

PLAN DE LA LECCIÓN DEL IMPACTO DE LAS ARTES

Teatro & Ciencias: Lección con Infusión de Ingeniería/ Diseño

Diseño y Construcción de Estatuas

Autor: Dave Quicksall

Conocimiento Perdurable

La identificación de atributos claves de un dado problema puede conllevar a la ingeniería y diseño de un modelo efectivo que represente el problema.

Descripción de la Lección (Utilizar para la comunicación con la familia y para mostrar los trabajos de arte del estudiante)

En esta lección de ciencias, tecnología e ingeniería, los estudiantes exploran los conceptos de teatro sobre la colaboración, personaje y acción; al copiar a un compañero y al crear estatuas. Utilizan las destrezas de ciencias sobre la ingeniería y el diseño al construir estatuas, utilizando las partes de su cuerpo, para representar una acción específica. En grupos, utilizan un concepto científico para hacer un cuadro vivo (tableau en francés, pronunciado "tabló"). Describen y justifican sus selecciones científicas al hacer bocetos de sus diseños y al comunicar sus selecciones a sus compañeros.

Objetivos de Aprendizaje y Criterio de Evaluación

Objetivo: Colaborar con un compañero.

Criterio: Comunica ideas a otros, hace concesiones e incorpora información/ retroalimentación.

Objetivo: Utilizar el diseño para ingeniar una solución a un problema.

Criterio: Crea una estatua de una acción al manipular gestos, posición y postura de otro estudiante para representar atributos de dicha acción.

Objetivo: Analizar selecciones de diseño.

Criterio: Desarrolla un boceto simple para ilustrar la función de su modelo (estatua).

Objetivo: Justificar selecciones de diseño a los compañeros.

Criterio: Elabora y comparte explicaciones para sus selecciones de diseño, basadas en evidencia.

Vocabulario

Artes Integradas:

Atributo
Colaborar
Comunicar
Diseño
Modelo

Vocabulario de Ciencias/

Ingeniería:

Solución de Diseño
Problema de Ingeniería

Artes:

Acción
Espejo
Molde
Neutral
Estatua

Materiales

Obras de Arte o Actuaciones en Museo

Seattle, WA

Seattle Children's Theatre

Tacoma, WA

Broadway Center for the Performing Arts
(Artes Escénicas)

Materiales

Periódico; Hojas de Trabajo para el estudiante y lápices; Hoja de Trabajo para la Evaluación de la Clase; Cuadernos de Dibujo

Estándares Educativos

Estándares de Aprendizaje de las Artes de WA en Teatro

Para la descripción completa de cada uno de los estándares, consultar:

<http://www.k12.wa.us/Arts/Standards>

Creación (Conceptos: Personaje, Movimiento/Postura, Gesto)

1. Generar y conceptualizar ideas y trabajos artísticos.
 2. Organizar y desarrollar ideas y trabajos artísticos.
 3. Refinar y finalizar trabajos artísticos.
- Actuación/ Presentación/ Producción**
4. Seleccionar, analizar e interpretar trabajos artísticos para su presentación.
 5. Desarrollar y refinar técnicas artísticas y presentación de trabajos.
 6. Comunicar significado a través de la presentación del trabajo artístico.

continuación

Respuesta

7. Percibir y analizar trabajos artísticos.
8. Interpretar intención y significado en los trabajos artísticos.
9. Aplicar criterio para evaluar trabajos artísticos.

Conexión

11. Relacionar ideas y trabajos artísticos con un contexto social, cultural e histórico para profundizar el entendimiento.

Pautas para la Educación Temprana (Pre-K –3 Grado), si son pertinentes

Para una descripción completa de las Pautas de Educación y Desarrollo Temprano de Washington consultar:
<https://www.del.wa.gov/sites/default/files/imported/publications/development/docs/guidelines.pdf/>

(Edades de 4-5) 3. Tocar, ver, escuchar y moverse: Utilizando los músculos grandes (destrezas de motricidad gruesa).

