

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Mi primer proyecto

Sinopsis

El alumnado, constituido en el rol de grupos empresariales, tendrá que diseñar un proyecto cuyo fin sea el vender un producto creado por ellos, útil, atractivo y construido a partir de material reciclado.

Datos técnicos

Autoría: Francisco Javier Correa Magdalena, Alexis López Puig, M^a. Elisa Daher Hernández

Centro educativo:

Tipo de Situación de Aprendizaje: Tareas

Estudio: 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE)

Materias: Tecnología (TEE), Lengua Castellana y Literatura (LCL), Educación plástica, visual y audiovisual (EUP)

Identificación

Justificación: La Situación de Aprendizaje planteada parte desde la materia de Tecnología, y se enlaza con EPV y LCL. En ella, el alumnado, constituido en el rol de grupos empresariales, tendrá que diseñar un proyecto cuyo fin sea el vender un producto creado por ellos, útil, atractivo, construido a partir de material reciclado... Se plantea como tarea tipo de inicio de curso para 1º ESO, ya que se sientan las bases de lo que deben ser los pasos de cualquier proyecto (de Tecnología o no), sirve para la evaluación inicial de Educación Plástica y Visual (combinación, comparación, mezcla de colores, manejo de textura, creatividad...), y para la evaluación inicial de la expresión oral y escrita del alumnado a partir de un modelo pautado.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación para Tecnología

Código	Descripción
STEE01C01	<p>Diseñar y crear un producto tecnológico sencillo de forma guiada, identificando y describiendo las etapas necesarias; y realizar las operaciones técnicas previstas en el plan de trabajo para investigar su influencia en la sociedad y proponer mejoras, tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social y medioambiental.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de diseñar y crear un prototipo que dé solución a un problema técnico, en el taller y de forma guiada y colaborativa, distribuyendo tareas y responsabilidades; de proponer y realizar las operaciones técnicas previstas, siguiendo criterios de seguridad e higiene, manteniendo en condiciones adecuadas el entorno de trabajo, y documentando su construcción. Para ello deberá identificar, describir y desarrollar cada una de las etapas del proceso de resolución de problemas tecnológicos, acorde a los medios disponibles (herramientas, materiales, etc.), utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios seguridad y respeto al medio ambiente; y buscar, analizar y seleccionar información, usando bibliografía o las herramientas TIC necesarias en cada caso, para proponer mejoras, tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social y medioambiental.</p>
Competencias del criterio STEE01C01	Competencia digital, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Criterios de evaluación para Lengua Castellana y Literatura

