

Evaluación de la competencia digital

Gamificating Galileo

IES Galileo Galilei

| | |
|-------------------------------|---------------------|
| Título de la actividad | Tangram y Cubo soma |
|-------------------------------|---------------------|

| | |
|-----------------------|---|
| Asignatura (s) | Educación Plástica Visual y Audiovisual |
|-----------------------|---|

| | |
|--------------|-----------|
| Nivel | 1º de ESO |
|--------------|-----------|

| |
|------------|
| Tecnología |
|------------|

Contenidos

EPVA

Expresión plástica.

- Los colores primarios, secundarios sus mezclas, gamas de colores cálidos y fríos.
- Procedimientos y técnicas: secas, húmedas y mixtas, utilización y conservación de los materiales, trabajo con materiales reciclados.

Comunicación audiovisual.

Elementos de la imagen y su significación, encuadre, formato y composición.

Competencia Digital

Grabación y edición de un vídeo digital.

TECNOLOGÍA

La Tecnología y la resolución de problemas.

- Definición de Tecnología
- El aula taller
- Los recursos del aula taller
- Los responsables
- El método de proyectos
- El informe técnico

La madera

- Formas comerciales.
- Propiedades y usos.
- Tipos de tableros elaborados con transformados.
- Técnica: Fabricación manual con madera.

Competencia Digital

Diseño y construcción de tangram y cubo soma

Criterios de evaluación

| Asignatura | Código | Criterio |
|----------------------|--------|--|
| EPVA | A1 | Experimentar con los colores primarios y secundarios. |
| EPVA | A2 | Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico- plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño. |
| EPVA | A3 | Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. |
| EPVA | A4 | Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. |
| EPVA | A5 | Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades. |
| Competencia Digital | Código | Descriptor |
| Creación | D1 | Identificar modos de crear y editar contenido sencillo en formatos simples. |
| | D2 | Seleccionar modos de modificar, ajustar, mejorar e integrar contenido para crear uno nuevo. |
| | D3 | Elegir cómo expresarse a través de medios digitales sencillos (por ejemplo, grabar vídeos). |
| Gamificación Galileo | Código | Descripción |
| Trabajo en equipo | G1 | Trabaja en grupo repartiendo las tareas de forma equilibrada y respetando y ayudando a sus compañeros. |
| Limpieza | G3 | Cuida y respeta el material y el entorno de trabajo |

| Asignatura | Código | Criterio |
|-------------------|--------|--|
| TECNOLOGÍA | A1 | Usa útiles de dibujo para diseñar |
| TECNOLOGÍA | A2 | Usa herramientas para construir |
| Gamifying Galileo | Código | Descripción |
| Trabajo en equipo | G1 | Trabaja en grupo repartiendo las tareas de forma equilibrada y respetando y ayudando a sus compañeros. |
| Comunicación | G2 | Presenta y transmite de forma eficiente la información utilizando el apoyo de herramientas visuales. |

| | | |
|----------|----|---|
| Limpieza | G3 | Cuida y respeta el material y el entorno de trabajo |
|----------|----|---|

Descripción de la actividad

La actividad consiste en construir un tangram y un cubo soma, decorarlo y por último grabar un vídeo de cada uno formando varias figuras.

Este trabajo se desarrolla de forma multidisciplinar en las materias de Educación Plástica Visual y Audiovisual y Tecnología:

Tecnología:

Construcción de las piezas del cubo soma y del tangram con sus respectivas cajas.