(Edades de 4-5) 6. Aprendiendo sobre mi mundo: Ciencias: Hacer preguntas e identificar maneras para encontrar respuestas; respuestas. Probar estas actividades y pensar sobre el siguiente paso que se debe hacer para aprender más. Arte: Comprender que las diferentes formas de arte (como el drama) se pueden utilizar para narrar una historia; mostrar creatividad e imaginación; presentar elementos de drama simple; participar en actividades de juego dramático.

Estándares de Ciencias para la Nueva Generación

<http://www.nextgenscience.org/next-generation-science-standards>

Tema:

Diseño de Ingeniería

Ideas Disciplinarias Esenciales:

ETS1.A: Definición y Delimitación de Problemas de Ingeniería

ETS1.B: Desarrollo de Posibles Soluciones

ETS1.C: Optimización de Solución de Diseño

También se exploran las Ideas Variables Esenciales sobre el Concepto o Proceso de Ciencias que se utiliza.

continuación

Kit de Ciencias Foss Relevantes:

Pre-K: Construyendo Estructuras

K: Animales

1: Organismos, Clima

2: Líquidos

3: Rocas y Minerales, Desarrollo y Crecimiento de la Planta

4: Circuitos y Senderos

5: Modelos y Diseños

Expectativas de Rendimiento:

K-2-ETS1-1. Hacer preguntas, llevar a cabo observaciones y recopilar información sobre una situación que las personas quieran cambiar para definir un problema simple que puede ser resuelto a través del desarrollo de un objeto o herramienta nueva o mejorada.

K-2-ETS1-2. Desarrollar un boceto, dibujo o modelo físico simple para ilustrar cómo la figura de un objeto puede ayudarle a funcionar como sea necesario para resolver un problema dado.

3-5-ETS1-1. Definir un problema simple de diseño que refleje la necesidad o el deseo que incluya criterios específicos para el éxito y limitaciones en materiales, tiempo o costo.

3-5-ETS1.2. Generar y comparar múltiples posibles soluciones para un problema, basándose en cuán bien cada una tiene la posibilidad de cumplir con los criterios y limitaciones del problema.

Conceptos Transversales:

Estructura y Función

Influencia de la Ciencia, la Ingeniería y la Tecnología sobre la Sociedad y sobre el Mundo Natural

Prácticas de Ciencias e Ingeniería:

1. Formulación de Preguntas y Definición de Problemas

2. Desarrollo y Utilización de Modelos

6. Formulación de Explicaciones y Definición de Soluciones

CLAVE DE LOS SÍMBOLOS:

 = Indica una nota o recordatorio para el maestro

= Puntos de evaluación incrustados en la lección

Pre-Enseñanza

Las lecciones de los Fundamentos de Arte sobre “Cuerpo Expresivo” y “Cuadros Vivos” se deben impartir antes de esta lección integrada.

Si es necesario, repase los conceptos científicos selectos, antes de empezar esta lección.

Guía de los Pasos de la Lección

PARTE UNO

1. Dirija el Calentamiento: Estatuas. Repase los conceptos de detenerse de manera neutral y de manera activa (estatua).

Evaluación del proceso basada en los criterios: Camina de manera neutral y se detiene en estatua.

2. Demuestre el concepto de colaboración, utilizando el ejercicio sobre el “Espejo de Papel”. Después de demostrarlo, dirija el ejercicio con los estudiantes.

Lista de Revisión del Maestro basada en los criterios: Comunica ideas a otros; hace concesiones e incorpora información/ retroalimentación.

3. Demuestre cómo construir un modelo al “diseñar una estatua” utilizando a un estudiante como voluntario.

4. Guie a los estudiantes mientras colaboran en parejas para “diseñar estatuas.” Asigne la acción de “lanzar una pelota” para que todas las parejas la trabajen. Guie a los “moldeadores” mientras crean un boceto para anotar la función de la estatua que han creado.

Lista de Revisión del Maestro basada en los criterios: Crea una estatua de una acción al manipular gestos, posición y postura de otro estudiante para representar atributos de dicha acción. Desarrolla un boceto simple para ilustrar la función de su modelo (estatua).

