

La publicidad al descubierto



JUSTIFICACIÓN

La publicidad es un fenómeno que influye de manera significativa en la economía y en la sociedad, un negocio que refleja los desarrollos rápidos de la tecnología y estilo de vida. El éxito de la publicidad depende de una realización creativa orientada a informar e influir en el comportamiento de las personas consumidoras.

OBJETIVOS

- Reflexionar sobre la presencia de la publicidad en nuestro entorno.
- Distinguir los elementos que conforman la publicidad y conocer su significado y función.
- Conocer los diferentes espacios donde encontramos publicidad.
- Reconocer los diferentes recursos utilizados en la distribución de un escaparate.
- Identificar distintos tipos de publicidad en soporte fijo.
- Conocer el código deontológico que debe cumplir la publicidad.
- Conocer los mecanismos de autoprotección frente a la publicidad.
- Elaborar una hoja de ruta basada en criterios personales y razonados para bajar el consumo familiar.

CONTENIDOS

- ¿Qué es la publicidad?
- ¿Dónde se encuentra la publicidad?
- Tipos de publicidad.
- Componentes y recursos de la publicidad.
- Publicidad en soporte fijo.
- Publicidad en el punto de venta.
- Análisis crítico de la publicidad.

ACTIVIDADES

FASE INICIAL

(Actividad previa)

- Infografía: ¿Cuánto sabes de publicidad?
- Recopilación de anuncios en soporte fijo. Rellena la ficha.

FASE DESARROLLO

(Sesión)

- Buscamos la publicidad.
- Recursos de la publicidad en soporte fijo.
- Escaparates. Como se estructuran.
- Autocontrol de la publicidad.
- Análisis crítico de la publicidad.

FASE APLICACIÓN Y COMUNICACIÓN

(Act. posterior)

- Creación de un cartel para una campaña de sensibilización sobre igualdad de género en la publicidad.

CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS

DISCIPLINARES

- Competencia comunicativa, lingüística y literaria.
- Competencia social y cívica.

TRANSVERSALES

- Competencias para la comunicación verbal, no verbal y digital.
- Competencia de aprender a convivir.
- Competencia para aprender a aprender y pensar.
- Competencia para la iniciativa y el espíritu emprendedor.
- Competencia para aprender a ser.

METODOLOGÍA

- Trabajo colaborativo.
- Aprendizaje por investigación.
- Flipped classroom.

ORGANIZACIÓN

*Recursos y herramientas TIC	Espacios y grupos	Duración
Teléfono móvil- Tablet	Zona peatonal	1 sesión - 90 min

**La sesión se desarrolla en calle, por lo que se precisa de calzado cómodo.*

EVALUACIÓN

PROFESORADO

Encuesta de satisfacción

ALUMNADO

Encuesta de satisfacción