

Formación en Tecnología, Programación y Robótica

Itinerario Educación
Secundaria (N.
inicial)

Comunidad Autónoma
de Madrid

Actividad práctica



Itinerario Educación Secundaria Inicial. Actividad con Scratch.

1_ JOSE MANUEL BERNAL JUANES jbernal1@educa.madrid.org

2_ ANÁLISIS DE UNA OBRA PICTÓRICA

3_ 2ºESO

4_ Descripción de la unidad didáctica

La unidad didáctica desarrolla el análisis de una obra pictórica atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

5_ Competencias que se trabajan

- Competencia digital
- Aprender a aprender
- Conciencia y expresiones culturales

6_ Objetivos

- 1. Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural siendo sensible a las cualidades plásticas, estéticas y funcionales, transmitiéndolas de forma verbal y escrita.
- 2. Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y apreciando sus contenidos y entenderlos como parte de la diversidad del patrimonio cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora, reforzando la capacidad de conocer e interpretar el mundo físico.

7_ Contenidos

- Significación de las imágenes: significante-significado. Símbolos e iconos. Iconicidad.
- Elementos de la imagen y su significación. Encuadre, formato y composición.

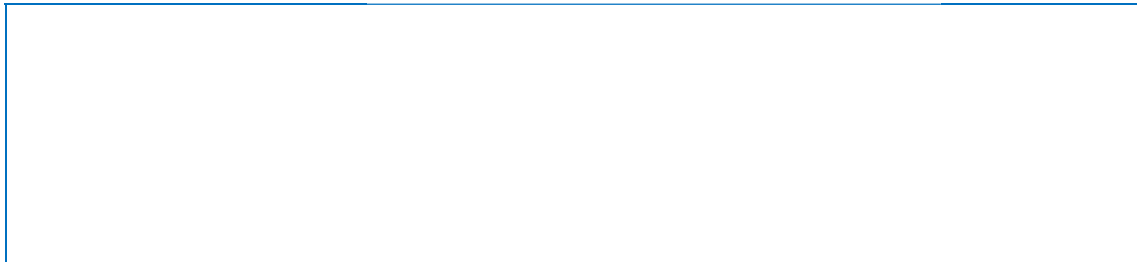
8_ Criterios de evaluación

- Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico-plásticas propias y ajenas.
- Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.
- Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y de obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

9_ Descripción de los bloques utilizados

He realizado un pequeño juego dónde participan varios escenarios que desarrollan los distintos bloques de conocimientos del contenido.

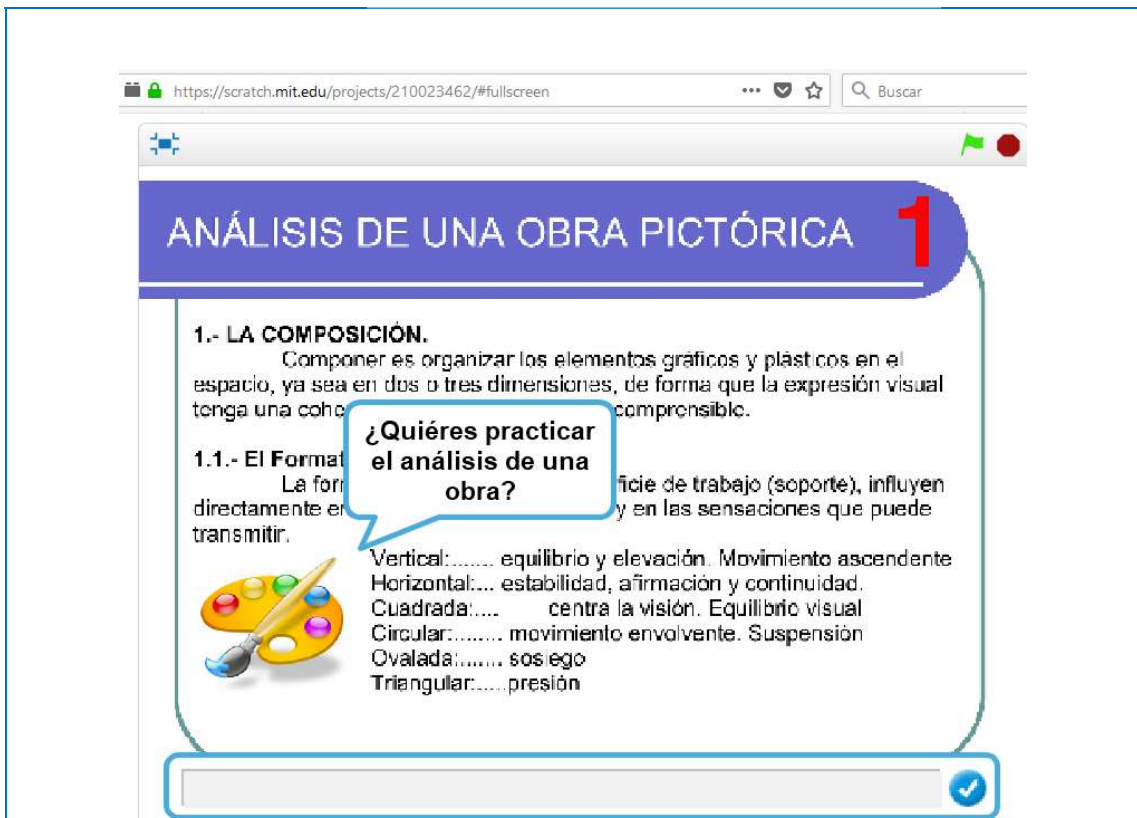
1. Eventos de al hacer clic en el objeto
2. Eventos de cuando el fondo cambie a
3. La herramienta lápiz para describir la composición de un cuadro.
4. Variables sólo para el objeto que me permitan colocar imágenes donde desee.
5. Sensores de tocando a...



10_ URL del juego educativo creado

<https://scratch.mit.edu/projects/210023462/#editor>

11_ Captura del programa creado





X	Marque con una cruz si acepta que esta unidad didáctica quede recogida bajo una licencia CreativeCommons (by - nc - sa) (Reconocimiento, No Comercial, Compartir Igual) para ser compartida por todos los miembros de la comunidad de docentes: http://es.creativecommons.org/blog/licencias/
----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

The background of the entire page is a dark teal color with a faint, light blue network diagram. The diagram consists of numerous small circles (nodes) connected by thin lines, forming a complex web-like structure that suggests digital connectivity and data flow.

Telefonica

EDUCACIÓN
DIGITAL

SCOLARTIC_
Creando Código