

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Marketing digital en el emprendedurismo: Mi página Web

Descripción

El desarrollo de esta situación de aprendizaje, girará en torno a la idea de **crear una página WEB** de factura profesional. Una forma de ir visualizando la idea de iniciar un negocio propio, como una alternativa posible, ante la difícil situación laboral que la "crisis" ha generado.

Datos técnicos

Autoría: Alfonso Toral Hernández

Centro educativo: SAN BARTOLOMÉ DE TIRAJANA

Tipo de Situación de Aprendizaje: Tareas

Estudio: 3º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE)

Materias: Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EUP), Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial (IVY), Educación para la ciudadanía y los derechos humanos (EUT)

Identificación

Justificación: El objetivo de esta SA es el de proporcionar algunas herramientas digitales útiles, que contribuyan a dar la mayor difusión posible al Proyecto Empresarial. Hoy en día, cualquier negocio, por pequeño que sea, necesitará para lograr el éxito la mayor visibilidad posible. En este sentido, **se propone la creación de una página WEB de factura profesional**, que proporcione la ayuda necesaria para conseguir alcanzar esta visibilidad tan necesaria.

Conseguir este objetivo supone el estudio de algunas herramientas digitales, que contribuirán a mejorar ostensiblemente el diseño de nuestra WEB.

También será necesario reforzar nuestra presencia en las Redes Sociales, sobre todo en aquellas que tengan un carácter más profesional (Instagram, Flickr, Linkdin, etc.), pero sin olvidarnos de las más populares (Facebook, Twitter, etc.)

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación para Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Código	Descripción
SEUP03C01	<p>Experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.</p> <p>Con este criterio se permite comprobar si el alumnado es capaz de experimentar con los elementos configurativos de la imagen. Para ello deberá ensayar con el valor expresivo y las posibilidades tonales del punto y la línea (aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones de los lápices de grafito o de color, y variando la presión ejercida, etc.), y emplearlos en composiciones a mano alzada (geométricas o espontáneas); experimentar con las variaciones formales de los elementos configurativos de la imagen (el punto, la línea, el plano, el color y la textura), aplicando el concepto de ritmo de forma libre y espontánea, para realizar composiciones que transmitan emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.), utilizando los elementos configurativos de la imagen, diferentes materiales (creyones, rotuladores, material de reciclaje, etc.), soportes (papel, cartón, cartulina, madera, etc.), técnicas gráficas (claroscuros, degradados, collages, estampados, etc.) y diferentes recursos (bibliotecas, museos, revistas de diseño, programas informáticos sencillos de diseño, etc.); además de reflexionar y valorar su propia creación artística con actitud crítica frente a manifestaciones estereotipadas.</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Marketing digital en el emprendedurismo: Mi página Web

Código	Descripción
Competencias del criterio SEUP03C01	Competencia digital, Competencias sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales.
SEUP03C06	<p>Interpretar los fundamentos de la imagen fija y en movimiento, mediante la identificación y el análisis de sus componentes, y a través de la observación de imágenes de diferente índole; el diseño y la elaboración de mensajes visuales y audiovisuales; y la exploración de sus posibilidades expresivas para utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisuales, y apreciar y valorar las posibilidades expresivas y comunicativas de las imágenes y la importancia del uso de las tecnologías digitales en este campo, así como adoptar actitudes que favorezcan el interés por el mundo audiovisual y el peso específico que la imagen tiene en la sociedad actual.</p> <p>Con este criterio se comprueba si el alumnado es capaz de identificar, interpretar y analizar los diferentes elementos que intervienen en el lenguaje multimedia. Para ello tendrá que realizar fotografías con diferentes encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas; elaborar animaciones con medios digitales o analógicos; diseñar, en equipo o individualmente, mensajes visuales y audiovisuales, y documentos multimedia, con distintas funciones (publicitaria, estética, informativa, etc.), utilizando diferentes lenguajes y códigos (fotografía, cine, televisión, vídeo, publicidad, cómics, etc.) y recursos visuales, como figuras retóricas, y digitales, y siguiendo, de manera ordenada, las distintas fases del proceso (guión, story board, etc.); así como reflexionar, críticamente, sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto histórico y sociocultural, analizando su narrativa, valorando las aportaciones de las tecnologías digitales en este campo y rechazando manifestaciones sexistas y discriminatorias.</p>
Competencias del criterio SEUP03C06	Comunicación lingüística, Competencia digital, Competencias sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales.