5. Pida a los estudiantes que intercambien papeles para que los “moldeadores” en el paso 4 se conviertan en las estatuas de sus parejas. Repita el PASO 4.

Lista de Revisión del Maestro basada en los criterios: Comunica ideas a otros; hace concesiones e incorpora información/ retroalimentación. Crea una estatua de una acción al manipular gestos, posición y postura de otro estudiante para representar atributos de dicha acción. Desarrolla un boceto simple para ilustrar la función de su modelo (estatua).

6. Guie reflexiones en grupos durante las cuales los estudiantes comparan y contrastan las diferentes selecciones de diseño que realizaron.

Lista de Revisión del Maestro, reflexión del estudiante y del compañero basadas en los criterios: Elabora y comparte explicaciones para sus selecciones de diseño, basadas en evidencia.

PARTE DOS

1. Mantenga los grupos de cuatro establecidos en el PASO 6 (Parte Uno). Indique a cada grupo que debe diseñar un cuadro vivo que represente un concepto o proceso de ciencia.

Lista de revisión del maestro, reflexión en grupo, autorreflexión del estudiante basadas en los criterios: Comunica ideas a otros; hace concesiones; e incorpora información/ retroalimentación.

2. Guie a los estudiantes mientras presentan sus cuadros vivos. Guie una corta reflexión después de cada presentación en la cual cada grupo comparte su explicación basada en evidencia para las selecciones de diseño que realizaron.

Reflexión en grupo, autorreflexión del estudiante basadas en los criterios: Elabora y comparte explicaciones para sus selecciones de diseño, basadas en evidencia.

3. Pida a los estudiantes que llenen la Hoja de Trabajo en Colaboración para la Autoevaluación (al final de la lección).

Autorreflexión basado en los criterios: Comunica ideas a otros; hace concesiones e incorpora información/ retroalimentación.

PASOS DE LA LECCIÓN

PARTE UNO

1. Dirija el Calentamiento: Estatuas. Repase los conceptos de detenerse de manera neutral y de manera activa (estatua).

- *En el teatro, al movimiento sin personaje agregado, lo "neutral." Cuando ustedes actúan como sus propias personas, están neutrales. Caminen por el salón como sus propias personas.*
- *Mientras caminan por el salón de manera neutral. Voy a decir en voz alta "¡Deténganse!" Quédense inmóviles en su lugar. Luego diré en voz alta un personaje o un sentimiento. Conviertan su cuerpo en una estatua de lo que yo diga.*

Evaluación del proceso basada en los criterios: Camina de manera neutral y se detiene en estatua.

2. Demuestre el concepto de colaboración, utilizando el ejercicio sobre el "Espejo de Papel".

▣ Elija un voluntario y tenga lista una página de periódico (hojas de papel periódico en blanco también son excelentes).

- *Vamos a empezar con un juego de teatro, pero antes de comenzar, me gustaría mostrarles cómo funciona. Necesito un voluntario. (Elija al voluntario.)*
- *Ahora, el voluntario será la pareja "A" y yo seré la pareja "B." Pareja A, levanta el papel y deténlo de las esquinas superiores frente a ti, pero no te cubras la cara.*
- *Me pararé dos o tres pies frente a la pareja A, viéndola de frente.*
- *Ahora, la pareja A, empieza lentamente a mover el papel, y yo "copiaré" el movimiento del papel utilizando mi cuerpo.*
- *¿Cómo pueden hacer para que el papel se mueva? Lo pueden doblar, mecer, dejar caer, estrujarlo, etc.*
- *Para poder lograr que esta actividad funcione, ustedes deben "colaborar" con su pareja. La pareja "A" le comunicará sus ideas a la pareja "B." La pareja "B" incorporará las indicaciones de la Pareja "A" dentro de sus propios movimientos.*
- *En el teatro, los actores deben colaborar cada vez que hacen una presentación con otro actor.*
- *Los científicos e ingenieros también colaboran para diseñar y probar sus ideas.*

Después de la demostración, guíe a los estudiantes por el ejercicio del "Espejo de Papel".

