



La actividad y su justificación

La actividad consiste en relacionar los conceptos de los elementos de la publicidad con su manifestación en la realidad. Para ello, hay dos zonas en la pantalla:

- A la derecha, los rótulos de neón con la palabra que identifica a los elementos que se van a trabajar.
- A la izquierda, cinco televisores que mostrarán el elemento concreto a modo de ejemplo real.

Aleatoriamente los rótulos de neón de la derecha se van encendiendo uno cada vez, mientras los demás están apagados pero legibles.

Los televisores permanecen apagados hasta que el alumno pulsa uno de ellos.

Si la imagen que muestra entonces es la manifestación de lo que describe el rótulo, éste se trasladará debajo del televisor que quedará encendido con la imagen correspondiente. Es un 'memory' donde el propio programa descubre la primera ficha: el rótulo de neón.

Objetivos didácticos

- 01 Conocer elementos propios de la publicidad: Logo, producto, personaje, marca y eslogan.
- 02 Identificar estos elementos en ejemplos concretos
- 03 Desarrollar la percepción y memoria visual, en situaciones de asociación.

Contenidos

- 01 Elementos publicitarios:
 - Logo, como símbolo, palabra o diseño que representa a quienes venden u ofrecen un producto
 - Producto, como lo que se quiere vender u ofrecer.
 - Personaje, como aquella persona que aparece y se parece a quien puede comprar el producto anunciado, o personas a quienes queremos parecernos o admiramos y quizá por eso queramos comprar lo que ellos compran.
 - Marca, como elemento que nos da información sobre quién vende, ofrece o anuncia un producto.
 - Eslogan como la frase que nos anima a comprar.

Transversalidad

En general, el trabajo sobre los elementos publicitarios, nos llevará a desarrollar el sentido crítico: Conociendo "las armas de que se sirve la publicidad" podremos "defendernos" en mayor medida de su influencia.

Esto incidirá directamente en la Educación para el Consumo.





Consideraciones metodológicas

- ◆ Se presuponen las competencias informáticas necesarias, por lo que no deberán suponer ningún obstáculo añadido en la actividad.
- ◆ Se debe insistir en la necesidad de atención y retención (memoria visual)
- ◆ Siempre sería aconsejable introducir la actividad si va a trabajarse por separado

Evaluación

- ◆ Los resultados del trabajo del alumn@ con la actividad se presentan mediante una clave, integrada en un código de barras que aparece a modo de pegatina cuando se llega al final de la interacción. Las correspondencias del código de barras son las siguientes:
"x" es el tiempo empleado en realizar la actividad.
"y" son los aciertos.
"z" los errores cometidos.
No existe un marcador de tiempo en esta actividad.
- ◆ Corresponderá al profesor o profesora utilizar esa información de la forma que estime más oportuna así como la decisión de transmitirla o no al alumn@
Se recuerda potenciar el carácter "motivador" de los resultados y su carácter de refuerzo positivo.
Se facilita el tratamiento de la diversidad y la intervención con alumnado de necesidades educativas.