Crterios de evaluación para Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial

Código	Descripción
SIVY03C05	<p>Proponer proyectos de negocio analizando el entorno externo de la empresa y asignando recursos materiales, humanos y financieros de modo eficiente, aplicando ideas creativas y técnicas empresariales innovadoras.</p> <p>Con este criterio se pretende valorar si el alumnado es capaz de elaborar un plan de negocio en equipo, mostrando una actitud emprendedora y creativa, para detectar ideas de negocio que aporten valor a su entorno, a partir de la aplicación de diversas técnicas (ensoñación, asociación libre, blog de notas colectivo, lista de atributos, lluvia de ideas –simple o inverso–...); explicando el objeto del negocio y cómo generaría beneficio y describiendo la relación de las empresas con el Estado y las administraciones públicas, al analizar los trámites para constituirse y reconocer las fuentes de gasto e ingreso público que aportan éstas como elementos para el bienestar comunitario. Para ello emprende la búsqueda y el análisis de información sobre su entorno y desarrolla los correspondientes planes económico-financieros, las estrategias competitivas elementales en el mercado y decide la asignación de los recursos humanos (puestos de trabajo, las tareas a acometer, el diseño de la estructura organizativa básica, etc.) y los materiales necesarios con los que se determinarán las necesidades financieras del proyecto, desarrollando un plan de comercialización del producto mediante la aplicación de variables de marketing al negocio (gamas y líneas del producto, precios, comunicación, canales de distribución, etc). Simultáneamente, se valorará si es capaz de elaborar e interpretar los documentos administrativos básicos correspondientes a la simulación de las operaciones comerciales más habituales (pedidos, albaranes, facturas, instrumentos de pago, etc.), interpretar documentos laborales ya elaborados (nóminas, afiliación y alta en seguridad social...) y realizar, además, una aproximación al análisis de viabilidad del proyecto a partir de cálculos sencillos de ingresos y gastos (los presupuestos de tesorería o la cuenta de los resultados). Para todo ello podrá emplear aplicaciones TIC específicas para la administración de la empresa, hojas de cálculo, procesadores de texto etc. Además, en la elaboración de este plan, y mediante el trabajo en grupo, cumplimenta un informe o formulario planteado, valorando el esfuerzo personal realizado por cada miembro y presentando las características principales y conclusiones del proyecto elaborado en gran grupo para su difusión y valoración conjunta, explicando todo este proceso, oralmente y por escrito, utilizando cualquier técnica o herramienta</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Marketing digital en el emprendedurismo: Mi página Web

Código	Descripción
	para su presentación (gráficas, Lienzo de negocios ...).
Competencias del criterio SIVY03C05	Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales.