▣ Organice a los estudiantes en parejas, designando a uno como "A" y al otro como "B" (si prefiere, utilice otras formas de designarlos como, "Verde" y "Amarillo" o "1" y "2" etc.). A los estudiantes designados como "A" se les entrega un papel.

- *Quiero que todos los "A's" vengan al frente, tomen un pedazo de papel y se volteen hacia su compañero. Aun no hagan nada con el papel.*
- *Ahora, miren de frente a su compañero con unos dos o tres pies de distancia entre ustedes. "A's" sostengan el periódico frente a ustedes, pero no se cubran la cara.*
- *"A's" empiecen a mover el papel. "B's" copien el movimiento del papel con su cuerpo.*

- *A's, no muevan el papel de manera rápida, deben hacerlo lo suficientemente lento para que su compañero los pueda seguir.*
- *B's, muevan su cuerpo de una manera en la que iguale lo que vean que hace el papel.*

▣ Los estudiantes se intercambiarán siendo el líder y el seguidor. Cuando se intercambien, si es necesario, utilice un pedazo nuevo de papel.

Lista de Revisión del Maestro basada en los criterios: Comunica ideas a otros; hace concesiones e incorpora información/ retroalimentación.

3. Demuestre cómo construir un modelo al "diseñar una estatua" utilizando a un estudiante como voluntario.

▣ Elija una acción simple y muestre cómo el cuerpo de una persona puede ser manipulado y articulado para demostrar los atributos de dicha acción.

- *El día de hoy, vamos a ser científicos dramáticos y a elaborar un modelo que represente una acción simple. Vamos a utilizar a un compañero para hacer nuestro modelo.*
- *Con mi voluntario y la ayuda de ustedes, voy a mostrar cómo podemos designar una estatua para una acción simple. La acción que vamos a mostrar es "subir una escalera."*
- *Voy a moldear el cuerpo del voluntario moviendo sus brazos, piernas, dedos, espalda, etc. para mostrar la acción.*
- *Empecemos. Levanten su mano y díganme una cosa que el cuerpo del voluntario debería hacer para mostrar "subir una escalera." (Solicite varias ideas.)*
- *Bien, primero voy a colocar las manos del voluntario para que se mire como si estuviera sosteniendo los lados de la escalera.*
- *Ahora, le voy a doblar las rodillas, etc.*

▣ Continúe utilizando las ideas de los estudiantes para moldear el cuerpo del voluntario hasta que demuestre exitosamente los atributos de "cavar un agujero."

▣ Alternativas para "moldear" el cuerpo de otro estudiante sin tocarlo:

- El "moldeo" del cuerpo del estudiante lo puede dirigir verbalmente el "moldeador". En lugar de mover físicamente el brazo del voluntario, por ejemplo, podría dirigirlo diciendo, "Mueve tu brazo derecho doblando el codo y levantando tu hombro."
- El "moldeado" puede ser logrado por el "moldeador" manteniendo sus manos más o menos a cinco pulgadas del compañero. El estudiante que está siendo "moldeado" sigue los movimientos de las manos del "moldeador" con las debidas modificaciones físicas.

4. Guíe a los estudiantes mientras colaboran en parejas para “diseñar estatuas.”

▣ Entregue a cada estudiante una Hoja de Trabajo de Diseño para que el estudiante anote su diseño. La hoja de trabajo se encuentra al final de la lección.

- *Ahora quiero que cada uno tome una hoja de trabajo, un lápiz y regresen a sus parejas. Van a tomar turnos siendo el “moldeador” y siendo la estatua. Decidan a quién le va a tocar primero. A todos les va a tocar ser diseñador y modelo.*
- *“Moldeadores,” recuerden que deben mover suavemente el cuerpo de su compañero. También, díganle lo que quieren ustedes que él haga.*
- *“Estatuas,” recuerden que deben cooperar con su compañero y mantener las posiciones en la que los coloquen.*
- *¡Están colaborando — una Destreza del Siglo 21!*

Asigne la acción de “lanzar una pelota” para que todas las parejas la trabajen.

