



Título: Cuadro vivenciado

Nivel educativo: 3º y 4º de Educación Primaria.

Áreas Curriculares: Educación artística y Ciencias Sociales.

Temporalización: 2º trimestre/ 15 de abril/ 1 sesión.



Descripción breve de la actividad

Con esta actividad pretendemos usar la placa CLIC AND PLAY para vivenciar un cuadro, en este caso mediante el sonido de los elementos que lo componen, implicando al alumno en el uso de las nuevas tecnologías con un fin creativo y además didáctico en el día del arte. ¡Pon voz al arte!



Objetivos

Conocer de forma práctica como vivenciar un cuadro. Programar usando Scratch como medio para grabar sonidos. Colaborar con los compañeros para obtener un resultado final.

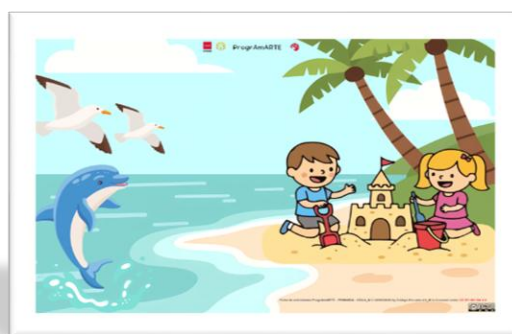
Competencias clave a desarrollar: Competencia digital. Conciencia y expresiones culturales. Aprender a aprender.



¿Cómo lo hacemos?



1. Presentar la actividad, y trabajar por equipos con diferentes roles, diseñador, programador y ejecutor.
2. Darles un ejemplo de cuadro vivenciado, pero sugerirles crear el suyo propio. Posteriormente por equipos con los portátiles indicarles el proceso y realizarlo desde el inicio en Scratch.
3. Repartir material para trabajar, diversas placas Clic and Play, tijeras, cintas adhesivas de aluminio, ejemplo de modelo de cuadro impreso para que los diversos grupos puedan trabajar después de programar y realizar las conexiones.
4. Ejemplo de programación en base a la configuración.
5. Evaluación de la actividad y diferentes formas de trabajarla.



Sugerencias

Buscar un cuadro diferente para el escenario e imprimirlo o crearlo. Utilizar además del elemento escenario, los diferentes objetos y grabar voces u otros sonidos para los mismos. Subir escenarios en base a diferentes estilos de pintura.



Recursos

- **Personales:** Docentes implicados en la actividad y alumnos.
- **Materiales:** Portátiles, Tablet, placa CLIC AND PLAY, cables cocodrilo, toma USB, Papel de aluminio conductor, Tijeras, fichas, folios.



Espacios: Aula ordinaria o aula del futuro.

Tipo de actividad: Robótica y arte.



Modelo de cuadro vivenciado



Programación en Scratch



Vídeo completo para el desarrollo de la actividad





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Programa y diseñar en Scratch.	Realiza sin problemas la programación para que el cuadro se pueda vivenciar mediante el sonido.	Realiza la programación, pero en algún caso no coincide el sonido con el elemento.	Realiza la programación, pero no coincide el sonido con el elemento en varios de ellos.	No realiza la programación y no se implica en la actividad.
Realizar las conexiones sobre la propuesta.	Las conexiones son correctas sobre la plantilla y demuestra habilidad.	Las conexiones son correctas, pero no se hace en tiempo.	Las conexiones no son correctas en su mayoría.	No realiza las conexiones sobre el cuadro.
Conocer la importancia del arte.	Entiende por que realizamos la actividad en base al día mundial del arte.	Entiende la vinculación de la actividad con el arte.	No relaciona correctamente la actividad con el arte.	No muestra interés por la vinculación de la actividad con el arte.
Colaborar con los compañeros.	Colabora en la actividad y participa con su rol asignado perfectamente.	Colabora en la actividad y participa con su rol.	Colabora en la actividad, pero no con su rol.	No colabora con sus compañeros en la actividad.

Pensamiento computacional



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.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.



Más información

UNESCO: información precisa del Día Mundial del Arte para tener un contexto de la realización de la actividad.

Autoría

Esta actividad ha sido realizada por **Jesús Daniel Claudio Osuna**, en el marco del **Programa Código Escuela 4.0 Madrid**.