Competencias Básicas en Extremadura

Centro de Recursos 1: Actividad 5
La evaluación de las competencias básicas
5.3: Desarrollo de una tarea compleja

Identificación de la Unidad Didáctica

Título: **DISEÑO DEL LOGOTIPO PARA UNA TIENDA DE MASCOTAS**

Etapa, Ciclo y Nivel: 3º ESO

Competencias básicas: tratamiento de la información y competencia digital, cultural y artística, autonomía e iniciativa personal y aprender a aprender.

Breve descripción del contexto:

La idea surge entre los profesores del ámbito de la educación plástica y visual, el área de tecnología e informática y la colaboración del profesor de Iniciativa Emprendedora. La actividad se enmarca dentro del trabajo final de tecnología para 3 de ESO donde se aplican todas las técnicas de diseño asistido por ordenador que se han trabajado a lo largo del curso, utilizando como base argumental los conocimientos que se tienen sobre distintas figuras correspondientes al área de Plástica y algunas técnicas de marketing y publicidad aprendidas en la Iniciativa Emprendedora.

Es una manera práctica de que nuestro alumnado, sepa cómo realizar un logotipo para poner en marcha un negocio aplicando todos los recursos aprendidos y todas las técnicas puestas a su disposición en el centro, fomentando su capacidad emprendedora.

Concreción Curricular

Objetivos didácticos:

- ✔ Expresarse y comunicarse utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales. **(EPV 3.1)**
- ✔ Fases del proyecto técnico. Búsqueda de información, elaboración de ideas y obtención de soluciones. Distribución de tareas y responsabilidades, cooperación y trabajo en equipo. **(TEC.1.1)**
- ✔ Fase de construcción. Realización de prototipos o maquetas mediante el uso de materiales, herramientas y técnicas adecuadas. Evaluación del proceso creativo, de diseño y construcción. **(TEC.1.3)**
- ✔ Valoración positiva por el trabajo bien hecho y de la importancia de mantener un entorno de trabajo, agradable, seguro y ordenado. **(TEC.1.4)**

Transposición Curricular

- ✔ Se propone como actividad del final del trimestre la creación de un logotipo para una tienda de mascotas a los alumnos de 3º de ESO
- ✔ Los alumnos deben trabajar en grupos de 5 alumnos elaborando el logotipo con alguno de los programas de diseño asistido por ordenador que tienen y han aprendido a utilizar en sus portátiles.
- ✔ En plástica se realizan diferentes diseños tranzando figuras geométricas sencillas: círculos, ovoides...y se explican las técnicas de diseño gráfico.
- ✔ En la asignatura de Iniciativa Emprendedora se da una sesión de marketing y publicidad: cómo hacer atractivo tu negocio y técnicas de venta
- ✔ El logotipo de cada grupo se presentará a un concurso de diseño gráfico organizado en el centro sobre temáticas de diferente ámbito, existiendo un diseño ganador para cada categoría.
- ✔ Una vez realizado el logotipo se exponen de forma conjunta en el hall distribuidos por temáticas y un jurado compuesto por: el profesor de plástica, la educadora social, la jefa de estudios como miembro del equipo directivo, y un padre del AMPA valoran los trabajos expuestos.
- ✔ El logotipo ganador se estampará en una camiseta que se regalará a cada uno de los alumnos del grupo.

Escenarios: El aula, el aula de informática y el hall del instituto, el aula de tecnología, taller de impresión de camisetas organizado en la semana cultural del Centro.

Procesos cognitivos o modelos de pensamiento: reflexivo, práctico, analítico, analógico, creativo y deliberativo.

Metodologías o modelos de enseñanza: Investigación en grupo e Indagación Científica

Temporalización: Durante el Segundo trimestre.

Valoración de lo aprendido

Rúbrica de evaluación:

Indicadores/Niveles de logro	**1**	**2**	**3**	**4**
TEC 1.1 Busca de información, elaboración de ideas y obtención de soluciones. Distribución de tareas y responsabilidades, cooperación y trabajo en equipo.	No es capaz del buscar información, elaborar ideas y obtener soluciones. No coopera y trabaja en equipo	Es capaz de buscar información pero no elabora ideas ni obtiene soluciones. Coopera pero no trabaja bien en equipo	Busca información, elabora ideas pero no obtiene soluciones. Coopera y comienza a trabajar en equipo	Busca información, elabora ideas y obtiene soluciones. Coopera y trabajar en equipo
TEC 1.3 Realiza prototipos o maquetas mediante el uso de materiales, herramientas y técnicas adecuadas. Evaluación del proceso creativo, de diseño y construcción.	No sabe realizar prototipos o maquetas usando diferente materiales. No es creativo ni la aplica al diseño y construcción	Utiliza diferentes materiales pero no es capaz de realizar una maqueta o prototipo con ellos. Va siendo más creativo	Es capaz de realizar maquetas o prototipos pero no usa distintos materiales y empieza a aplicar la creatividad al diseño y construcción	Es capaz de realizar maquetas o prototipos usando diferentes materiales. Aplica la creatividad al diseño y construcción
EPV .3.1. Expresa y se	No se expresa ni	Se expresa pero no se comunica ni utiliza	Se expresa y comunica pero no utiliza medios	Se expresa y comunica usando medios

comunica utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales.	comunica usando medios materiales y técnicas artísticas y audiovisuales	medios materiales y técnicas artísticas y audiovisuales	materiales y técnicas artísticas y audiovisuales	materiales y técnicas artísticas y audiovisuales

(1) No conseguido. **(2)** En vías de adquisición. **(3)** Bastante conseguido. **(4)** Totalmente conseguido.

Instrumentos de Información:

- ✔ Registro de observación directa, anecdotario docente y actividades de aplicación.