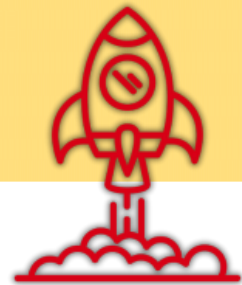


## Título: EXPLORADORES DEL ARTE URBANO

**Nivel educativo:** 4º de Primaria del 2º Ciclo de Educación Primaria.

**Áreas Curriculares:** Ciencias Sociales.

**Temporalización:** 2 sesiones. 3º trimestre.



### Descripción breve de la actividad

Esta actividad pretende que el alumnado dé valor a su propio barrio, que haga un recorrido y conozca las obras escultóricas que en él se encuentran (diagrama de flujo) para después jugar en un tablero en el que tiene que definir los recorridos más eficientes (actividad desenchufada) hasta llegar a las propias obras.



### Objetivos

- Estimular la apreciación artística mediante la identificación y clasificación de obras escultóricas, mediante la observación y análisis.
- Desarrollar habilidades de orientación espacial y planificación de rutas fomentando el pensamiento computacional.
- Fomentar el razonamiento lógico a través de la creación de preguntas en un árbol de decisión que permita situar la escultura en su contexto de creación.



## Competencias clave a desarrollar:

En comunicación lingüística, matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería, digital, personal, social y de aprender a aprender y en conciencia y expresión culturales.



## ¿Cómo lo hacemos?

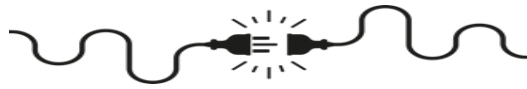
### Actividades preparatorias

Aprovechando los recorridos que el alumnado hace en el barrio o localidad con sus familiares, va a visitar tres obras escultóricas que se encuentran instaladas cerca de su colegio. Entre todos, se comentará el tamaño que tienen, los materiales de los que están hechas, las formas que utilizan, su temática, etc. Los anotarán en un cuaderno de campo junto a un dibujo sencillo de la obra.

Por otro lado, el profesor o profesora realizará fotografías de algunas esculturas que existan en el barrio y las montará sobre el modelo aportado en recursos “Tarjetas esculturas”. Si no hubiera suficientes esculturas, se puede adaptar la actividad combinando con pinturas murales, ampliando la zona de referencia o tomando un barrio imaginario con obras de la historia del Arte.

### 1ª Sesión. Actividades de implementación en el aula

1. *¿Reconozco mi barrio?* Como detonante, el profesorado muestra varias fotografías del barrio para que, en asamblea, los alumnos y alumnas puedan identificar las calles, las tiendas, los recorridos, etc. Esto da pie a presentar la actividad como una misión en la que ellos serán los “exploradores del arte urbano”. Hay que animarles a pensar en la importancia de observar y comprender el entorno.



2. *Sobre el tablero.* Organizamos la clase en grupos de 4 o 5 miembros y se da una tarjeta con una obra escultórica que se encuentra en el barrio a cada grupo. Esta tarjeta es de un color y un número que se corresponde con un indicador situado en el tablero.

Los miembros del grupo pueden repartir las tareas por parejas y asumir funciones distintas. Los "guías" marcan sobre el tablero el recorrido hasta el indicador de la escultura, después definen los movimientos que hay que ir haciendo. Se debe tener en cuenta el trazado de líneas grises del mapa, por el que cada espacio marca los avances en los recorridos que hay que contar. Si se produce un giro en la misma celda, no se cuenta un nuevo avance, pero sí se pone la ficha que corresponde al movimiento.

También están los "programadores" que recogen esas acciones, las relacionan en bucles o funciones, según sus necesidades, y las anotan en el tablero. Si es necesario, debajo de cada ficha, se pueden poner los parámetros o número de veces que se repite el movimiento.

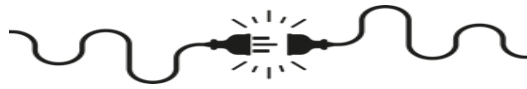
3. *Sobre la escultura.* Al llegar a la ubicación de la obra escultórica, el grupo debe definir a qué estilo artístico pertenece. Para esto, se pueden ayudar del recurso "Estilos artísticos", en el que irán siguiendo las indicaciones sobre la época de creación, el material, la temática o la técnica.

