

Stop Motion and the Magic Flute



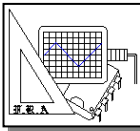
ARTS & MUSIC

Javier R.
Cynthia



TAREA

Stop Motion y la Flauta Mágica



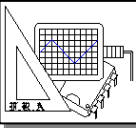
Título: Stop Motion y la Flauta Mágica

Definición: Realización de un video a base se imágenes mediante la técnica de StopMotion ilustrando la historia de la flauta mágica.

Actividad 1.1	Descripción
Presentación del trabajo	Explicación del trabajo con la proyección de la flauta mágica así como de diferentes ejemplos de vídeos realizados con StopMotion.
Criterios de Evaluación Relacionados con la actividad	
DIBUJO	
Bloque 2	
<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> 1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes<input type="checkbox"/> 3. Identificar signficante y significado en un signo visual.<input type="checkbox"/> 4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.<input type="checkbox"/> 6. Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma.<input type="checkbox"/> 13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.<input type="checkbox"/> 16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	
MÚSICA	
Bloque 2	
<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> 4. Reconocer auditivamente y determinar la época o cultura a la que pertenecen distintas obras musicales, interesándose por ampliar sus preferencias.<input type="checkbox"/> 5. Identificar y describirm, mediante el uso de distintos lenguajes (gráfico, corporal o verbal), algunos elementos y formas de organización y estructuración musical (ritmo, melodía, textura, timbre, repetición, imitación, variación) de una obra musical interpretada en vivo o grabada.	
Bloque 3	
<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> 2. Demostrar interés por conocer músicas de distintas características, épocas y culturas y por ampliar y diversificar las propias preferencias musicales, adoptando una actitud abierta y respetuosa.<input type="checkbox"/> 6. Valorar la asimilación y empleo de algunos conceptos musicales básicos necesarios a la hora de emitir juicios de valor o “hablar de música”.	

TAREA

Stop Motion y la Flauta Mágica



- 7. Mostrar interés y actitud crítica por la música actual, los musicales, los conciertos en vivo y las nuevas propuestas musicales, valorando los elementos creativos e innovadores de los mismos.

Temporalización	Una sesión
Recursos	Equipos informáticos.
Contextos o escenarios	Centro educativo
Metodologías	Trabajo colaborativo
Procesos Cognitivos	Creativo, Deliberativo, crítico y Práctico

Ejercicios

- Visualización de vídeos, anotación de ideas claves e identificación de conceptos relevantes.
- Stop Motion de ejemplos:
<https://www.youtube.com/watch?v=YQkC0Qs3aD0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ICre5FcAtp4>
- Recursos sobre la Flauta mágica:
- <https://www.youtube.com/watch?v=r3O60cyDZ-c>
- <https://www.youtube.com/watch?v=W67q5ken38E>

Atención a la diversidad

-

Técnicas o Instrumentos de evaluación.

Observación:

- Escala de observación sobre el trabajo colaborativo, puntualidad y destreza en la realización del trabajo en clase

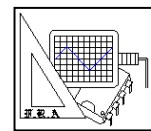
Revisión de tareas:

- Rúbrica

Actividad 1.2	Descripción
Búsqueda de información y selección.	Busca y selecciona información sobre la historia de la flauta mágica.
Criterios de Evaluación Relacionados con la actividad	
DIBUJO	
Bloque 2	
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes <input type="checkbox"/> 3. Identificar significativo y significado en un signo visual. 	

TAREA

Stop Motion y la Flauta Mágica



- 4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.
- 6. Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma.
- 13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.
- 16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

MÚSICA

Bloque 2

- 4. Reconocer auditivamente y determinar la época o cultura a la que pertenecen distintas obras musicales, interesándose por ampliar sus preferencias.

Bloque 3

- 1. Realizar ejercicios que reflejen la relación de la música con otras disciplinas.
- 2. Demostrar interés por conocer músicas de distintas características, épocas y culturas y por ampliar y diversificar las propias preferencias musicales, adoptando una actitud abierta y respetuosa.
- 4. Distinguir los grandes periodos de la historia de la música.
- 6. Valorar la asimilación y empleo de algunos conceptos musicales básicos necesarios a la hora de emitir juicios de valor o "hablar de música".

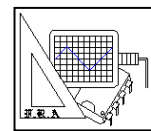
Bloque 4

- 2. Utilizar de manera funcional los recursos informáticos disponibles para el aprendizaje e indagación del hecho musical.

Temporalización	Una sesión
Recursos	Ordenadores del aula TIC. Equipos de casa.
Contextos o escenarios	Centro educativo y casa.
Metodologías	Se trabajará de manera colaborativa.
Procesos Cognitivos	Analítico, Deliberativo y Práctico.
Ejercicios	
* Recuerda que toda la información utilizada debe tener licencias de uso.	
<input type="checkbox"/> Buscar y seleccionar información sobre la Flauta mágica anotando la información en un documento de texto, y añadiendo su referencia bibliográfica según normas APA.	
<input type="checkbox"/> Seleccionar imágenes relacionadas con la información obtenida. Referenciarlas según normas APA.	
Atención a la diversidad	
<input type="checkbox"/> Busca y selecciona con ayuda del profesor información. Referencia con ayuda del profesor la información.	