Criterios de evaluación para Educación para la ciudadanía y los derechos humanos

Código	Descripción
SEUT03C01	<p>Afrontar diferentes proyectos, retos y problemas de interés personal o colectivo, reconociendo las características personales, asumiendo compromisos y responsabilidades, cooperando, tomando decisiones con criterio y anticipando consecuencias. Interactuar con las demás personas involucradas de su entorno, respetando las diferencias y estableciendo relaciones constructivas.</p> <p>Se pretende constatar la evolución del alumnado en lo que al desarrollo de su inteligencia intrapersonal e interpersonal se refiere, así como sus competencias sociales y cívicas, en la medida en que, como aprendiz y persona con fines propios, sea capaz de tomar conciencia de sus posibilidades para afrontar retos, problemas, proyectos, establecer compromisos y responsabilidades con otras personas ante situaciones de interés personal o colectivo. Por tanto, se pretende que el alumnado aprenda a convivir desde la aceptación de sí mismo y de las personas de su entorno. Para ello ha de recurrirse a situaciones de autoevaluación y de coevaluación (con el grupo de iguales, con docentes, con la familia) que apunten a su capacidad de empatía, de diálogo, asertividad y resiliencia. La evaluación también ha de tener en cuenta cómo el alumnado aplica habilidades sociales y valores para relacionarse y alcanzar metas comunes. Asimismo, también se comprobará si adquiere habilidades organizativas (planificar, cumplir con agendas) y de liderazgo, si practica el diálogo y la mediación para superar los conflictos y si es capaz de argumentar que, en determinadas circunstancias, el conflicto, el disenso, la autocrítica y la crítica constructiva mejoran las relaciones y el bienestar personal y social, así como el progreso moral de los individuos y los colectivos. Dada la amplitud de los aprendizajes que se intentan verificar con este criterio, se sugiere al profesorado que durante el curso sitúe al alumnado ante situaciones de aprendizaje en las que tenga que desarrollar proyectos sociales y comunitarios, o un proyecto personal de vida, así como simulaciones de conflictos en los que sea preciso emplear la mediación, la resolución de casos prácticos que fomenten la iniciativa, la toma de decisiones y el pensamiento consecuencial, etc., para comprobar que avanza en estos logros y va consolidando la escala de valores éticos contemplados en Declaración Universal de los Derechos Humanos (DUDH).</p>
Competencias del criterio SEUT03C01	Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Marketing digital en el emprendedurismo: Mi página Web

Código	Descripción
SEUT03C02	<p>Adquirir habilidades y estrategias de información y documentación, y aplicarlas en la realización de distinto tipo de producciones. Analizar críticamente la información y señalar las estrategias de manipulación empleadas por los medios de comunicación y la publicidad. Desarrollar hábitos responsables de consumo y uso de la información, especialmente la generada en las redes sociales. Construir nueva información y conocimientos en relación con los problemas abordados en la materia, y expresarse con propiedad, tanto oral como por escrito.</p> <p>Se pretende constatar que el alumnado progresivamente va adquiriendo autonomía y competencia en buscar, seleccionar, comprender y contrastar información para, posteriormente, construir nuevos conocimientos, argumentando y estableciendo conclusiones propias. Se prestará atención a evaluar su capacidad para interpretar críticamente los mensajes de los medios de comunicación y de la publicidad (televisión, radio y prensa) y de las redes sociales y otros sitios de Internet y si demuestra que adquiere hábitos responsables de consumo y uso de la información. Se comprobará situando al alumnado ante situaciones de aprendizaje en las que tenga que elaborar producciones de distinto tipo a lo largo del curso en relación con los problemas tratados en la materia (monográficos, informes, entradas de blog, debates, creación de anuncios de publicidad, etc.) con el propósito de evaluar que se expresa, tanto oralmente como por escrito, con fluidez, con coherencia y usando la terminología con adecuación, conforme al nivel.</p>
Competencias del criterio SEUT03C02	Comunicación lingüística, Competencia digital, Competencias sociales y cívicas.

Fundamentación metodológica/concreción

Modelos de Enseñanza: Investigación guiada, Sinéctico, Enseñanza directiva, Enseñanza no directiva

Fundamentos metodológicos: El éxito de la SA dependerá de la combinación de modelos metodológicos que vamos a plantear. Aunque el enfoque general utilizado tendrá como base el **Aprendizaje Basado en Proyectos**, durante las diferentes actividades que se irán realizando, se usarán eventualmente otros modelos que se ajustan en mayor medida a cada una de estas. Así, por ejemplo, durante la **introducción al estudio de la movigrafía**, se usarán agrupamientos por parejas, para más tarde, durante la fase **dar a conocer mis trabajos**, dar paso a grupos más numerosos que facilitarán el debate y la coevaluación.