- *La acción que van a utilizar es la acción de “lanzar una pelota”. El tipo de pelota que van a lanzar la elige el “moldeador” de la estatua. Puede ser una pelota de beisbol, futbol, baloncesto, una bola de boliche, etc. Ustedes eligen.*
- *Sean muy específicos en las posiciones que van a poner a su estatua para que se acoplen al tipo de pelota que la estatua va a lanzar.*
- *En este momento están utilizando “pensamiento crítico” al realizar selecciones específicas que reflejan la función de “lanzar una pelota”.*

▣ La cantidad de tiempo que pasen “moldeando” debe monitorizarse cuidadosamente para evitar que el estudiante que está siendo “moldeado” no se inquiete o se empiece a mover nerviosamente.

Guíe a los “moldeadores” mientras crean un boceto para anotar la función de la estatua que han creado.

- *Una vez han terminado de diseñar su estatua, dibujen un boceto rápido en su hoja de trabajo. No tiene que ser perfecta, pero debe incluir dos o tres detalles específicos de lo que está haciendo la estatua.*
- *Su boceto muestra la función de su estatua— lo que está diseñada para hacer.*
- *Asegúrense de elegir el mejor ángulo para hacer su boceto. El dibujo debe mostrar la mayor cantidad de detalles para que la función de la estatua se pueda distinguir claramente. Por ejemplo, puede ser que sea mejor dibujar la estatua de lado para mostrar cómo su estatua lanza la pelota.*
- *Después que dibujen su boceto, escriban algunas notas que describan los detalles, como por ejemplo, “El brazo izquierdo de mi estatua se dobla por el codo”.*
- *Deben ser capaces de recrear su estatua viendo el boceto y leyendo las notas que escribieron.*

☑ Lista de Revisión del Maestro basada en los criterios: Crea una estatua de una acción al manipular gestos, posición y postura de otro estudiante para representar atributos de dicha acción. Desarrolla un boceto simple para ilustrar la función de su modelo (estatua).

5. Pida a los estudiantes que intercambien papeles para que los “moldeadores” en el paso 4 se conviertan en las estatuas de sus parejas. Repita el PASO 4.

- *Ahora, intercambien los papeles. El “moldeador” va a ser la estatua y la estatua va a ser el “moldeador”.*
- *Van a crear una estatua de la misma acción de “lanzar una pelota” pero van a utilizar una pelota diferente. Si utilizaron una pelota de béisbol la vez anterior, tal vez esta vez pueden utilizar una de fútbol. Ustedes eligen.*
- *Dibujen un boceto rápido en su hoja de trabajo y anoten algunos detalles importantes sobre la función de su estatua.*

Lista de Revisión del Maestro basada en los criterios: Comunica ideas a otros; hace concesiones e incorpora información/ retroalimentación. Crea una estatua de una acción al manipular gestos, posición y postura de otro estudiante para representar atributos de dicha acción. Desarrolla un boceto simple para ilustrar la función de su modelo (estatua).

6. Guíe reflexiones en grupos durante las cuales los estudiantes comparan y contrastan las diferentes selecciones de diseño que realizaron.

Pida a las parejas que se unan a otra pareja. Guíe a los estudiantes para que compartan (en grupos de cuatro) sus selecciones de diseño y sus técnicas de resolución de problemas.