Con toda la información deben hacer un *diagrama de flujo*, convirtiendo las indicaciones en preguntas que permiten llegar al estilo o género al que pertenece la obra. Este diagrama completará la representación dibujada en el cuaderno de campo y las anotaciones sobre la escultura que el alumnado realizó en la actividad preliminar.

## 2ª sesión. Evaluación y reflexión final

Utilizaremos una diana de evaluación en la que hay tres anillos de logros para tres criterios:

- *Conciencia.* Se valora la apreciación artística, si ha entendido la escultura y si ha completado su análisis.
- *Regulación.* Evalúa cómo fue su participación y colaboración en el equipo.
- *Creatividad.* Si el diseño del recorrido ha llegado a la escultura.



Individualmente el alumno o alumna completará una diana según su implicación y participación en la actividad total. Esta reflexión permite encontrar las áreas de mejora por lo que cada alumno puede anotar una acción específica para el próximo proyecto (por ejemplo, “Intentaré colaborar más con mis compañeros”).

Después se presenta al grupo para elaborar una en común para reforzar la empatía y el compañerismo, compartiendo experiencias.

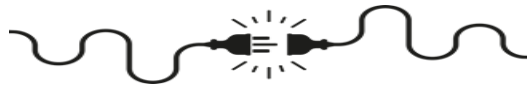


## Sugerencias

Al plantear a los diferentes grupos que optimicen los recorridos hasta el destino marcado, pueden utilizar bucles o funciones con las fichas de movimientos, así aumenta la dificultad de ejecución del recorrido.

Como ejemplo de funciones, se aportan:

1. Función *Avanzar hasta esquina*. Hace que los exploradores avancen en línea recta hasta llegar a la siguiente esquina o intersección de calles. La función agrupa varios movimientos de avance seguidos y se detiene solo cuando el personaje llega a una esquina específica; es útil cuando el recorrido pasa por calles largas con varias intersecciones.
2. Función *Gira hacia lado*. Instrucción de giro que cambia la dirección del explorador según la indicación de izquierda o derecha. Simplifica la acción de girar en el recorrido, permitiendo que los estudiantes especifiquen hacia qué lado girar.
3. Función *Repetir recta (veces)*. Hace que los exploradores avancen en línea recta varias veces sin detenerse hasta completar la distancia indicada. El parámetro “veces” es el número de cruces a recorrer. Se utiliza principalmente en recorridos rectos en calles largas.



4. Función *Cruza calle*. Define una secuencia para que los exploradores crucen una calle, de forma segura y siguiendo las reglas del recorrido. En el caso de utilizar algún condicional como “semáforo rojo/verde”, la función puede verificar la seguridad (parar o pasar). Ayuda a enseñar conceptos de seguridad y cumplimiento de reglas en el recorrido de una ciudad.

5. Función *Gira vuelta completa*. Realiza una vuelta completa en la intersección (360 grados) para explorar o verificar todos los caminos posibles antes de decidir la dirección. En intersecciones donde los estudiantes necesitan evaluar las rutas posibles, esta función puede ayudar a simplificar el proceso.



## Recursos

- **Personales:** alumnado y profesorado.
- **Materiales:**

Actividad preparatoria: cuaderno de campo, lápiz, lápices de colores o rotuladores.

En el aula: mapa de la ciudad (Din A3), juego de tarjetas con obras escultóricas y organigrama de estilos artísticos, bolígrafo y lápices de colores.

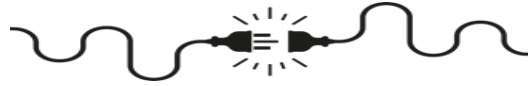


**Espacios:** aula de clase.

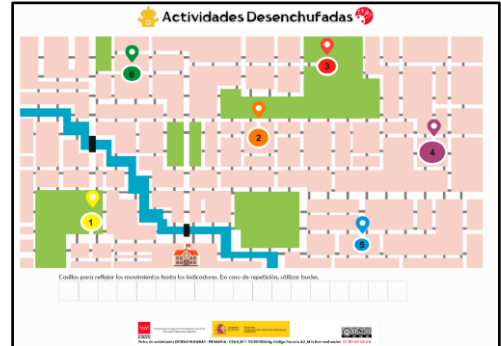
**Tipo de actividad:** grupo de 4 o 5 alumnos.



