

¡Manos a la obra! Creando Marionetas de Papel

Educación Artística | Expresión artística | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de primaria (6-11 años) exploren y valoren las posibilidades y limitaciones de materiales, herramientas y técnicas artísticas a través de la creación de marionetas de papel. Los alumnos aprenderán a interpretar y expresarse mediante el diseño y armado de sus propias marionetas, desarrollando habilidades manuales, creatividad y apreciación artística. Esta actividad conecta con su vida cotidiana porque muchos niños disfrutan jugar con juguetes y contar historias; crear marionetas les permite dar vida a sus ideas y personajes, fomentando la expresión y la imaginación.

Además, el plan utiliza la metodología del Diseño Universal para el Aprendizaje para atender la diversidad del aula, proporcionando múltiples formas de representación, acción y motivación para que todos los estudiantes puedan participar activamente y alcanzar los objetivos de aprendizaje. Al finalizar, los alumnos no solo habrán realizado un producto artístico, sino que habrán reflexionado sobre cómo los materiales y técnicas influyen en su creación, fortaleciendo su valoración crítica y artística.

Objetivos de Aprendizaje

- Valorar las posibilidades y limitaciones de los materiales y herramientas al crear marionetas de papel.
- Diseñar y crear una marioneta de papel utilizando técnicas adecuadas y seguras.
- Expresar ideas y emociones a través de la interpretación de su marioneta.
- Reflexionar sobre su proceso creativo y el uso de diferentes lenguajes artísticos.

Recursos Necesarios

- Hojas de papel blancas y de colores (mínimo 2 por estudiante)
- Tijeras con punta redonda (1 por estudiante o compartidas en grupos)
- Pegamento en barra (1 por grupo de 3-4 estudiantes)
- Colores, crayones o marcadores
- Imágenes o ejemplos de marionetas de papel impresas
- Cartulinas para bases o refuerzos (opcional)
- Video corto (3 minutos) que muestre marionetas en acción (dispositivo con proyector o pantalla)
- Hojas de trabajo con plantilla básica para marionetas (opcional)

Requisitos Previos

- Habilidad básica para usar tijeras con seguridad.
- Conocimientos previos sobre formas geométricas simples (círculos, cuadrados, triángulos).
- Experiencia previa en colorear y usar pegamento.
- Habilidades iniciales para seguir instrucciones paso a paso.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explicar a los estudiantes que hoy aprenderán a crear marionetas de papel, una forma divertida de expresar historias y emociones usando materiales que tienen a mano. Señalar que es importante conocer qué pueden hacer los materiales y qué no, para lograr una mejor creación.

Estudiantes: Escuchan y se preparan para la actividad creativa.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Mostrar imágenes de diferentes tipos de marionetas de papel y preguntar: “¿Alguna vez han jugado con marionetas o muñecos? ¿Qué materiales creen que se usaron para hacerlos?”

Estudiantes: Responden y comentan sus experiencias o ideas.

Motivación y enganche:

Docente: Compartir un dato curioso: “¿Sabían que las marionetas son una forma de arte que existe desde hace miles de años en muchas culturas del mundo? ¡Hoy ustedes serán artistas creadores de sus propias marionetas!”

Estudiantes: Muestran interés y entusiasmo.

Contextualización:

Docente: Conectar con la vida diaria: “Con estas marionetas podrán contar historias, hacer obras de teatro o simplemente divertirse con sus amigos y familia, usando sus propias creaciones.”

Estudiantes: Comprenden la utilidad y disfrutan la conexión.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Mostrar un video corto de marionetas de papel en acción (3 minutos), luego explicar con lenguaje sencillo las técnicas básicas: recortar formas, doblar papel para dar volumen, pegar partes y decorar con colores. Mostrar ejemplos

físicos para que todos puedan ver y tocar si es posible.

Estudiantes: Observan atentamente y hacen preguntas.

Actividad 1: Diseño y planeación de la marioneta

- **Objetivo:** Valorar materiales y planear la creación de la marioneta.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Ahora dibujen en una hoja cómo quieren que sea su marioneta: ¿qué personaje será? ¿Qué formas y colores usarán? Piensen en qué materiales les ayudarán a hacer su diseño.”
 - **Estudiantes:** Dibujan su diseño individualmente.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Boceto o dibujo del diseño de marioneta.
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Circular, observar dibujos, preguntar “¿Qué materiales vas a usar para cada parte?”, “¿Por qué elegiste esos colores?”