También se usará, de forma habitual el modelo metodológico **Flipped Classroom**, ya que el alumnado repasará los contenidos en casa a través de vídeos, aprovechando las clases para trabajar las tareas propuestas.

Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- ¿Qué tipo de negocio me gustaría tener?						
En un primer paso, el alumnado debe pensar con detenimiento qué tipo de negocio le gustaría iniciar. Para ello debe definir cuáles son sus debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades de negocio (DAFO) y plasmarlas en un mural analógico o digital.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Mural DAFO	- Trabajo individual	4	Ordenador Conexión a Internet Plantilla DAFO https://create.piktochart.com/	Aula con recursos TIC	Una vez elegida la plantilla DAFO que se va a utilizar, el alumnado deberá contestar con sinceridad a las cuestiones que se le plantean.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Marketing digital en el emprendedurismo: Mi página Web

[2]- MOVILGRAFÍA (LA FOTOGRAFÍA EN EL SMARTPHONE)

El diseño de cualquier página WEB, conlleva una gran responsabilidad. Una página WEB con unas fotografías de poca calidad, difícilmente consiga captar y mantener la atención de sus visitantes. Por esta razón se ha incluido esta tarea que incluye diversas actividades, cuyo objetivo final es **mejorar la calidad de nuestras fotografías** a través de **un mejor conocimiento y aprovechamiento de las posibilidades técnicas de nuestro móvil**.

El alumnado debe crearse una **cuenta en Flickr** donde poder subir sus fotos. Al mismo tiempo el/la profesor/a creará grupos en dicha red, para **propiciar los debates** que conlleva la propia **autoevaluación y coevaluación**.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SEUT03C02 - SEUP03C01 - SEUP03C06	- Serie de fotografías	- Trabajo individual - Gran Grupo - Grupos homogéneos	12	Smartphone o dispositivo móvil Ordenador https://adultosprofesocial.wixsite.com/movilgrafia	Distintos escenarios, elegidos por el propio alumnado: naturaleza, interiores, set fotográfico improvisado en casa o en el aula, etc.	El alumnado, desde casa , debe entrar en la página WEB (MOVILGRAFÍA) cuyo enlace se facilita y ver los tutoriales relacionados en la "galería". Ya en el aula debe completar las sencillas cuestiones que se plantean en la página " actividades "

[3]- MI PÁGINA WEB (INTRODUCCIÓN)

En esta primera parte, dedicada a la creación y diseño de una página WEB, nos familiarizaremos con la plataforma que vamos a usar para ello:

Registro y creación de cuenta en la plataforma WIX

Dos modos de visualización posibles: **vista previa** y **edición**

Herramientas de diseño

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SEUP03C06 - SEUP03C01 - SEUT03C02	- Elección de la plantilla WEB	- Trabajo individual	4	Ordenador Proyector-Cañón Pantalla	Aula con recursos TIC	Se proporcionará al alumnado un código, que lo dirigirá a un tutorial de INTRODUCCIÓN al funcionamiento básico de la Plataforma WIX

[4]- MI PÁGINA WEB: DISEÑO y MAQUETACIÓN

En esta segunda fase el alumnado profundizará en el estudio de las herramientas de diseño que la Plataforma WIX pone a nuestra disposición.

La PÁGINA DE INICIO: Se pondrá especial cuidado en el diseño de esta página de bienvenida, ya que esto supondrá la diferencia entre que el visitante se quede visualizando nuestra página WEB o que, por el contrario, decida marcharse.

