionales: modelado, talla, ensamblaje Materiales y soportes propios y de desecho. Papeles y cartones de diferentes tipos, lápices de grafito, carboncillo, difumino, lápices de colores, tizas, rotuladores, ceras, pinturas al agua, tejidos, pinceles de diferentes tamaños, plantillas, arcilla, alambres, maderas, corcho blanco, sierras de pelo, plásticos, colas, pegamentos, cuerdas, materiales de la naturaleza. Utilización de técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos para la creación y manipulación de producciones artísticas. (fotocopiadora, escáner, cámara fotográfica, programas informáticos). Adquisición de la coordinación y precisión necesarias para la ejecución de las distintas técnicas de la expresión plástica.	6º.EP.BL2.2 Realizar producciones artísticas bidimensionales, tridimensionales y mixtas eligiendo los materiales y recursos informáticos y tecnológicos más adecuados para conseguir diferentes efectos expresivos con precisión y calidad de ejecución.	6º.EP.BL2.2.1. Realiza producciones artísticas con técnicas mixtas y diferentes soportes y materiales para conseguir diferentes efectos expresivos haciendo buen uso de los mismos con precisión y calidad de ejecución.	CEC CAA	ACTIVIDAD 4 PLANA. Recortar los patrones. Dibujar y recortar las piezas. Pegar o coser. 3D. Modelar con papel marché ACTIVIDAD 5 Dibujar o modelar los rasgos de la cara. Pintar la cara. Elegir los materiales y hacer pelo y adornos del traje ACTIVIDAD 6 Montar la marioneta	Instrumento: Escala de observación En el lugar de la exposición antes de su apertura de la misma al público. En el tiempo de realización de la actividad final de presentación de la marioneta.
		6º.EP.BL2.2.2 Utiliza diferentes recursos tecnológicos y programas sencillos de retoque haciendo un buen uso de los mismos realizando por sí mismo los efectos expresivos que se ha propuesto conseguir.	CEC SIEE CD	ACTIVIDAD 7 Fotografiar la marioneta ACTIVIDAD 8 Presentar a la marioneta en público	
BLOQUE 2. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Dominio y control de las distintas fases del proceso creativo: Experimentación e investigación previas Planificar, organizar y gestionar proyectos individuales o colectivos. Establecer estrategias de supervisión.	6º.EPBL2.3 Planificar la realización de un producto estableciendo metas, proponer un plan ordenado de acciones para alcanzarlas, seleccionar los materiales, estimar el tiempo para cada paso, evaluar el proceso seguido y la calidad del producto final con ayuda de guías para la observación detallando las mejoras realizadas.	6º.EP.BL2.3.1 Estima el tiempo que requiere cada uno de los pasos del desarrollo de un producto o una tarea previamente planificada adaptando el cronograma a cambios e imprevistos	CAA SIEE	ACTIVIDAD 3 Planificar la realización de la marioneta AUTOEVALUACIÓN_ COEVALUACIÓN ¿Cómo lo hemos hecho?	Prueba: El alumnado presenta la planificación inicial ya revisada al finalizar la tarea. Procedimiento: El profesorado realiza una valoración del producto (de la planificación inicial y la revisada para comprobar los cambios realizados.) Instrumento: Rúbrica 2



Seleccionar la información técnica y los materiales. Tomar decisiones y calibrar oportunidades y riesgos. Aportar soluciones originales a los problemas. Transformar ideas en acciones. Establecer criterios para evaluar el proyecto y el producto con ayuda de guías. Admitir los propios errores y aprender de ellos. Mejorar el producto y el proceso tras la evaluación.		6º.EP.BL2.3.2 Expresa de forma detallada las mejoras que ha realizado durante el proceso de realización de un producto o tarea para alcanzar los resultados especificados en una guía de observación previamente acordada de forma individual o colectiva.	CAA SIEE	¿Qué hemos aprendido? Cuestionario/escala de valoración del portfolio	Prueba: El alumnado presenta en su portfolio el proceso de realización de la marioneta y su autoevaluación utilizando un cuestionario guía y la escala de autoevaluación . Procedimiento: Valoración del producto. El profesorado valora la utilización de la escala de AUTOEVALUACIÓN/COEVALUACIÓN por parte del alumnado que quedará incluida en el portfolio. Instrumento: Rúbrica 2
BLOQUE 2. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Esfuerzo, fuerza de voluntad. Constancia y hábitos de trabajo. Capacidad de concentración. Regulación de la perseverancia, flexibilidad, control de la ansiedad e incertidumbre y capacidad de automotivación antes, durante y después del proceso de aprendizaje. Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos. Aprendizaje autónomo. Aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo y por proyectos. Obtención y uso eficaz de información. Búsqueda de orientación o ayuda cuando la necesita de forma precisa.	6º.EP.BL2.8 Interpretar las demandas de las tareas de aprendizaje, mantener la concentración mientras las realiza, mostrar perseverancia y flexibilidad ante los retos y dificultades, esforzándose y manteniendo la calma y la motivación, intentando resolver las dudas por sus propios medios haciéndose preguntas y buscando ayuda si la necesita.	6º.EP.BL2.8.1 Permanece en calma ante las dificultades que se le presentan cuando realiza una secuencia de actividades completa y mantiene la motivación hasta finalizarla.	SIEE	TODA LA TAREA	Prueba: El alumnado realiza la secuencia de actividades completa de la tarea Procedimiento: Valoración de la ejecución por observación directa El profesorado valora las actitudes del alumnado mientras realiza la secuencia completa de actividades de la tarea teniendo en cuenta las respuestas a las preguntas del cuestionario guía. Instrumento: Rúbrica 3 Mientras se realiza la secuencia de actividades completa de la tarea.