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Mi primer proyecto

Código	Descripción
SLCL01C02	<p>Producir e interpretar textos orales propios y ajenos, de distintos ámbitos de uso, a partir de la participación en debates, coloquios y conversaciones espontáneas, y de la dramatización de situaciones reales o imaginarias de comunicación, potenciándose con ello la expresión verbal y no verbal, la representación de realidades, sentimientos y emociones, y el desarrollo progresivo de las habilidades sociales; iniciarse en la práctica de estrategias para hablar en público, individualmente o en grupo, en situaciones formales e informales, planificadas y no planificadas, propias de la actividad escolar, con la finalidad de satisfacer las necesidades comunicativas y reconocer la importancia de la comunicación oral en la vida social.</p> <p>El criterio nos permitirá evaluar si el alumnado, individualmente o en grupo, interviene en situaciones comunicativas orales planificadas y no planificadas, respetando las pautas de la ortofonía y dicción de la norma culta canaria, pronunciando con corrección y claridad, incorporando progresivamente palabras propias del registro formal de la lengua y adaptando su mensaje a la finalidad de la práctica oral: presentaciones formales (narraciones, descripciones...); intervenciones espontáneas en el aula (expresar emociones, resolver dudas, aclarar malentendidos...); participaciones activas en actos de habla (entrevistas, diálogos, exposiciones escolares...); dramatizaciones de situaciones reales o imaginarias de comunicación, respetando las reglas de interacción, intervención y cortesía que regulan la comunicación oral (turno de palabra, respeto al espacio, gesticulación adecuada, escucha activa, uso de fórmulas de saludo y despedida...) y evitando el uso discriminatorio del lenguaje. Asimismo, se constatará que el alumnado es capaz de organizar el contenido de sus intervenciones y de elaborar guiones previos, en los que planifica el discurso y gestiona los tiempos, seleccionando la idea central y el momento en que va a ser presentada a su auditorio, así como las ideas secundarias y los ejemplos que van a apoyar el desarrollo de su intervención. Se verificará también que puede reconocer, tanto en sus producciones como en las ajenas, la trascendencia de una adecuada planificación del discurso y de la gestión de los tiempos, así como la importancia de la claridad expositiva, de la adecuación y la coherencia del texto oral, de la cohesión de los contenidos, de los aspectos prosódicos y de los elementos no verbales (gestos, movimientos, mirada...), así como del apoyo de las TIC, de manera que mejora la producción propia o ajena a partir de la práctica habitual de la evaluación y coevaluación.</p>
Competencias del criterio SLCL01C02	Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
SLCL01C04	<p>Producir textos escritos, con coherencia y corrección, a partir de modelos dados, en relación con los ámbitos de uso y con la finalidad que persiguen, reconociendo y comenzando a aplicar las técnicas y estrategias necesarias que le permitan afrontar la escritura como un proceso (planificación, obtención de datos, organización de la información, redacción y revisión del texto), integrando la reflexión ortográfica y gramatical en la práctica y uso de la escritura, con la adecuada atención a las particularidades del español de Canarias, y reconociendo la importancia de esta como fuente de información y adquisición de los aprendizajes y como vehículo para comunicar sentimientos, experiencias, conocimientos y emociones.</p> <p>Con este criterio podremos constatar que el alumnado redacta, en diferentes soportes y usando el registro apropiado, textos escritos propios del ámbito personal (diarios, felicitaciones, cartas, chats...), escolar (resúmenes, esquemas, mapas conceptuales) y social cercano a la realidad del alumnado (solicitudes, impresos, reglamentos...), así como textos narrativos, descriptivos, instructivos y dialogados, siguiendo modelos dados y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación. Se comprobará que presenta las ideas con coherencia y corrección, que se adecua a los rasgos propios de la tipología textual seleccionada, que respeta las normas gramaticales y ortográficas, y que utiliza palabras propias del registro formal. Se evaluará que, para ello, redacta borradores de escritura, revisando el texto en varias fases para aclarar problemas con el contenido o la forma, y que evalúa, mediante guías, su propia producción escrita y la de sus compañeros y compañeras, de manera que reescribe textos propios y ajenos hasta llegar al producto final. Asimismo, se pretende comprobar que el alumnado es capaz de entender la escritura como una herramienta con la que construir su propio aprendizaje y como medio para la expresión de sentimientos, experiencias, conocimientos y emociones, reconociendo la importancia de enriquecer su vocabulario para expresarse con exactitud, precisión y creatividad.</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Mi primer proyecto

Código	Descripción
Competencias del criterio SLCL01C04	Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Criterios de evaluación para Educación plástica, visual y audiovisual

Código	Descripción
SEUP01C04	<p>Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar si el alumnado es capaz de crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, mediante el conocimiento e identificación de los diversos soportes materiales y las diferentes técnicas empleadas en la expresión gráfico-plástica (papel, cartón, plástico, materiales reciclables, lápices de colores y de grafito, témperas, collage, claroscuro, programas informáticos, etc.); la utilización del lápiz de grafito y de color (de manera uniforme o degradada), aplicando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas; y el uso del papel (manipulado, rasgado, plegado o recortado) como material para crear texturas visuales o táctiles, composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales, con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos, aprovechando materiales reciclados, siendo responsable con el medio ambiente, y manteniendo su espacio de trabajo y su material ordenado y en buen estado. Todo ello para tener una visión global de las técnicas gráfico-plásticas, utilizándolas con propiedad y aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</p>
Competencias del criterio SEUP01C04	Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales.

Fundamentación metodológica/concreción

Modelos de Enseñanza: Investigación guiada, Organizadores previos, Simulación, Expositivo

Fundamentos metodológicos: Aprendizaje cooperativo, basado en proyectos.

Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- Proyección del vídeo						
<p>En el vídeo propuesto se muestra, solo con imágenes, un ejemplo de cómo, a partir de una necesidad/problema, se investiga, se propone, se planifica, se construye, se prueba y se presenta para su divulgación un objeto/producto. El profesor o profesora, una vez visto el vídeo, debería volver a pasarlo y que el alumnado vaya identificando por sí mismos dichas partes en el videoclip y las vaya enunciando de forma sintética. Entre toda la clase se crea el esquema de un proyecto tecnológico, que el profesorado podría ya llevar preparado <i>a priori</i>, aunque se elabore con el alumnado a raíz del visionado. Les comentará que ese va a ser el modelo a seguir para cualquier proyecto que se plantee en la materia. Es recomendable que las fases del proyecto estén a la vista todo el tiempo que dure en llevarse a cabo.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Esquema		1	Vídeo (on line o en local) Esquema del proyecto tecnológico.	Aula Aula de informática	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Mi primer proyecto

[2]- Identificamos el problema y generamos ideas

Comenzamos en esta actividad la fase de identificación del problema, fase de estudio del problema y generación de ideas (investigación, propuesta del producto): Igual que el niño protagonista del vídeo se encontró ante un problema, el profesorado le plantea ahora al alumnado que son futuros/as empresarios/as en estos tiempos de crisis, y que atendiendo a ello, se tienen que plantear construir y publicitar un producto que tendrá que tener una serie de características:

- Debe tener un uso práctico y debe ser posible construirlo con materiales reciclados (para abaratar costes y contribuir al cuidado del medio ambiente).
- Debe ser atractivo visualmente (para favorecer su posible comercialización).
- Deben valorar inversión de tiempo y esfuerzo en su construcción y ver si estos compensan el rendimiento económico que se puede prever con su venta.