Elección cuidadosa de las fotos y textos del ENCABEZADO y del CUERPO CENTRAL de la WEB

Estructuración del MENÚ, donde debe haber como mínimo: INICIO | ACERCA DE | GALERIA GRÁFICA | BLOG | CONTACTO

Dentro de la GALERIA GRÁFICA deben añadirse varias galerías con categorías diferentes: fotos y vídeos (se puede incluir textos)

Configuración del FOOTER (pie de página): créditos de autoría, licencias, iconos de acceso a Redes Sociales

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Marketing digital en el emprendedurismo: Mi página Web

[4]- MI PÁGINA WEB: DISEÑO y MAQUETACIÓN

Creación de textos: titulares y de párrafo (acompañando a las imágenes)
 Realizar alguna entrada en el BLOG, que incluya fotografías y un texto
 Incorporación de vídeos ilustrativos al tipo de Negocio que se ha elegido (realizados por el alumnado o subidos directamente desde Youtube, Vimeo, etc.). Estos vídeos podrán colocarse en la página de INICIO o en una GALERÍA
 Inclusión de elementos accesorios que facilitan la navegación y aportan información: contador de visitas, botones de navegación, GIF animados, etc.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Diseño de la Página WEB	- Gran Grupo - Trabajo individual	12	Smartphone o dispositivo móvil Ordenador Plataforma WIX Tutoriales WIX: https://youtu.be/IHPAug87jpM	Aula con recursos TIC	Es importante destacar que el alumnado tiene acceso a esta plataforma en todo momento y, por tanto, también podrá avanzar en la construcción de su página WEB, desde casa.

[5]- COMPARTIENDO MI WEB CON EL MUNDO

En esta última parte, el alumnado debe tener consciencia de que a partir de la publicación de su WEB, cualquiera puede acceder al contenido expuesto. En este sentido, deberá aprovechar las oportunidades que las Redes Sociales nos brindan y dejar su huella digital bien situada.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SEUP03C06 - SEUT03C01 - SEUP03C01 - SEUT03C02	- Publicación y difusión del Proyecto	- Trabajo individual - Gran Grupo	3	Ordenador Acceso a Internet Utilización del correo electrónico con el fin de fidelizar a los contactos (amigos/as) Redes Sociales (Twitter, Facebook, LinkedIn, Instagram, Flickr, etc.)	Aula con recursos TIC	El alumnado dispone de acceso total a su página WEB en todo momento, con lo que podrá continuar el trabajo en cualquier lugar con conexión a Internet.

Fuentes, Observaciones, Propuestas

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Marketing digital en el emprendedurismo: Mi página Web

Fuentes: CÓMO CREAR UNA PÁGINA WEB

<https://es.wix.com/como-crear/una-pagina-web>

MOVILGRAFÍA: FOTOGRAFÍA CON EL MÓVIL

<https://clipset.20minutos.es/tag/movilgrafia/>

LAS 10 CARACTERÍSTICAS BÁSICA QUE COMPARTEN LOS EMPRENDEDORES

<http://www.eleconomista.es/gestion-empresarial/noticias/4622264/02/13/10-caracteristicas-basicas-que-comparten-los-emprendedores.html>

LOS 10 MANDAMIENTOS DEL MARKETING PARA EMPRENDEDORES

<https://www.emprenderalia.com/los-10-mandamientos-del-marketing-para-emprendedores/>

Observaciones: El número de sesiones estipulado para cada actividad, tendrá un carácter flexible ya que no todo el alumnado tiene las mismas características. Con esta medida queda garantizada la Inclusión, ya que **una página WEB no tiene un límite** establecido y así, mientras parte del alumnado ha concluido los mínimos exigidos, puede seguir avanzado en la creación y diseño de su WEB libremente y, por tanto, aquellos alumnos/as que presenten una mayor dificultad, pueden recibir toda la atención del profesor/a que les ayudará a superar dichos mínimos.

Propuestas: En una última sesión, realizada en el Salón de Actos del Centro, se podrían presentar a toda la Comunidad Educativa, las WEB realizadas y, el alumnado podría repartir tarjetas con el Código QR impreso, de sus WEB.