

---

## DISEÑA EL LOGO PARA EL AULA DEL FUTURO DEL IES CAURIUM

---

---

### DATOS DE LA SITUACIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- **Actividad de aprendizaje**
- **Centro educativo: IES CAURIUM**
- **Autoría: Inmaculada Gil Alonso**
- **URL del blog/site/documento:**  
[https://sites.google.com/educarex.es/adf-ies-caurium-coria/porfolio\\_sda-curso-2023-24/inmaculada-gil-alonso](https://sites.google.com/educarex.es/adf-ies-caurium-coria/porfolio_sda-curso-2023-24/inmaculada-gil-alonso)
- 
- **Curso/Etapa:**
  - **4º ESO A**
  - **4 ESO B**
  - **3º ESO C**
- **Áreas implicadas:**
  - **DIGITALIZACIÓN**

---

### ESTRUCTURA

---

- **Descripción:**

Como el *Aula del Futuro de Extremadura* y el *Aula del INTEF* (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado del Ministerio de Educación y Formación Profesional, tienen su propio logo sería muy interesante que el Aula del Futuro del IES Caurium también tuviese su propio logo.

---

La actividad consiste en Diseñar un logo para nuestro Aula del Futuro, para ello, vamos a realizar un CONCURSO DE LOGOS

Algunas consideraciones a tener en cuenta antes de ponernos a trabajar son las siguientes:

- La presentación del logo se hará en **FORMATO DIGITAL**: jpg, png o pdf.
- Se valorará especialmente , que el logo posea las siguientes **CARACTERÍSTICAS**:
  - Originalidad.
  - Que sea visualmente atractivo.
  - Que represente al centro y al Aula del Futuro(es importante que aparezcan los colores de las diferentes Zonas de aprendizaje: INVESTIGA: Azul, INTERACTÚA: rosita, DESARROLLA: rojo, CREA: verde, EXPLORA: amarillo y PRESENTA: naranja)
- **FECHA DE ENTREGA:** Hasta el 31 de enero.
- **¿DONDE ENTREGARLO?** Carpeta compartida creada con todo el profesorado participante en el proyecto. La carpeta se llama “Diseños de logos AdF”, cuyo enlace es el siguiente:

[https://drive.google.com/drive/folders/1o4px9BnsF2CfnCBwW621xIk5\\_0bPyz4C?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1o4px9BnsF2CfnCBwW621xIk5_0bPyz4C?usp=drive_link)

- El concurso se hace extensible a todo el alumnado y profesorado que quiera participar.

Las bases del concurso se pueden ver a través del siguiente enlace:

[https://drive.google.com/file/d/1IFrOSRygK9EW7OnjpgV5QN2f\\_qbfvmVi/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1IFrOSRygK9EW7OnjpgV5QN2f_qbfvmVi/view?usp=sharing)

- **Temática:**  
Diseño y Marketing , Equipos de trabajo y Pensamiento crítico.
- **Pregunta - Reto:**  
Diseñar el logo para el aula del Futuro del IES Caurium.
- **Producto Final:**  
Logo para el aula del Futuro del IES Caurium que servirá como imagen de identidad del aula, y que nos permitirá imprimirla en diferentes formatos.

---

- **Saberes específicos:**

- Búsqueda de información.
- Recopilación de ideas.
- Análisis de modelos y toma de decisiones.
- Aplicación de recursos digitales.
- Diseño final del logo.

- **Metodologías activas:**

- Aprendizaje-Servicio
- Design Thinking
- Aprendizaje Cooperativo

- **Recursos tecnológicos:**

- Ordenadores con conexión a internet.
- Canva.
- Photoshop.

- **Recursos materiales**

- Recursos propios del aula: folios y bolígrafos para plasmar las ideas y boceto inicial del logo.

---

## TEMPORALIZACIÓN Y ORGANIZACIÓN

---

- **Duración:** 1 semana
- **Nº de sesiones:** 2
- **Nº de participantes:** 4º ESO A ( 10 alumnos/as) y de 4º ESO B ( 10). y 3º ESO C( 26)
- **Nº de docentes implicados:** 1
- **Tipos de agrupamientos**
  - Individual
  - Parejas

