
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: María Elena García Ruano
 - URL del blog/site/documento:
https://sites.google.com/educarex.es/adf-ies-caurium-coria/porfolio_sda-curso-2023-24/m%C2%AA-elena-garcia-ruano
 -
 -
- **Curso/Etapa:**
 - 1º CFGM Gestión Administrativa.
 - 2º CFGM Gestión Administrativa
- **Áreas implicadas:**
 - Tratamiento informático de la información.
 - Operaciones administrativas de Recursos Humanos.

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_obPyz4C?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

- **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 imprimirlo 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:** 3
- **Nº de participantes:** 1º CFGM Gestión Administrativa (12 alumnos/as) y de 2º CFGM Gestión Administrativa (13 alumnos/as).
- **Nº de docentes implicados:** 1
- **Tipos de agrupamientos**
 - Tríos
 - Grupos (4 o más participantes)

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_RPF9PEeKwz5z3OTSrBadlGa0yN/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_obPyz4C?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 el enlace a las fotos de cómo nuestro alumnado llevaba a cabo su tarea:

https://drive.google.com/drive/folders/1M80cunRI06nswVho_0B4sLy78OiS_zTx?usp=drive_link

- **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/1mUpgASMwpvv7TA_KxjFyxKO92Cd8sgq_?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/1Yh9czl9gVcrBKstsOXVLrexWdZWSFUtl/view?usp=sharing>
- Formulario
 - <https://docs.google.com/forms/d/13JpUBxxZHfGS2kZrvIT8zVoS--btM7DOmDDQLu5P2c/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 **MARÍA ELENA GARCÍA RUANO** para el curso “Gestión de espacios educativos” y publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