- *Ya que siempre existen más de una posible solución a un problema, es muy útil comparar diseños y aprender de otros.*
- *Los científicos y los ingenieros generalmente trabajan en equipos para poder comparar colaborativamente sus ideas y diseños con el propósito de poder mejorarlos.*
- *Quiero que se unan con otra pareja de estudiantes y se turnen describiendo las selecciones de diseño para su estatua que realizaron. Pídanle a su pareja que muestre la estatua a los otros compañeros y luego, utilizando la hoja de trabajo, describan y justifiquen las selecciones de diseño que realizaron.*
- *Mientras justifican sus opciones, piensen cómo responderían a preguntas como: ¿Por qué colocaste la mano de tu compañero de esa manera? ¿Cómo se relaciona la posición de las piernas de tu compañero a la acción o función de la estatua?*
- *¿Cuáles son las similitudes en sus diseños? ¿Cuáles son las diferencias?*
- *¡Están elaborando explicaciones para sus selecciones artísticas y de ingeniería! Los ingenieros deben explicar las razones de las selecciones que realizan.*

Lista de Revisión del Maestro, reflexión del estudiante y del compañero basadas en los criterios: Elabora y comparte explicaciones para sus selecciones de diseño, basadas en evidencia.

☐ UNA POSIBLE EXTENSIÓN: Después de que los estudiantes compartan sus bocetos, pueden utilizar la retroalimentación de sus compañeros para regresar a sus estatuas y rediseñarlas con el fin de hacerlas más específicas, efectivas.

☐ ADAPTACIONES PARA EL NIVEL DE GRADO: Para los grados K – 2, crear estatuas se puede llevar a cabo como una actividad de toda la clase, con la guía del maestro (como se demostró en los pasos anteriores). Se puede utilizar un estudiante voluntario y el maestro puede solicitar ideas de parte de la clase sobre cómo moldear al estudiante. Los estudiantes pueden sostener la pose mientras la clase lo dibuja. Si los estudiantes se moldean unos a otros, la actividad se debe mantener relativamente corta.

PARTE DOS

1. Mantenga los grupos de cuatro establecidos en el PASO 6 (Parte Uno). Indique a cada grupo que debe diseñar un cuadro vivo que represente un concepto o proceso de ciencia.

▣ Los Conceptos Científicos utilizados se pueden variar, dependiendo de lo que la clase esté estudiando actualmente. Puede ser un proceso (técnico o biológico), un organismo, un problema de ingeniería, etc.

- *Ahora van a trabajar como un grupo de científicos y van a diseñar un cuadro vivo utilizando la ciencia como inspiración. Recuerden, un cuadro vivo (tableau) es una imagen inmóvil compuesta de más de un actor. Todos los miembros del grupo deben participar en el cuadro vivo.*
- *¿Cómo puede su grupo comunicar de mejor manera el concepto de (por ejemplo) un circuito eléctrico?*
- *¿Cuáles son los diferentes elementos del concepto que necesitan estar presentes en la imagen final?*
- *Deben utilizar tanto la colaboración como la comunicación para diseñar y "moldearse" dentro de un cuadro vivo que represente (por ejemplo) una corriente eléctrica. Muchas veces los científicos trabajan en grupos de esta manera para generar ideas y resolver problemas.*
- *Decidan juntos cómo van a explicar las selecciones de diseño para expresar el concepto científico que están mostrando en su cuadro vivo. Mostrarán su cuadro vivo a la clase y justificarán las selecciones que realizaron.*

☑ Lista de revisión del maestro, reflexión en grupo, autorreflexión del estudiante basadas en los criterios: Comunica ideas a otros; hace concesiones; e incorpora información/ retroalimentación.

2. Guíe a los estudiantes mientras presentan sus cuadros vivos. Guíe una corta reflexión después de cada presentación en la cual cada grupo comparte su explicación basada en evidencia para las selecciones de diseño que realizaron.

- *Audiencia, ¿qué elementos del concepto científico vieron representados en el cuadro vivo?*
- *Actores, denme un ejemplo de cómo utilizaron la colaboración para diseñar el cuadro vivo.*
- *Actores, dígnanos por qué realizaron las selecciones de diseño de la manera que lo hicieron para expresar su concepto científico.*

☑ Reflexión en grupo, autorreflexión del estudiante basadas en los criterios: Elabora y comparte explicaciones para sus selecciones de diseño, basadas en evidencia.

