Apellidos del profesor: Şurcă	**Nombre:** Adriana
Título: PUNTOS DE COSTURA	**Duración:** 2 horas
Asignatura: PLÁSTICA/ARTE	
Objetivos: Competencia general: 2. Realizar creaciones funcionales y/o estéticas utilizando diversos materiales y técnicas elementales. Competencia específica: 2.3. Realizar productos útiles y/o estéticos combinando materiales fáciles de trabajar y técnicas accesibles Objetivo de la actividad: Descubrir y practicar puntadas de costura utilizadas en el arte tradicional: la línea, el abeto (brăduțul), la cruz (musca). Construir motivos repetitivos con estas marcas de costura.	
Elementos clave de CC: Descomposición; Reconocimiento de Patrones; Abstracción; Diseño de Algoritmos	
Grupo de edad: De 8 a 10 años	
Situaciones de Aprendizaje: aula	**Tipo de Actividad:** curricular
Materiales:	**Recursos:** - Video projector, offline

Desarrollo del Aprendizaje

Definición del Problema: Cómo hacer un marcapáginas utilizando puntos de costura del arte tradicional local.

Introducción

Evaluación Previa (opcional)

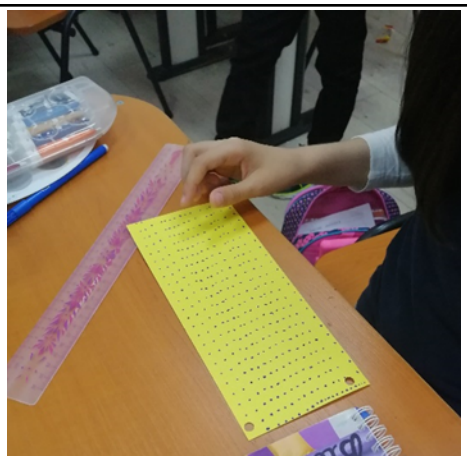
1. **Descomposición:**

1. El profesor muestra dos marcapáginas con marcas de costura tanto en cartón como en lienzo (etamina).
2. Pide a los alumnos que digan cómo creen que se crearon. Descubrirán que tienen que hacer agujeros en la cartulina/lona en determinados puntos y que tienen que seguir un patrón (regla de trabajo).
3. El profesor les dice que los objetos útiles, como los marcapáginas y otros objetos de cartón o tela, piel curtida de animal, pueden decorarse cosiéndolos, y que para ello cada fabricante de objetos necesita un plan de trabajo, a fin de obtener un producto tal como lo desea:

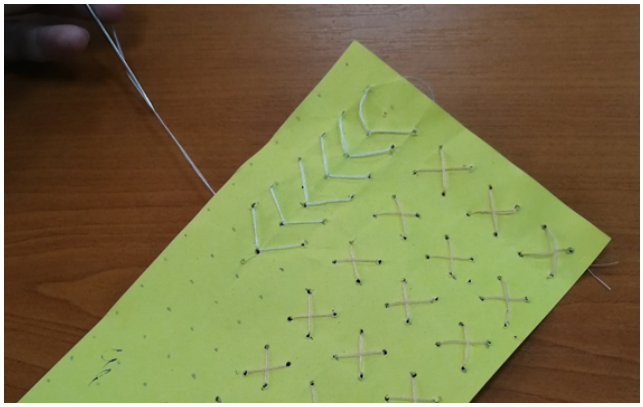
En primer lugar, obtendrá una plantilla**:**

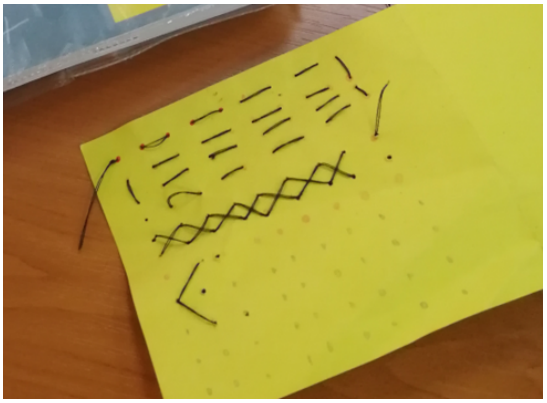
https://adlm.ro/product/semn-de-carte-motive-traditionale/#lightbox

o hará él mismo una plantilla con puntos marcados con lápiz de color a distancias iguales**:**



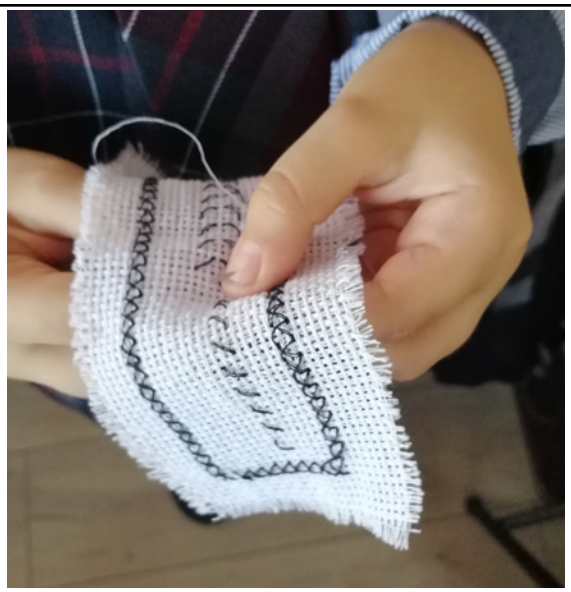
A continuación, con aguja e hilo, perforará la cartulina en dos puntos sucesivos de manera que se forme una línea por encima de la cartulina. Dependiendo de la dirección de la línea y de la secuencia de perforaciones, obtendremos diferentes puntadas (aprendizaje por método de descubrimiento):





2. Reconocimiento de patrones.

Mediante la sucesión de puntadas se obtienen patrones repetitivos y decorativos que se utilizan en el arte tradicional.



3. **Abstracción:**
4. **Diseño de algoritmos:**

El alumno puede crear secuencias sencillas**:**

Depuración. El alumno aprende rápidamente que pueden producirse errores: dirección errónea de la línea obtenida o longitud errónea de la línea, distancias desiguales entre los puntos del patrón repetitivo seguido. El alumno puede encontrar errores con frecuencia y aprende que tiene que encontrar el punto en el que se equivocó, sacar el hilo de la aguja, aprender a desenhebrar tirando del hilo hacia atrás, deshaciendo los pasos realizados hasta el punto erróneo, luego crear mentalmente el algoritmo correcto y empezar a coser de nuevo.

Practicar los pasos del algoritmo de costura cultiva la perseverancia, reduce el número de errores y aumenta la calidad del producto obtenido: un marcapáginas sobre cartón o sobre lienzo**.**

Evaluación:
Seguimiento de la actividad de los alumnos.

Prueba de evaluación posterior (opcional):

Feedback basado en la prueba posterior (opcional):

Resultados esperados:
Los alumnos pueden reconocer las puntadas de otras creaciones y crear un pequeño producto funcional con estas puntadas.

Notas:

El tema de la lección continuará el próximo curso escolar, cuando los alumnos aprendan a transferir un patrón repetitivo a una cuadrícula de puntos y a crear un patrón con sentido en papel.