



Título: EL ARTE SE SIENTE: CUADROS INTERACTIVOS CON MICRO:BIT

Nivel educativo: 1º- 2º ESO

Materia/s: TEDI / EPVA / Tutoría

Temporalización: 2 sesiones de cualquier trimestre.



Descripción breve de la actividad

La actividad se estructura en dos sesiones que combinan la educación de la mirada con la creación tecnológica, permitiendo al alumnado transitar desde la interpretación artística hacia la construcción de experiencias interactivas. Durante la primera sesión se agrupa al alumnado en parejas o tríos y se proyectan dos obras expuestas en el Museo Thyssen de Madrid sobre las que trabajarán con ayuda del documento “**preguntas guía**” y el “**documento de observación**”. Durante la segunda sesión y utilizando el “**programa base de Micro:Bit en MakeCode**”, proporcionarán interactividad a la obra dependiendo de la emoción que opinan que prevalece en ella.



Objetivos

- Desarrollar la capacidad de interpretación artística.
- Fomentar la expresión emocional a través de medios digitales.
- Introducir conceptos básicos de programación.
- Comprender la relación entre arte, tecnología y espectador.



Competencias clave a desarrollar: Competencia digital, conciencia y expresión culturales, competencia personal, social y de aprender a aprender, competencia en comunicación lingüística.



Pasos a seguir

1. Presentación de dos obras artísticas y observación.
2. Reflexión guiada sobre emociones e interpretación.
3. Puesta en común en pequeños grupos.
4. Planteamiento de cómo la obra podría reaccionar al espectador.
5. Diseño de la interacción (qué hace, cuándo y cómo).
6. Introducción a la programación con Micro:Bit.
7. Desarrollo del programa (animaciones, sensores).
8. Prueba y mejora del prototipo.
9. Presentación de la obra interactiva al grupo.
10. Interacción entre compañeros.
11. Reflexión final sobre arte y tecnología.



Sugerencias

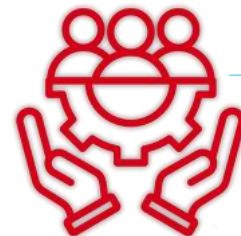
Guiar la actividad desde el inicio, realizando preguntas que promuevan la participación, y el pensamiento crítico a través del diálogo y que favorezcan también el conocimiento personal y el descubrimiento propio a través de las interpretaciones y pensamientos de cada alumno y alumna. Se podría añadir una sesión para construir un marco de cartón o madera con un cajetín para insertar la Micro:bit.





Recursos

- **Personales:** Profesor
- **Materiales:** Preguntas guía, plantilla de observación, imágenes de las obras de arte seleccionadas, programación base en MakeCode, Placas Micro:Bit y ordenadores



Espacios: Aula con proyector y ordenadores

Tipo de actividad: Práctica



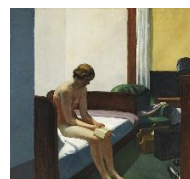
El arte se siente:

Cuadros interactivos



con
Micro:Bit

[Enlace al recurso](#)





Evaluación

Texto: Rúbrica de evaluación

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Interpretación artística	Análisis profundo y crítico	Interpretación adecuada	Interpretación superficial	Sin interpretación
Creatividad	Solución original y expresiva	Solución adecuada	Poca originalidad	Sin propuesta clara
Programación	Código funcional y optimizado	Código funcional	Errores frecuentes en el código	No funciona el código
Comunicación	Explicación clara y reflexiva	Explicación correcta	Explicación limitada	Explicación inexistente



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 **Sonia Bravo Amorrinch e Isabel Lozano López**, en el marco del **Programa Código Escuela 4.0 Madrid**.