



Título: CONECTA EL ARTE

Nivel educativo: 3er ciclo Educación Primaria

Áreas Curriculares: Educación Artística, Ciencias Sociales.

Temporalización: Tercer trimestre.



Descripción breve de la actividad

Conocer obras de arte importantes y a sus artistas permite al alumnado acercarse al patrimonio cultural de forma significativa y motivadora. Esta propuesta propone una actividad tipo “conecta”, en la que los niños y niñas deberán relacionar obras de arte con su nombre y su artista mediante un juego manipulativo y visual.

El uso de la placa Clic & Play convierte esta actividad en una experiencia lúdica, dinámica y participativa, en la que el aprendizaje se refuerza a través del acierto inmediato. De este modo, se fomenta el interés por el arte al mismo tiempo que se integran competencias digitales, robótica educativa y metodologías activas en el aula.



Objetivos



- Reconocer y relacionar obras de arte con su nombre y con su artista, ampliando el conocimiento del patrimonio artístico y cultural.
- Desarrollar la capacidad de asociación, la memoria visual y la atención, mediante un juego manipulativo.
- Aplicar el pensamiento computacional, creando un programa sencillo en Scratch que responda a las conexiones realizadas.
- Utilizar de forma guiada la placa Clic & Play.
- Fomentar la experimentación, la comprobación de hipótesis y la resolución de problemas simples, ajustando conexiones y programación.
- Potenciar la motivación, la autonomía y la participación activa.
- Favorecer el trabajo cooperativo y el cuidado del material tecnológico compartido.

Competencias clave a desarrollar:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- Competencia digital (CD)
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)



¿Cómo lo hacemos?



1. Se presenta la actividad explicando que se realizará un juego tipo “conecta” para unir obras de arte con su artista y con el nombre de la obra, y que al acertar sonará una melodía.
2. Se entrega al alumnado una fotocopia de la plantilla, en la que aparecen las imágenes de las obras en un lado y los nombres de los artistas, con los puntos marcados donde deben colocarse los encuadernadores.
3. El alumnado pega la plantilla sobre una cartulina o soporte rígido y coloca los pinchos metálicos de manualidades en los puntos indicados, abriendo las patitas por la parte trasera. Puede darse la plantilla plastificada.
4. Por la parte posterior del panel, se unen con cinta adhesiva conductora únicamente las parejas correctas (obra–autor y, obra–título). Sobre cada tira de cinta conductora se coloca cinta celofán para evitar que se produzcan contactos o conexiones accidentales con otros puntos del circuito.
5. Se conecta la placa Clic & Play al ordenador y se colocan los cables cocodrilos a SPACE y a GROUND.
6. Se realiza la programación en Scratch.
7. El alumnado realiza las conexiones tocando los pinchos de la obra y el autor o título elegido; si la conexión es correcta, suena la melodía y, si no lo es, no se produce ningún sonido.
8. La actividad se desarrolla por parejas o en pequeños grupos.



Sugerencias

- Comenzar la actividad con un repaso previo de las obras y autores que se van a trabajar, para facilitar la comprensión del juego.
- Animar a que expliquen en voz alta por qué creen que una obra corresponde a un autor determinado, reforzando el aprendizaje.
- Ofrecer ayuda guiada en la realización de las conexiones y en la programación para el alumnado que lo necesite.
- Para grupos avanzados se puede ampliar la programación de Scratch añadiendo una variable de puntos.



Recursos

Personales: docentes implicados.

Materiales:

- Ordenador con conexión a internet.
- [Scratch](#).
- Placa [Clic & Play](#), cable USB y 2 cables cocodrilo.
- Plantillas impresas con imágenes de obras de arte, nombres de los autores y títulos de las obras, con los puntos marcados para las conexiones.
- Cartulina (opcional).
- Encuadernadores metálicos de manualidades.
- Cinta adhesiva conductora.
- Cinta adhesiva convencional y tijeras.



Espacios: aula de robótica, aula-clase.

Tipo de actividad: actividad manipulativa, digital y lúdica, de aplicación artística y tecnológica. Interdisciplinar STEAM.



Programación [Scratch](#)



Programación Scratch con variable de puntos.



Imágenes de las conexiones y placa Clic & Play.



Plantillas PDF





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Reconocimiento de obras y autores.	Relaciona correctamente todas las obras con su autor y/o título sin ayuda.	Relaciona la mayoría de las obras correctamente con poca ayuda.	Reconoce algunas obras, pero presenta errores frecuentes.	No reconoce las obras ni los autores trabajados.
Realización de las conexiones.	Realiza las conexiones de forma correcta y autónoma.	Realiza las conexiones correctas con alguna ayuda.	Necesita ayuda constante para realizar las conexiones.	No logra realizar correctamente las conexiones.
Uso de Scratch.	Aplica correctamente la programación para que el sonido funcione al acertar.	Utiliza Scratch de forma básica con apoyo del docente.	Muestra dificultades para programar, aunque recibe ayuda.	No comprende ni aplica la programación propuesta.
Participación y actitud.	Participa activamente y muestra gran interés durante toda la actividad.	Participa de forma adecuada y mantiene una actitud correcta.	Participa de manera irregular o con poco interés.	Apenas participa o muestra una actitud negativa.
Trabajo cooperativo y cuidado del material.	Colabora activamente y cuida siempre el material.	Colabora y respeta el material en general.	A veces no colabora o descuida el material.	No colabora o hace un uso inadecuado del material.

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

Códigos QR vinculados con los [recursos de la actividad](#):



Autoría

Esta actividad ha sido realizada por **Ana I. Álvarez Rodríguez** y **M^a Teresa Riaguas Torija** en el marco del **Programa Código Escuela 4.0 Madrid**.