

EDADES SUGERIDAS **+12**

DOMINIOS DE
CONOCIMIENTO

- Tecnología e ingeniería
- Lengua
- Ciudadanía global



PRESENTACIÓN

¡Acción 2! es una serie de aventuras tecnológicas. A lo largo de este capítulo comprenderemos que la comunicación es una parte importantísima del proceso de creación de una app y que puede llevarnos a descubrir un potencial que ni nos imaginábamos que tenía. A lo largo de todo este recorrido pudimos ver la capacidad transformadora de la tecnología, pero también, lo mucho que esa capacidad depende de sus creadores. Las apps y la tecnología por sí solas no resuelven problemas... Cuando estamos alejados parece que la tecnología es un problema de máquinas y robots, cuando nos acercamos nos damos cuenta de que es un problema humano, de las personas que la usan y la crean.



HACEMOS FOCO EN EL CONOCER

EMOCIONES DE COLORES

Como menciona Consu en este capítulo, los colores transmiten diferentes sensaciones. El amarillo puede dar una vibra alegre y positiva, que se asemeja a los rayos de sol, el verde nos hace pensar en el ambiente y la naturaleza, el rosa en el amor o la amistad...Y ustedes, ¿con qué color relacionan su escuela y la app en la que están pensando?



HACEMOS FOCO EN EL HACER

TU PROPIO ESLOGAN

Comunicar su app de la forma más simple es posible creando un eslogan. Para ello, necesitaremos crear una frase corta que describa la app y mediante la cual se entienda qué problema soluciona.



HACEMOS FOCO EN EL SER

IGUALES PERO DIFERENTES

Las aplicaciones móviles tienen un estilo y personalidad únicos al igual que nosotros, las personas. Como explica Consu en este capítulo, la identidad podría definirse como el conjunto de características que nos definen. La identidad es lo que hace que alguien o algo sea único y

FICHA PEDAGÓGICA

DISEÑO Y COMUNICACIÓN

SERIE ACCIÓN 2

ACTIVIDADES

Las actividades de las fichas Escuela Plus buscan inspirar propuestas pedagógicas en las que los alumnos puedan poner en juego el desarrollo de competencias. Perderle el miedo a la tecnología, puede ayudar a pensar soluciones para problemáticas reales, ideal para desarrollar un pensamiento crítico y creativo, ampliando la visión del mundo.



CONOCER

EMOCIONES DE COLORES

¿Sabían que los colores influyen en nuestras emociones? La psicología del color es un campo de estudio que analiza cómo percibimos los colores y cómo estos influyen en nuestras emociones y conducta. ¿Ya habían escuchado hablar de ella?

Invita a tus estudiantes a investigar en grupo sobre este tema identificando colores con las emociones que despiertan. A partir de ello pueden realizar lo siguiente: primero, bocetar un mapa de la escuela con sus diferentes espacios (biblioteca, patio, baños, aulas, etc.), segundo, asignar a cada espacio un color teniendo en cuenta la información que nos brinda la psicología del color.

Para cerrar la actividad cada grupo comparte su mapa de la escuela argumentando la elección que han hecho de los colores.

Además, pueden pedir a los estudiantes que piensen con qué colores estará relacionada su app y que creen una paleta de colores para su aplicación móvil.



HACER

TU PROPIO ESLOGAN

Para comunicar y difundir una aplicación móvil o cualquier otro tipo de producto, servicio, etc., puede servirnos crear un eslogan.

Un eslogan es una frase corta, original y atractiva utilizada en contextos comerciales, políticos o religiosos con distintos fines. Se caracteriza por ser fácil de recordar y por generar algún tipo de impacto emocional en los consumidores.

Invita a tus estudiantes a trabajar en grupos para crear un eslogan. Puedes darles a elegir entre los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Por ejemplo, un grupo elige el ODS 5 que trata sobre la "Equidad de género": deberán investigar de qué trata, seleccionar palabras claves e imaginar un eslogan que haga referencia a la importancia de lograr equidad entre géneros.



SER

IGUALES PERO DIFERENTES

Invita a tus estudiantes a reflexionar sobre el tema de la identidad, haciendo foco en el respeto por el estilo particular de cada uno de ellos. Sugerimos algunas preguntas:

¿Se sienten respetados por los demás?, ¿respetan los estilos particulares de cada uno de los compañeros de clase?, ¿qué desafíos encuentran a la hora de respetar nuestra diversidad?, ¿qué grado de influencia tiene la publicidad y los estereotipos en ese respeto?

FICHA PEDAGÓGICA

DISEÑO Y COMUNICACIÓN

SERIE ACCIÓN 2



METACOGNICIÓN

Como actividad metacognitiva sugerimos una rutina de pensamiento cuyo objetivo es reflexionar sobre cómo y por qué ha cambiado nuestro pensamiento.

Partiendo del tópico “Creación y desarrollo de aplicaciones móviles” invita a tus estudiantes a completar las siguientes frases:

“Antes pensaba...”

“Ahora pienso...”

CONECTANDO MUNDOS

TIPO MARCA

¿Han escuchado hablar de Isotipos?

El Isotipo es un elemento usado para identificar una marca, sea de una organización, de un producto, de un evento, de una campaña de comunicación, etc., es el elemento fundamental de un proyecto de diseño de identificación visual.

Invita a tus estudiantes a explorar ejemplos de isotipos de marcas famosas para buscar inspiración, y luego, elaborar su propio isotipo para la app que estuvieron desarrollando.

x

x

x

x

x

x

x

x

x

x

escuela+

Vrio.

DIRECTV | SKY | DGO

escuelaplus.com / escuelaplus@directvla.com