Educación Plástica Visual y Audiovisual:

Decoración de las piezas y grabación y edición de un vídeo.

| Secuencia | | | 8 | SESIONES |
|-----------|--------------|---|------------------------------|----------|
| Sesión | Tiempo (min) | Descripción | Organización de los alumnos | |
| 1 | 45 | Reparto de tareas. Diseño de piezas | Grupos creados en Tecnología | |
| 2 | 45 | Construcción | Grupos creados en Tecnología | |
| 3 | 45 | Construcción | Grupos creados en Tecnología | |
| 4 | 45 | Repaso de piezas y prueba de diseño de formas. | Grupos creados en Tecnología | |
| 5 | 40 | Los alumnos realizarán bocetos de diseños para la decoración de las piezas. Elección de la técnica a elegida para llevar a cabo el diseño final. | Grupos creados en Tecnología | |
| | 10 | Elección del mejor diseño para su realización. | | |
| 6 | 50 | Decoración de las piezas. | Grupos creados en Tecnología | |
| 7 | 20 | Breve introducción teórica de la grabación con móviles de un vídeo: iluminación, fondo, formato y planos. | Grupos creados en | |

| | | | |
|---|----|--|------------------------------|
| | 30 | Primeras grabaciones y posibilidades de las herramientas de grabación: efectos y recortes. Preparación de las imágenes para edición. | Tecnología |
| 8 | 10 | Búsqueda y análisis de herramientas gratuitas para la postproducción de un vídeo para sistemas android y iphone. | Grupos creados en Tecnología |
| | 40 | Grabación final de las imágenes. Postproducción: títulos de crédito, retoques finales y banda sonora. | |

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL Recursos (enlaces y materiales)

| Descripción | Enlace |
|---|---|
| Classroom (material) | https://classroom.google.com/c/MTgxMTQ3MjlxMjZa/m/MzE2NDQxNjk0MDJa/details |
| Materiales para la decoración de las piezas | |
| Classroom (material) | https://classroom.google.com/c/MTgxMTQ3MjlxMjZa/m/MzE2NDQxNjk0MDJa/details |
| Presentación google drive | https://docs.google.com/presentation/d/1AOOZxt-OliTrlTKpqKRNvHH9fRmM05IEpHWzQfpPQu8/edit#slide=id.p |
| Herramientas de edición y montaje de vídeo online y gratuitas | <p>KIZOA: https://www.kizoa.com/editor2.php?rmode=40&phpsession=&lang=es-es&country=ES&domain=www.kizoa.es&startTime=1554203676368</p> <p>CLIPHAMP: https://app.clipchamp.com/editor</p> <p>ROCKETIUM https://rocketium.com/</p> <p>WEVIDEO: https://www.wevideo.com/signup?p=trial&tier=education&instanceName=WeVideo</p> |

TECNOLOGÍA Recursos (enlaces y materiales)

| Descripción | Enlace |
|----------------------|---|
| Classroom (material) | https://classroom.google.com/c/MTgxMTQ3MjlxMjZa/m/MzE2NDQxNjk0MDJa/details |

| | |
|---------------------------|---|
| | MjlxMjZa/m/MzE2NDQxNjk0MDJa/details |
| Classroom (material) | https://classroom.google.com/c/MTgxMTQ3MjlxMjZa/m/MzE2NDQxNjk0MDJa/details |
| Presentación google drive | https://docs.google.com/presentation/d/1AOOZxt-OliTrITKpgKRVVHH9fRmM05IEpHWzQfpPQu8/edit#slide=id.p |
| | |

Evaluación

| Instrumento* | Rúbrica (enlace) | Criterio (s) |
|-----------------------------------|---|--------------|
| Observación en el aula (tarjetas) | | G1 |
| Presentación | https://docs.google.com/spreadsheets/d/1MOjIgbNyQBtgPm4q-bqOiVoUr1I_GpLV0TTudwIONUA/edit?usp=sharing | G2 |
| Observación en el aula | | G3 |

*Observación en el aula, cuestionario, prueba escrita, presentación, evidencia de aprendizaje...

Contacto

| | | | |
|--------|-------------------------|-------|---|
| Autora | Paula Iglesias Rois | email | paula.iglesias@iesgalileogalilei.com |
| Autor | Emilio López Castillejo | email | emiliolopezcastillejo@iesgalileogalilei.com |