



CONTEXTO DE LA ACTIVIDAD:

Nivel:

3° de ESO

Prueba Curso 3 _nivel Educación Secundaria Obligatoria.

Materia:

Lengua Castellana y Literatura

Descriptores de la competencia digital:

Área	Competencia	Descriptor
Ciudadanía Digital	3. Normativa digital, licencias y propiedad intelectual.	3.1. Explicar la dimensión legal y ética del respeto a los derechos de autor.
Producción	1. Planificación, investigación y selección	1.2. Organizar la información seleccionada con diversas herramientas digitales y métodos que permitan crear colecciones de artefactos que muestren conexiones significativas o conclusiones.

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Título de la Actividad

Las máscaras en la Comedia del Arte.

Objetivos:

1.- Conocer ,en cultura universal,el teatro italiano del XVI,en relación con el teatro



español.

2.- Relacionar la literatura con las artes plásticas.

Descripción de la Actividad:

La Commedia dell'Arte ,en italiano,o Comedia del Arte es un tipo maravilloso de teatro italiano del siglo XVI ,hecho con máscaras ,mimo e improvisación a cargo de personajes arquetipos.

- 1. Caracteriza los personajes tipo : Arlequín,Colombina, Pantalón,Polichinela.**
- 2. Ilustra con las máscaras y vestuario de estos personajes(opcional).**
- 3. Relaciona este teatro cómico italiano con los pasos y entremeses castellanos. Y con el cine mudo cómico americano.**
- 4. Anotar las fuentes o páginas web consultadas.**

Temporalización:

Entregar el 15 de junio de 2020.

Metodología:

Leer comparativamente textos e imágenes sobre el tema.
Estudiar en libro Santillana el tema 11 Teatro del siglo XVI.

Materiales y recursos requeridos:

Libro de texto.

Cuaderno o portfolio.

Internet.

Diccionario enciclopédico.

FuenteTeaA**En Internet,**



**Cervantes Biblioteca virtual.
Teatralizarte. com.ar.**

Evidencias de Aprendizaje:

Conocimiento interdisciplinar.
Disfrute y aprovechamiento.

Evaluación. Rúbrica:

Descriptor	No conseguido	En proceso	Conseguido
3.1. Explicar la dimensión legal y ética del respeto a los derechos de autor.			
1.2. Organizar la información seleccionada con diversas herramientas digitales y métodos que permitan crear colecciones de artefactos que muestren conexiones significativas o conclusiones.			

LICENCIA:

Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL
INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA



[CompartirIgual 4.0 Internacional.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Resumen de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Texto completo de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Autoría: Nombre autor

Adaptado del original en el seminario *Materiales para el desarrollo de la competencia digital de estudiantes en Enseñanza Secundaria Obligatoria*