---

## ACTIVIDADES

---

- **Descripción de la/s actividad/es:**
  1. **Búsqueda de información.**
    - Descripción: Los alumnos parten de la información facilitada por el profesor para que con la ayuda de internet busquen información al respecto y se familiaricen con la actividad propuesta.
  2. **Análisis de las ideas generadas.**
    - Descripción: Una vez realizada la actividad anterior ponen en común la información encontrada y las ideas surgidas a partir de ellas.
  3. **Toma de decisiones.**
    - Descripción: Tras el análisis de las ideas y la puesta en común el grupo decide los pasos que van a seguir para el diseño del logo.
  4. **Aplicación de los recursos para el diseño final del logo.**
    - Descripción: Aprovechamos los recursos del aula y los recursos tecnológicos, y con las diferentes aplicaciones informáticas, tales como canva y photoshop, se lleva a cabo el diseño del logo.
- **Zonas de aprendizaje utilizadas**

- **INVESTIGA Y EXPLORA:** Esta zona de aprendizaje está ligada a la actividad que hemos planetario en primer lugar (Búsqueda de información). Para ello se les explicará las características que debe tener un logo y cómo crearlo paso a paso.

Los recursos facilitados por la profesora serán los siguientes:

[https://drive.google.com/file/d/1uphTs\\_RPF9PEeKwz5z3OTSrBadIGa0yN/vie  
w?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1uphTs_RPF9PEeKwz5z3OTSrBadIGa0yN/view?usp=drive_link)

Además tendrán que tener en cuenta las siguientes consideraciones, antes de ponerse a trabajar:

- La presentación del logo se hará en **FORMATO DIGITAL**: jpg, png o pdf.
- Se valorará especialmente , que el logo posea las siguientes **CARACTERÍSTICAS**:
  - Originalidad.
  - Que sea visualmente atractivo.
  - Que represente al centro y al Aula del Futuro(es importante que aparezcan los colores de las diferentes Zonas de aprendizaje: INVESTIGA: Azul, INTERACTÚA: rosita, DESARROLLA: rojo, CREA: verde, EXPLORA: amarillo y PRESENTA: naranja)
- **FECHA DE ENTREGA:** Hasta el 31 de enero.
- **¿DONDE ENTREGARLO?** Carpeta compartida creada con todo el profesorado participante en el proyecto. La carpeta se llama “Diseños de logos AdF”, cuyo enlace es el siguiente:

[https://drive.google.com/drive/folders/1o4px9BnsF2CfnCBwW621xIk5\\_0bPyz4C?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1o4px9BnsF2CfnCBwW621xIk5_0bPyz4C?usp=drive_link)



- 
- **DESARROLLA E INTERACTÚA.** Para ello hemos llevado a cabo las actividades 2 y 3 planteadas anteriormente ( Análisis de ideas generadas y toma de decisiones)

A continuación os mostramos fotos de cómo nuestro alumnado llevaba a cabo su tarea:

<https://drive.google.com/file/d/1Hmtzus8nOEnnqNjryWM4aHJvuB-PlmTn/view?usp=sharing>

- **CREA:** Esa zona de aprendizaje está ligada a la última actividad planteada anteriormente (Aplicación de los recursos para el diseño del logo)

El alumno/a diseña su producto final y a continuación os mostramos los resultados:

<https://drive.google.com/drive/folders/1IemttqX1NvhwtSP07857apq266b9OKaN?usp=sharing>

---

## COMPETENCIAS CLAVE / ESPECÍFICAS / HABILIDADES DEL SIGLO XXI

---

- **Competencias Clave:**

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia emprendedora.

- **Habilidades del Siglo XXI:**

- Pensamiento crítico
- Comunicación
- Colaboración
- Creatividad
- Resolución de problemas
- Innovación
- Flexibilidad y adaptabilidad.

---

## EVALUACIÓN

---

- **Herramientas de evaluación:**

- Portfolio
- Rúbrica
  - <https://drive.google.com/file/d/1Yh9czl9gVcrBKstsOXVLrexWdZWSFUlt/view?usp=sharing>
- Formulario
  - <https://docs.google.com/forms/d/13JPpUBxxZHfGS2kZrv1T8zVoS--btM7D0mDDQLu5P2c/edit>
- Diario de clase

- **Criterios de Evaluación:**

- Se ha evaluado que el alumno haya trabajado a diario y con esfuerzo.
- Se ha logrado la autonomía del alumnado al buscar / investigar.
- Se ha trabajado en equipo.
- Se ha conseguido el producto final: Diseño del logo.

---

Esta situación/actividad de aprendizaje recurso ha sido elaborada por **INMACULADA GIL ALONSO** para el curso “Gestión de espacios educativos” y publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](#)