# Actividades Desenchufadas



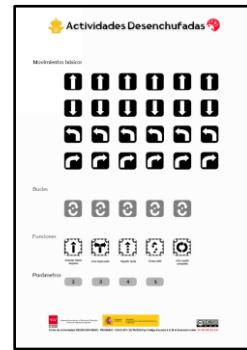
Mapa de la ciudad



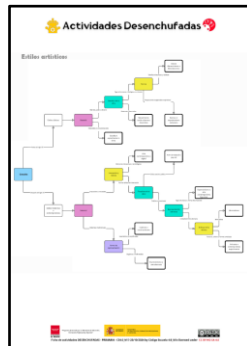
Tarjetas de esculturas



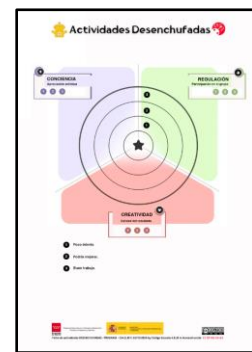
Fichas de movimiento

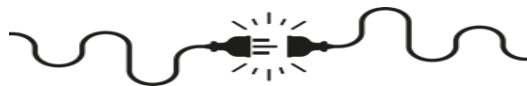


Organigrama estilos artísticos



Diana de evaluación



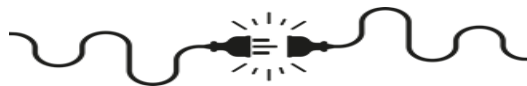


## ¿Qué hemos aprendido?

### Competencias específicas

4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación...
5. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores...

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Reconoce y valora la pluralidad artística.	Describe la escultura con gran detalle y analiza profundamente sus características.	Describe la escultura y analiza algunas de sus características, pero con menor profundidad en el análisis.	Hace una descripción básica de la escultura, identificando solo algunas características sin mucho detalle.	Muestra poco interés en la escultura y su descripción es superficial o incompleta.
Reconoce el lenguaje computacional	Diseña secuencias óptimas y usa funciones y bucles para reducir pasos innecesarios, completando el recorrido de manera precisa.	Completa la secuencia de movimientos en el tablero, pero comete algunos errores en la optimización y en la secuencia.	Realiza la secuencia de movimientos, pero necesita ajustes importantes para que el explorador llegue de forma precisa.	La secuencia tiene varios errores y falta de precisión, lo que impide que el robot complete el recorrido correctamente.



Trabaja en grupo y colabora de manera positiva con sus compañeros.	Participa activamente en el equipo, contribuye con ideas y respeta siempre las opiniones de los demás, mostrando actitud constructiva.	Colabora en el grupo, aportando ideas y respetando las opiniones de los demás, pero con menor consistencia.	Participa en el equipo, pero de forma limitada y sin integrar completamente las ideas de sus compañeros.	Tiene dificultad para trabajar en grupo y rara vez escucha o respeta las contribuciones de sus compañeros.
Interés y compromiso en la actividad.	Muestra gran motivación, hace preguntas y participa de forma activa en todas las etapas, demostrando entusiasmo constante.	Participa activamente en la mayoría de las etapas de la actividad, mostrando interés y curiosidad en su ejecución.	Muestra interés ocasional, pero su participación es limitada y su nivel de compromiso es variable.	Muestra poco interés en la actividad y participa mínimamente en las tareas asignadas al equipo.



## Pensamiento computacional

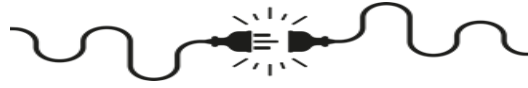
En esta actividad, el alumnado aprende a optimizar los movimientos y a identificar patrones, mejorando sus habilidades de programación y secuenciación.

**Lógica (predicción y análisis):** utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

**Algoritmos (pasos y reglas):** seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

**Descomposición (dividir en partes):** dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

**Patrones (detectar y usar similitudes):** identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.



## Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

[Mapa de ciudad](#)



[Tarjetas de esculturas](#)



[Fichas de movimiento](#)



[Estilos artísticos](#)



[Diana de evaluación](#)