TAREA

Stop Motion y la Flauta Mágica



Técnicas o Instrumentos de evaluación.

Observación:

➤ Escala de observación sobre el trabajo colaborativo, puntualidad y destreza en la realización del trabajo en clase

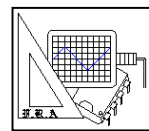
Revisión de tareas:

➤ Rúbrica

Actividad 1.3	Descripción
Preparación del material y escenario a utilizar.	Realización de dibujos, recopilación de materiales así como la creación de todos los elementos que sean necesarios para ilustrar la historia de la Flauta mágica.
Criterios de Evaluación Relacionados con la actividad	
DIBUJO	
Bloque 1	
<input type="checkbox"/> 8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	
<input type="checkbox"/> 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	
<input type="checkbox"/> 10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	
<input type="checkbox"/> 11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	
MÚSICA	
Bloque 3	
<input type="checkbox"/> 3. Relacionar las cuestiones técnicas aprendidas con las características de los periodos de la historia de la música para acceder a los elementos de la música trabajos: melodía, ritmo, timbre, intensidad.	
<input type="checkbox"/> 6. Valorar la asimilación y empleo de algunos conceptos musicales básicos necesarios a la hora de emitir juicios de valor o “hablar de música”.	
Bloque 4	
<input type="checkbox"/> 1. Utilizar con autonomía los recursos tecnológicos disponibles, demostrando un conocimiento básico de las técnicas y procedimientos necesarios para grabar, reproducir, crear, interpretar música y realizar sencillas producciones audiovisuales.	
<input type="checkbox"/> 2. Utilizar de manera funcional los recursos informáticos disponibles para el aprendizaje e indagación del hecho musical.	

TAREA

Stop Motion y la Flauta Mágica

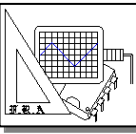


Temporalización	Dos sesiones
Recursos	Equipos informáticos, materiales plásticos.
Contextos o escenarios	Centro educativo y casa
Metodologías	Trabajo colaborativo en la creación de material.
Procesos Cognitivos	Creativo, Deliberativo, crítico y Práctico
Ejercicios	
<input type="checkbox"/> Realización de dibujos para el escenario así como para la ilustración de la historia. <input type="checkbox"/> Recopilación de materiales ya existentes así como la creación de todos los aquellos que se vayan a utilizar.	
Atención a la diversidad	
<input type="checkbox"/> Realiza dibujos y crea material con ayuda del profesor.	
Técnicas o Instrumentos de evaluación.	
Observación: ➤ Escala de observación sobre el trabajo colaborativo, puntualidad y destreza en la realización del trabajo en clase Revisión de tareas: ➤ Rúbrica	

Actividad 1.4	Descripción
Planteamiento de la historia y de la música a utilizar.	Croquización y esbozo de la historia así como selección de la música necesaria para el trabajo.
Criterios de Evaluación Relacionados con la actividad	
DIBUJO	
Bloque 2 <input type="checkbox"/> 8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. <input type="checkbox"/> 9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. <input type="checkbox"/> 10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. <input type="checkbox"/> 5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significativa-significado: símbolos e iconos. <input type="checkbox"/> 12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones. <input type="checkbox"/> 14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	

TAREA

Stop Motion y la Flauta Mágica



- 16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.

MÚSICA

Bloque 1

- 8. Participar activamente y con iniciativa personal en las actividades de interpretación, asumiendo diferentes roles, intentando concertar su acción con la del resto del conjunto, aportando ideas musicales y contribuyendo al perfeccionamiento de la tarea en común.

Bloque 2

- 5. Identificar y describir, mediante el uso de distintos lenguajes (gráfico, corporal o verbal), algunos elementos y formas de organización y estructuración musical (ritmo, melodía, textura, timbre, repetición, imitación, variación) de una obra musical interpretada en vivo o grabada.

Bloque 3

- 1. Realizar ejercicios que reflejen la relación de la música con otras disciplinas.
- 3. Relacionar las cuestiones técnicas aprendidas con las características de los periodos de la historia de la música para acceder a los elementos de la música trabajados: melodía, ritmo, timbre, intensidad.
- 4. Distinguir los grandes periodos de la historia de la música.

Temporalización	Dos sesiones
Recursos	Equipos informáticos, materiales plásticos.
Contextos o escenarios	Centro educativo y casa
Metodologías	Trabajo colaborativo en la creación de material.
Procesos Cognitivos	Creativo, Deliberativo, crítico y Práctico

Ejercicios

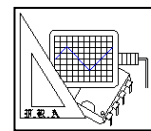
- Realizar un esquema de las escenas que va a llevar el video
- Recopilación y selección de la música más apropiada para cada una de las escenas del video.

Atención a la diversidad

- Realización del ejercicio con ayuda del profesor.