Actividad 2: Construcción de la marioneta

- **Objetivo:** Crear una marioneta usando técnicas adecuadas y valorar limitaciones de materiales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Usen sus tijeras para recortar las partes que diseñaron, doblen o peguen para armar la marioneta. Pueden decorar con colores o pegamento. Recuerden trabajar con cuidado y ayudar a sus compañeros.”
 - **Estudiantes:** Construyen su marioneta siguiendo su diseño y aplicando técnicas aprendidas.
- **Organización:** Individual con apoyo en parejas si lo requieren
- **Producto:** Marioneta de papel terminada
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Supervisar, ofrecer acompañamiento personalizado, sugerir alternativas si algún material no funciona, hacer preguntas para que reflexionen sobre las limitaciones (ej. “¿Qué pasa si el papel es muy delgado? ¿Cómo podemos solucionarlo?”)

Actividad 3: Presentación e interpretación

- **Objetivo:** Expresar ideas y emociones a través de la marioneta.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Ahora vamos a presentar sus marionetas a un grupo pequeño o a la plenaria. Cuéntenos quién es su personaje y qué historia o emoción quiere expresar.”
 - **Estudiantes:** Presentan y manipulan sus marionetas para representar su personaje.
- **Organización:** Pequeños grupos o plenaria

- **Producto:** Presentación oral y demostración con la marioneta
- **Tiempo:** 5 minutos
- **Rol docente:** Escuchar, hacer preguntas para profundizar en la interpretación, valorar la expresión y creatividad.

Diferenciación:

- **Estudiantes que terminan antes:** Pueden diseñar accesorios adicionales para su marioneta o crear una pequeña historia escrita o dibujada para su personaje.
- **Estudiantes que requieren más apoyo:** Trabajan en parejas o con ayuda del docente para recortar y pegar; pueden usar plantillas prediseñadas para facilitar el armado.

Transiciones:

Docente: “Terminamos de diseñar, ahora vamos a dar vida a esas ideas, ¡manos a la obra! Luego compartiremos lo que crearon para que todos conozcamos sus historias.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: Invitar a los estudiantes a realizar un “ticket de salida” donde escriban o dibujen una cosa que aprendieron sobre los materiales y técnicas al crear su marioneta.

Estudiantes: Escriben o dibujan su aprendizaje en hojas pequeñas.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué material te ayudó más para hacer tu marioneta? ¿Por qué?
- ¿Qué fue lo más difícil de crear con papel y tijeras?
- ¿Cómo te ayudó tu marioneta a contar una historia o expresar algo?

Retroalimentación:

Docente: Recoge los tickets de salida y da comentarios positivos en voz alta sobre la creatividad y esfuerzo de los estudiantes, además de sugerencias para mejorar en futuras creaciones.

Transferencia:

Docente: Explica que en próximas clases podrán usar otras técnicas y materiales para crear más personajes y obras de arte, y que pueden seguir practicando en casa inventando historias con sus marionetas.

Tarea o reto:

Docente: Invitar a los estudiantes a crear en casa un pequeño teatro con sus marionetas y contar una historia a su familia, para compartirla en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en la fase de inicio (activación de conocimientos previos), formativa durante la fase de desarrollo (observación y acompañamiento en la construcción y presentación), y sumativa en la fase de cierre (ticket de salida y reflexión metacognitiva).

Criterios de evaluación:

- Valora correctamente las posibilidades y limitaciones de los materiales y herramientas al diseñar su marioneta (vinculado a OG 1).
- Aplica técnicas adecuadas para armar y decorar su marioneta (vinculado a OG 2).
- Expresa ideas o emociones a través de la interpretación de su marioneta (vinculado a OG 3).
- Reflexiona sobre su proceso creativo y uso de materiales (vinculado a OG 4).

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para observar uso de materiales y técnicas, rúbrica sencilla para evaluar presentación e interpretación, revisión de ticket de salida para reflexiones individuales.

Evidencias de aprendizaje:

- Boceto/diseño inicial de la marioneta.
- Marioneta de papel creada.
- Presentación oral y demostración con la marioneta.
- Respuesta escrita o dibujada en el ticket de salida.