3. Pida a los estudiantes que llenen la Hoja de Trabajo en Colaboración para la Autoevaluación (al final de la lección).

- *Aprendimos la manera en que los científicos, ingenieros y actores colaboran para realizar las mejores selecciones que puedan al diseñar modelos y compartirlos con otros.*
- *En su Hoja de Trabajo para la Autoevaluación de la Colaboración, por favor describan una idea que hayan compartido con su grupo; una cosa en la cual hicieron concesiones; y cómo incorporaron las ideas de otras personas.*

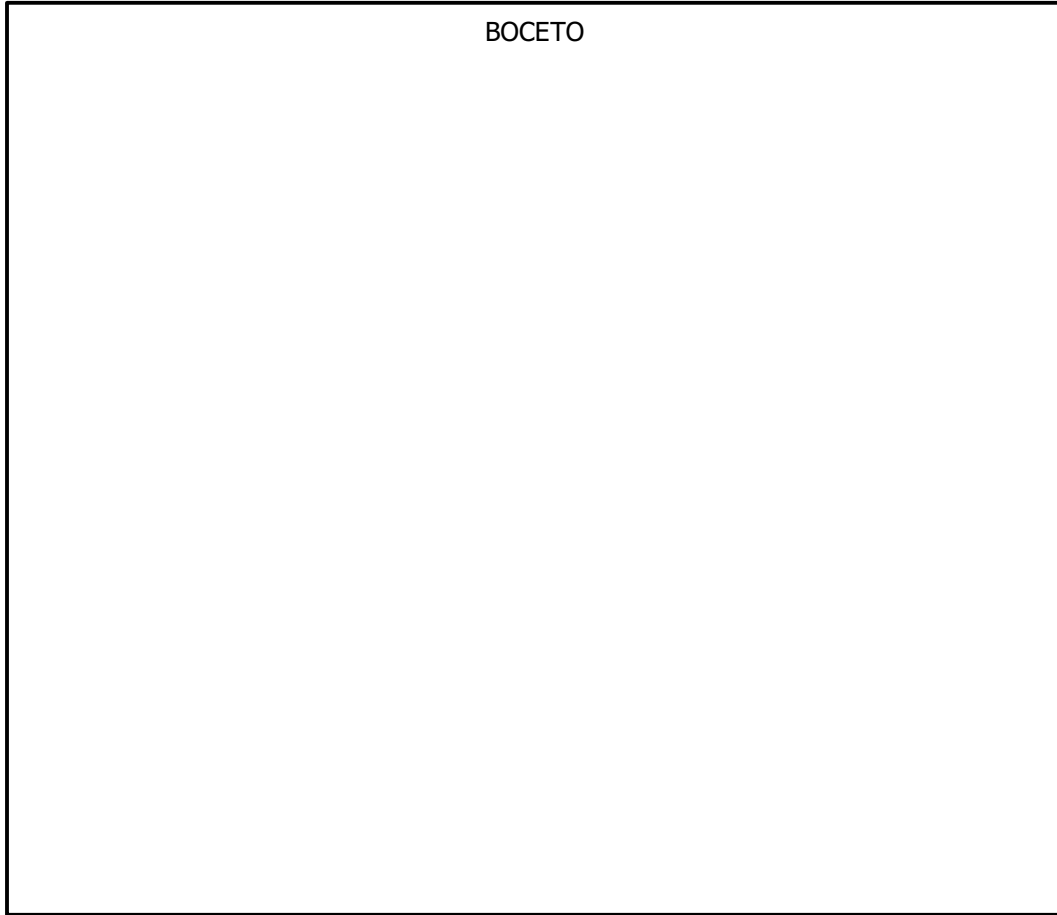
☑ Autorreflexión basado en los criterios: Comunica ideas a otros; hace concesiones e incorpora información/ retroalimentación.

Diseño y Creación de Estatuas Hoja de Trabajo del Estudiante

Nombre: _____ Fecha _____

ESTATUA de _____

BOCETO



DETALLE #1. _____

DETALLE #2. _____

DETALLE #3. _____

PLAN DE LA LECCIÓN DEL IMPACTO DE LAS ARTES -Artes Integradas

Diseño y Construcción de Estatuas

Los maestros pueden elegir utilizar o adaptar la siguiente herramienta de autoevaluación.