TAREA

Stop Motion y la Flauta Mágica



Técnicas o Instrumentos de evaluación.

Observación:

➤ Escala de observación sobre el trabajo colaborativo, puntualidad y destreza en la realización del trabajo en clase

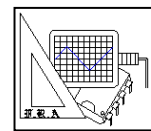
Revisión de tareas:

➤ Rúbrica

Actividad 1.5	Descripción
Ejecución del trabajo mediante fotografías	Realización de múltiples fotografías con las que luego se compondrá el video.
Criterios de Evaluación Relacionados con la actividad	
DIBUJO	
Bloque 2	
<input type="checkbox"/> 9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	
MÚSICA	
Bloque 3	
<input type="checkbox"/> 6. Valorar la asimilación y empleo de algunos conceptos musicales básicos necesarios a la hora de emitir juicios de valor o “hablar de música”	
<input type="checkbox"/> 7. Mostrar interés y actitud crítica por la música actual, los musicales, los conciertos en vivo y las nuevas propuestas musicales, valorando los elementos creativos e innovadores de los mismos.	
Temporalización	Una sesión
Recursos	Cámara fotográfica, dispositivo móvil.
Contextos o escenarios	Centro educativo y casa
Metodologías	Trabajo colaborativo
Procesos Cognitivos	Creativo, Deliberativo, crítico y Práctico
Ejercicios	
<input type="checkbox"/> Realización de fotografías utilizando los diferentes tipos de plano y angulaciones.	
Atención a la diversidad	
<input type="checkbox"/> Realización de la actividad con ayuda del profesor.	

TAREA

Stop Motion y la Flauta Mágica



Técnicas o Instrumentos de evaluación.

Observación:

➤ Escala de observación sobre el trabajo colaborativo, puntualidad y destreza en la realización del trabajo en clase

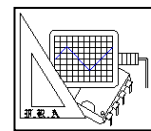
Revisión de tareas:

➤ Rúbrica

Actividad 1.6	Descripción
Montaje del video y de la música.	A partir de las fotografías y de la música seleccionada en la actividad anterior se procede a la creación del video por medio de sistemas informáticos.
Criterios de Evaluación Relacionados con la actividad	
DIBUJO	
<p>Bloque 2</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas. <input type="checkbox"/> 12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisuales con distintas funciones. <input type="checkbox"/> 14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario. <input type="checkbox"/> 16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo. 	
MÚSICA	
<p>Bloque 4</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 1. Utilizar con autonomía los recursos tecnológicos disponibles, demostrando un conocimiento básico de las técnicas y procedimientos necesarios para grabar, reproducir, crear, interpretar música y realizar sencillas producciones audiovisuales. <input type="checkbox"/> 2. Utilizar de manera funcional los recursos informáticos disponibles para el aprendizaje e indagación del hecho musical. 	
Temporalización	Dos sesiones
Recursos	Equipos informáticos.
Contextos o escenarios	Centro educativo y casa
Metodologías	Trabajo colaborativo en la creación de material.

TAREA

Stop Motion y la Flauta Mágica

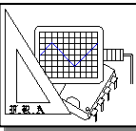


Procesos Cognitivos	Creativo, Deliberativo, crítico y Práctico
Ejercicios	
<input type="checkbox"/> Creación del video utilizando programas informáticos	
Atención a la diversidad	
<input type="checkbox"/> Realización de la actividad con ayuda del profesor.	
Técnicas o Instrumentos de evaluación.	
Observación: ➤ Escala de observación sobre el trabajo colaborativo, puntualidad y destreza en la realización del trabajo en clase	
Revisión de tareas: ➤ Rúbrica	

Actividad 1.7	Descripción
Exposición del trabajo	Exposición y debate sobre los trabajos realizados.
Criterios de Evaluación Relacionados con la actividad	
<input type="checkbox"/> 6. Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma. <input type="checkbox"/> 9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento <input type="checkbox"/> 12. utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisuales con distintas funciones. <input type="checkbox"/> 16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	
Temporalización	Una sesión
Recursos	Equipos informáticos, materiales plásticos.
Contextos o escenarios	Centro educativo
Metodologías	Trabajo colaborativo en la creación de material.
Procesos Cognitivos	Creativo, Deliberativo, crítico y Práctico
Ejercicios	
<input type="checkbox"/> Exposición y debate	
Atención a la diversidad	

TAREA

Stop Motion y la Flauta Mágica



Técnicas o Instrumentos de evaluación.

Observación:

➤ Escala de observación sobre el trabajo colaborativo, puntualidad y destreza en la realización del trabajo en clase

Revisión de tareas:

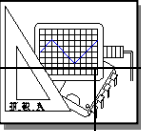
➤ Rúbrica

1. Rúbricas de evaluación. -

						Página

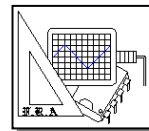
TAREA

Stop Motion y la Flauta Mágica



TAREA

Título; Error! No se encuentra el origen de la



2. Dificultades encontradas en las tareas. -

3. Propuestas de mejora en el desarrollo de la tarea. -