Después de aclarar las dudas que pudiera haber sobre estos condicionantes, el profesorado mostrará imágenes en las que se vea cómo un mismo objeto, sin cambiar de forma o tamaño puede diferenciarse según su uso, público, marca, etc. (p. ej., una pelota cambia si es para uno u otro deporte, para rehabilitación, para uso infantil, incluso un balón de fútbol es diferente según la marca, si su uso es para un mundial, Eurocopa, con motivos infantiles o de club, etc.; el calzado según el uso que se le dé, estuches para lápices, según sean para adultos o para infantiles...). A continuación, el profesor o profesora constituirá "grupos empresariales" de 4 miembros que tendrán que, a partir de estos requisitos, pensar en qué producto podrían fabricar, buscar información de modelos existentes ya, materiales, formas, etc. Posiblemente cada miembro del grupo quiera un objeto diferente, pero tendrán que acordar uno solo, como miembros de una misma empresa, aunque luego cada uno lo personalizará.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Coloquio		1	PDI o proyector Imágenes de diferentes productos	Aula	

[3]- Diseñamos el producto y planificación de su fabricación

El alumnado por grupos, una vez decidido el producto a fabricar:
 Realiza los dibujos/bocetos.
 Elige los materiales.
 Elabora el presupuesto en una hoja de cálculo.
 Planifica la fabricación, de acuerdo con un guión (qué tendrá que hacer, cuánto tiempo le llevará, qué recursos necesitará tanto para Tecnología como para Plástica, quién será la persona responsable de cada cosa...) en un documento de texto para el profesor o profesora de Tecnología. El guión puede trabajarse en esta sesión o haberlo hecho previamente en LCL.
 Envía toda la planificación previa al profesorado (de Tecnología y de Plástica) por correo electrónico o lo cuelga en el espacio Moodle creado ad hoc.
 Una vez entregado, el profesorado revisa las planificaciones de cada proyecto y hace las aportaciones que crea convenientes para su mejora.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Dossier planificación (bocetos, presupuesto...)		3	Procesador de texto y cálculo Materiales de dibujo Modelo de guión para la planificación	Taller de TEC Taller de EPV Aula de informática	

[4]- Construimos el producto

El profesor o profesora explica cuáles son las medidas de seguridad y salud en los trabajos del taller. El alumnado realiza las distintas actividades previstas en el plan de trabajo para la construcción del objeto (uno por cada miembro del grupo) con el seguimiento por parte del profesorado. Se propone la posibilidad de hacer fotos en cada fase del proyecto para luego hacer un montaje en donde se aprecie su construcción e incluirlo en algún entorno virtual tipo blog o aula Moodle.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Mi primer proyecto

[4]- Construimos el producto						
- STEE01C01	- Producto		5	Ficha de seguimiento Materiales Herramientas *cámara de foto o cualquier otro dispositivo fotográfico	Taller de Tecnología	
[5]- Decoramos el producto						
<p>El aula de Plástica se convierte ahora en el departamento de marketing, encargado de hacer más atractivos los productos al público consumidor, así como de diseñar la campaña de publicidad para venderlo. En la primera parte de la sesión, el profesorado de Plástica situará al alumnado en la fase del proceso en la que se encuentran: una vez construido el objeto hay que decorarlo. El profesorado guiará y aconsejará al alumnado que no sepa bien cómo llevar a cabo la decoración del producto, para personalizarlo. El alumnado llevará a cabo la decoración del objeto construido. El profesorado le hará consciente de que vendrá luego la fase de presentación y divulgación, como parte de la labor del Departamento de marketing. Tendrá que haber coordinación entre “fabricantes” del mismo objeto para evitar coincidencias y ver la posibilidad de agrupar los productos a través de una marca, seña de identidad u elemento distintivo, ya que se publicitarán en conjunto.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SEUP01C04	- Logo - Decoración producto		2	Materiales requeridos para la decoración	Taller de plástica	
[6]- Verificamos el proyecto						
<p>Los productos se intercambiarán entre los diferentes grupos, con el fin de que cada uno compruebe el funcionamiento de los objetos de otro grupo. Cada grupo rellenará una ficha de verificación del producto evaluado (a modo de control de calidad externo) y reflejará ahí las modificaciones o mejoras que quiera aportar.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Ficha de verificación		1	Ficha de verificación	Taller de Tecnología	
[7]- Elaboramos la memoria						
<p>El alumnado elabora una memoria, la guarda y la envía por correo electrónico al profesor o profesora de Tecnología y de Lengua Castellana y Literatura y/o la cuelga en el Aula Moodle. La memoria consistirá en la narración del proceso seguido para elaborar los productos, las dificultades encontradas, así como todas aquellas discrepancias de estimación del tiempo, de la cantidad de materiales, etc., que hubo entre la planificación original (documentación creada y enviada al profesorado en la fase 3 de diseño) y la realización del objeto.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SLCL01C04 - STEE01C01	- Memoria		2	Modelo de memoria	Aula	
[8]- Divulgamos el proyecto						
<p>El profesorado de Plástica continuará con la última fase del proyecto, que consistirá en la realización de un cartel publicitario. El profesorado puede proponer un formato publicitario, como</p>						

