



Título: FRIDA_BOT

Nivel educativo: 1º de Primaria.

Áreas Curriculares: Educación Artística.

Temporalización: 3er trimestre, 1 sesión.



Descripción breve de la actividad

Se trata de una actividad gamificada en la que el alumnado, tras visualizar un vídeo biográfico de la artista Frida Kahlo debe responder a preguntas relacionadas a través del uso del dispositivo Tale Bot.



Objetivos

1. Fomentar la creatividad y la expresión artística.
2. Trabajar el pensamiento lógico y computacional mediante secuencias de movimiento.
3. Desarrollar hábitos de cooperación, respeto y trabajo en equipo.

Competencias clave a desarrollar: CCL, CD, CPSAA, CCEC.



¿Cómo lo hacemos?



1. Ver vídeo introductorio (duración 5'):
<https://www.youtube.com/watch?v=40sZNGOXEBw>
2. Se divide a la clase en 6 grupos de 4 personas. Cada grupo tendrá un dispositivo de Tale Bot, las tarjetas de programación, el tablero interactivo en blanco, donde el docente colocará en las casillas que crea conveniente las 6 tarjetas respuesta y una hoja con las 6 cuestiones a resolver.
3. Un miembro del grupo lee la primera pregunta, entre todos/as la resuelven. Otro componente del grupo programa con las tarjetas el recorrido que debería realizar Tale Bot para llegar a la casilla con la imagen elegida por el grupo. Un tercero/a programa el dispositivo y el cuarto componente evalúa si lo hicieron correctamente. Si así fue, pasan a la segunda pregunta. Los miembros del equipo irán cambiando el rol para que todos/as programen con las tarjetas y con el dispositivo.
4. Cuando cada grupo termine de resolver las seis preguntas el docente le hará entrega de seis piezas con las que formarán un puzle. Cada grupo tendrá como resultado una obra de la artista.
5. El docente irá pasando por los grupos para el correcto funcionamiento de la actividad.



Sugerencias

Se puede variar el número de grupos y de componentes del mismo dependiendo del número de dispositivos con los que cuente el centro escolar. Se incluye en esta actividad cuadros de la autora para colorear en el caso de que haya pocos dispositivos. De esta manera mientras unos trabajan con la actividad de Tale Bot descrita, otros colorean la obra de la artista. Luego cambio de rol.

Se puede colocar la tarjeta de SALIDA donde se quiera.



Recursos

- **Personales:** docente y alumnado
- **Materiales:** dispositivo Tale Bot, tarjetas de programación, tablero en blanco y material específico de la actividad (tarjetas respuesta, hoja de preguntas, piezas puzzles, imágenes para colorear, tarjeta de instrucciones y se incluye una imagen tipo del tablero con la posible disposición de las tarjetas de respuesta).



Espacios: aula de clase, aula del futuro, aula multiusos.

Tipo de actividad: grupal.



INSTRUCCIONES



HOJA DE PREGUNTAS



HOJA DE RESPUESTAS

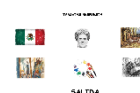


IMAGEN TIPO



FICHAS COLOREAR



PUZLES



Imágenes de los recursos generados con Canva





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
1. Trabajo en equipo y respeto por las normas establecidas	Participa activamente, respeta siempre las opiniones y ayuda a sus compañeros/as.	Participa y respeta las opiniones en la mayoría de las ocasiones.	A veces le cuesta respetar los turnos u opiniones de los demás.	No respeta las opiniones ni colabora con el grupo.
2. Organización con tarjetas de programación	Organiza correctamente las tarjetas de forma autónoma y ordenada.	Organiza las tarjetas con alguna ayuda o comete pequeños errores.	Necesita bastante ayuda para organizar las tarjetas.	No consigue organizar las tarjetas ni con ayuda.
3. Hábitos de cooperación	Coopera activamente, ayuda y contribuye al buen desarrollo de la actividad.	Coopera de forma adecuada en la actividad.	Coopera de forma irregular o solo cuando se le indica.	No coopera y dificulta el trabajo del grupo.
4. Apreciación artística y pensamiento crítico a través de la observación	Expresa opiniones propias de forma clara y muestra interés por el arte.	Expresa opiniones sencillas sobre la actividad desarrollada.	Le cuesta expresar opiniones.	No muestra interés o valoración por la actividad propuesta.

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.



Más información

INSTRUCCIONES



HOJA DE PREGUNTAS



TARJETAS RESPUESTA



IMAGEN TIPO



FICHAS COLOREAR



PUZLES



Autoría

Esta actividad ha sido realizada por **María de la O Martín Martínez**, en el marco del **Programa Código Escuela 4.0 Madrid**.