		6º.EP.BL2.8.2. Persevera ante los retos y dificultades que se le plantean en la realización de una secuencia de actividades completa y muestra flexibilidad buscando soluciones alternativas .	CAA SIEE	TODA LA TAREA	
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN *A+ (5) Excelente resultado, A (4) Muy buen resultado, B (3) Buen resultado, C (2) Aceptable resultado, D (1) Deficiente resultado, -D (0) No presentado					
*Durante la realización de las actividades se realiza una valoración de proceso para aportar información al alumnado sobre el nivel de ejecución y las mejoras que podría realizar antes de presentar el producto acabado sobre el que se realizará la valoración final que formará parte de la calificación.					



ÁREA: EDUCACIÓN ARTÍSTICA. PLÁSTICA		TAREA 1 "MARIONETAS CON HISTORIA"	
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
ACTIVIDADES	OPCIONES MÚLTIPLES DE MOTIVACIÓN, REPRESENTACIÓN Y EXPRESIÓN	REFUERZO Y AMPLIACIÓN	OPCIONES MÚLTIPLES DE EVALUACIÓN
MOTIVACIÓN Propuestas para elegir la época histórica y el tipo de marioneta. Elegir su personaje	Presentación de la información en soportes sonoros o en imágenes fijas atractivas y familiares. Información relevante señalizada (símbolos o sonidos). Los alumnos aportan sus propios modelos según preferencias y recuerdos. Colecciones de imágenes en diferentes formatos capturadas del vídeo para realizar juegos y ejercicios.	Como se trata de un área de mínima carga horaria no se planifican actividades y ejercicios de refuerzo y ampliación.	Acompañamiento para preparar la elección de la marioneta, utilizar la escala de auto/coevaluación, revisar la planificación y el contestar cuestionario guía.
ACTIVIDAD 1 Imaginar el personaje	Posibilidad de visionar el vídeo tantas veces como sea necesario. Acompañamiento guiado para la observación de detalles. Colecciones de imágenes en diferentes formatos capturadas del vídeo para realizar juegos y ejercicios.		Posibilidad de expresar los resultados de la autoevaluación de forma oral.
ACTIVIDAD 2 Dibujar el boceto	Siluetas para facilitar la elección de la figura. Posibilidad de superponer detalles tipo recortable.		La escala de observación utilizará un lenguaje más sencillo y apoyará con imágenes o dibujos el vocabulario básico del tema y de los materiales y técnicas utilizadas.
ACTIVIDAD 3 Planificar la realización de la marioneta	Presentar los pasos de forma escrita y gráfica. Realizar la selección de materiales sobre una propuesta determinada Cronograma tipo como modelo		Adaptación de la estructura del portfolio a diferentes niveles de dificultad.
ACTIVIDAD 4 PLANA. Recortar los patrones. Dibujar y recortar las piezas. Pegar o coser. 3D. Modelar con papel marché	Adaptar la dificultad de las acciones a las habilidades del alumnado. Ayudas físicas y acompañamiento. Instrucciones gráficas y sonoras.		
ACTIVIDAD 5 Dibujar o modelar los rasgos de la cara. Pintar la cara. Elegir los materiales y hacer pelo y adornos del traje	Adaptar la dificultad de las acciones a las habilidades del alumnado. Ayudas físicas y acompañamiento.		
ACTIVIDAD 6 Montar la marioneta	Adaptar la dificultad de las acciones a las habilidades del alumnado. Ayudas físicas y acompañamiento. Instrucciones gráficas y sonoras.		
ACTIVIDAD 7 Fotografiar la marioneta y preparar su presentación pública.	Ayudas físicas y acompañamiento. Opciones de accesibilidad del programa de edición		
ACTIVIDAD 8 Presentar a la marioneta en público	Ensayos con acompañamiento personalizado		
AUTOEVALUACIÓN_ COEVALUACIÓN ¿Cómo lo hemos hecho? ¿Qué hemos aprendido? Cuestionario/escala de valoración del portfolio	Adaptación de la escala con apoyos visuales Adaptación del vocabulario y la sintaxis de la escala y el cuestionario Posibilidad de expresar la respuesta de forma verbal y grabarla.		