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Mi primer proyecto

[8]- Divulgamos el proyecto

puede ser un cartel digital (en Glogster, p.ej.) o una ficha publicitaria del producto con foto y ficha técnica (ej. en Calameo), o bien, puede dejar libertad para que cada grupo idee su campaña (cuña de radio, spot televisivo, octavillas, cartel digital...). De nuevo, propondrá seguir todos los pasos seguidos para la realización de un proyecto, pero ahora enfocados a este mini proyecto publicitario.

Fase de identificación de la necesidad: el alumnado tiene que vender un producto.

Fase de estudio de la necesidad y generación de ideas: el alumnado tendrá que pensar en qué va a consistir esa campaña publicitaria.

Fase de diseño: hay que decidir en grupo cómo se va a hacer, con qué recursos (digitales o no...), y hacer los bocetos, donde el alumnado probará con varias opciones de imagen y texto, haciendo combinaciones diferentes, jugando con el tamaño y el color, el tamaño, y las posibilidades de cada soporte considerado.

Fase de elaboración: hay que crear la publicidad. Deben combinar texto e imagen del producto. El texto puede ser una descripción sintética, información del producto o un slogan. La imagen o imágenes serán las de los productos acabados y obtenidas con cámara digital o teléfono móvil. Se podrá incluir en él el precio de mercado.

Fase de verificación: hay que presentarlo al resto de la clase, a modo de empresa ante futuros/as compradores/as (*en la clase de LCL).

Fase de presentación: muestra del trabajo hecho en un entorno más público (el Centro, el blog, el aula Moodle...)

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SEUP01C04	- Campaña publicitaria		3	Esquema del proyecto tecnológico. Cámara de fotos o teléfono móvil con cámara. Registro en Glogster Registro en Calameo Cartulinas, pegamento, etc., si el formato no es digital.	Aula	

[9]- Presentamos la campaña publicitaria

El alumnado presentará en grupo la campaña publicitaria realizada al resto de la clase. Podrá pedírsele *a priori* que tengan preparada una justificación oral de por qué han usado un formato y no otro, qué han querido transmitir, en qué han hecho más hincapié, cuáles creen que son las características más importantes de su producto, etc. El resto de la clase preguntará a cada grupo cuantas cosas considere, como potenciales compradores/as de ese producto. Asimismo, hará las aportaciones convenientes para mejorar la publicidad de cara al gran público.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SLCL01C02	- Exposición oral		2	PDI si la publicidad tiene formato digital	Aula	

[10]- Presentamos la campaña al gran público

El alumnado considerará todas las aportaciones hechas por el resto de compañeros y compañeras y procederá a cambiar aquello que considere que va a mejorar su campaña publicitaria. Luego procederá a su publicación, bien en el propio Centro, en el entorno de éste, en el blog, en el aula Moodle...

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Mi primer proyecto

[10]- Presentamos la campaña al gran público						
- SLCL01C04	- Publicación		1	Publicidad digital: Conexión a internet No digital: Cinta adhesiva, fotocopias, cartulinas, etc.	Aula de informática	

Fuentes, Observaciones, Propuestas

Fuentes: Se han buscado imágenes libres, y para ello se ha recurrido a <http://es.dreamstime.com/>

Observaciones: La memoria tiene “dos formatos”: uno con epígrafes sencillos, otro con formato de preguntas, para que el profesorado elija, considerando que el segundo puede guiar más al alumnado en su confección y podemos atender mejor, de esta manera, a la diversidad en el aula.

Propuestas: Esta situación de aprendizaje se puede montar en un aula Moodle con todos los recursos disponibles, de tal modo que el alumnado irá trabajando y subiendo las diferentes fases de la tarea, y el profesorado implicado podrá ir viendo cuál está siendo el proceso, lo que favorecerá la coordinación.