HOJA DE TRABAJO PARA LA AUTOEVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE

Disciplinas	TEATRO & CIENCIAS		CIENCIAS		Total 4
Concepto	Colaboración	Diseño/ Ingeniería	Diseño/ Ingeniería		
Criterio	Comunica ideas a otros, hace concesiones e incorpora información/ retroalimentación.	Crea una estatua de una acción al manipular gestos, posición y postura de otro estudiante para representar atributos de dicha acción.	Desarrolla un boceto simple para ilustrar la función de su modelo (estatua).	Elabora y comparte explicaciones para sus selecciones de diseño, basadas en evidencia.	
Nombre del Estudiante					

HOJA DE TRABAJO PARA LA AUTOEVALUACIÓN DE LA COLABORACIÓN

Escribe una marca de cheque (✓) al lado de cada una de las maneras en las que colaboraste con tu grupo para crear un cuadro vivo:

_____ Comunicué mis ideas a otros miembros de mi grupo.

Un ejemplo de una idea que contribuí al cuadro vivo es:

_____ Hice una concesión con otros miembros de mi grupo.

Cambié una idea que tuve para poder estar de acuerdo al grupo al:

_____ Incorporé retroalimentación o información de parte de otros miembros de mi grupo.

Utilicé las ideas o sugerencias de otros, modificando algo que hice, al modificar algo que hice:

PLAN DE LA LECCIÓN DEL IMPACTO DE LAS ARTES -Artes Integradas

Diseño y Construcción de Estatuas

HOJA DE TRABAJO PARA LA EVALUACIÓN DE LA CLASE

Disciplinas	TEATRO & CIENCIAS		CIENCIAS		Total 4
	Colaboración	Diseño/ Ingeniería	Diseño/ Ingeniería		
Concepto					
Criterio	Comunica ideas a otros, hace concesiones e incorpora información/ retroalimentación.	Crea una estatua de una acción al manipular gestos, posición y postura de otro estudiante para representar atributos de dicha acción.	Desarrolla un boceto simple para ilustrar la función de su modelo (estatua).	Elabora y comparte explicaciones para sus selecciones de diseño, basadas en evidencia.	
Nombre del Estudiante					
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					
21.					
22.					
23.					
24.					
25.					
26.					
27.					
28.					
29.					
30.					
Total					
Porcentaje					

Qué fue efectivo en la lección? ¿Por qué?

¿Qué deseo considerar para la próxima vez que enseñe esta lección?

¿Cuáles fueron las conexiones más fuertes entre el teatro, la ciencia y la ingeniería?

Maestro(a): _____

Fecha: _____

LECCIÓN DE CIENCIAS Y TEATRO: *Diseño y Construcción de Estatuas*

Estimada Familia:

Su hijo participó en una lección de **Artes, Ciencia, Tecnología e Ingeniería**. Hablamos sobre cómo podemos diseñar y crear estatuas para representar acciones y cuadros vivos con el fin de mostrar conceptos e ideas científicas.

- Descubrimos la colaboración con un compañero tanto al liderar como al seguirnos uno al otro en un ejercicio de copia.
- Creamos/ ingeniamos modelos de nuestros compañeros al moldear y formar sus cuerpos en estatuas que representaban acciones específicas.
- Hicimos bocetos y describimos los atributos de los diseños de nuestras estatuas.
- Elegimos un concepto científico y mostramos dicho concepto al hacer un cuadro vivo en grupos.
- Comunicamos y justificamos nuestra selección de diseño a nuestros compañeros.

En el hogar, pueden practicar moldear los cuerpos unos de otros para crear estatuas de ideas, personajes, palabras, etc.

Conocimiento Perdurable

La identificación de atributos claves de un dado problema puede conllevar a la ingeniería y diseño de un modelo efectivo que represente el problema.