

LLUVIA DE IDEAS

2

¿Cartel o spot?

Presentamos **carteles y spots** publicitarios para profundizar en ellos.

Un buen **cartel** tiene un diseño original, una impresión de calidad, un mensaje breve e impactante, y es claro y atractivo.

Un buen **spot** cuenta una historia breve y original, con un mensaje coherente, claro y conciso que nos hace reflexionar.

Votamos cuál de los 2 vamos a desarrollar.

1

Definición del tema

Conversamos sobre lo que sabemos de nuestra localidad: nombre, geografía, población, costumbres...

Pensamos en lo que más nos gusta de ella, resulta llamativo, original, especial y queremos promocionar: lugar, fiesta, música, comida, costumbres...
Anotamos opciones.

Votamos y escogemos la mejor.
¡Este es el tema del anuncio!

3

Creación del lema

Un **buen lema** es breve, pegadizo, original, positivo, da confianza y transmite lo mejor de nuestro producto.

Comentamos lemas. A partir de ejemplos, comentamos la rima, el humor, el juego de palabras, la emotividad...

Creamos lemas. Dividimos la clase en grupos de 2 o 3. Cada grupo escribe un lema sobre el tema definido en el paso 1 y lo lee para la clase. Los lemas se recogen en un documento.

Si escogemos hacer un cartel

4

IDEAS CREATIVAS

Exponemos carteles. Los chicos traen a la clase, impresos o en formato digital, diferentes carteles, exponen sus partes (título, subtítulo, lema y texto), materiales (cartulina, cartón, rotuladores...) y técnica (collage, dibujo, acuarela...), y lo que más les gusta de ellos.

Anotamos las mejores ideas para inspirarnos a la hora de crear nuestro propio cartel.

5

DESARROLLO DEL CARTEL

Dividimos la clase en grupos de 3-5 miembros para realizar estas tareas:

Planificamos el cartel. A partir de las ideas recopiladas, decidimos los textos y la imagen; el formato, el programa o el material a usar, y nos dividimos tareas de obtención de recursos y creación.

Creamos el cartel. Desarrollamos el cartel que hemos planeado.

Exhibimos los carteles y escogemos el mejor. Exponemos las creaciones y votamos por el mejor. ¡El cartel elegido va para el concurso!

Si escogemos hacer un spot

4

IDEAS CREATIVAS

Visionamos spots publicitarios y comentamos sobre el escenario, los personajes, la historia... la técnica de realización (chroma, presentación de diapositivas, slow motion) y lo que más nos gusta de ellos.

Recopilamos y anotamos las mejores ideas para nuestro propio spot.

5

DESARROLLO DEL SPOT

Dividimos la clase en 4 equipos, **redactores, productores, diseñadores y realizadores**, para preparar y crear...

- **La historia y el guion.** Considerando el tema, el lema y las ideas creativas, los **redactores** escriben una historia y un guion para el spot.

- **Los aspectos visuales.** Los **productores** se encargan de...

Actores y escenarios. Si los hay, seleccionar, preparar y caracterizar (maquillaje y vestuario) a los **actores**. Ambientar las escenas, definiendo los **lugares de grabación** y sus elementos y decorados (**escenografía**).

Recursos técnicos. Hacer una lista y obtener lo que necesitamos: ordenador, cámara, bancos de sonido...

- **El desarrollo artístico.** Los **diseñadores** consiguen o crean los elementos de la escenografía y los visuales (materiales o digitales) y montan los decorados.

- **La realización.** Los **realizadores** se ocupan de filmar o desarrollar el anuncio con los recursos técnicos, los actores (si los hay) y todos los elementos planificados. También se encargan del **montaje final**.

Proyectamos el spot con toda la clase y ¡lo presentamos al concurso!



LLUVIA DE IDEAS

Competencias desarrolladas

Competencia digital:

Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información.

Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir contenidos.

Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas (reutilización de materiales tecnológicos...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.

Competencia emprendedora:

Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Comunicación lingüística:

Expresa conceptos, pensamientos, opiniones de forma oral, escrita, signada o multimodal con claridad y adecuación a los contextos social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa.

Comprende, interpreta y valora textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos del ámbito social y educativo, con acompañamiento puntual.

Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal.

Competencia personal, social y de aprender a aprender:

Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

Competencia en conciencia y expresión culturales:

Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico.

Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales.

Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

Ejemplos

LEMAS

Vivir el placer. Peugeot.

Mil canciones en tu bolsillo.
Ipod de Apple.

Pierde un hobby, gana una pasión.
Pentax.

Red Bull te da alas. Red Bull.

Con el cariño de siempre. Bimbo.

CARTELES

[PURINA](#)

[WATT'S](#)

[LEGO](#)

[COCA-COLA](#)

[MCDONALD](#)

[CARTELES PUBLICITARIOS
HECHOS POR NIÑOS](#)

SPOTS

[ANUNCIOS MÍTICOS
DE ESPAÑA](#)

[MISCELANEA DE SPOTS](#)

[BOCATA](#)
LAS COSAS TÍPICAS DEL PUEBLO

[EL SER CREATIVO.
SPOT DE NIÑOS](#)

[3R CEE SAN CRISTOBAL](#)

HERRAMIENTAS PARA CREAR CARTELES

Canva

Adobe Express

Piktochart

Banco de imágenes Creative Commons

HERRAMIENTAS PARA CREAR SPOTS

Movie Maker

CapCut

Storyboardthat

PowToon

Canva

Filmora

PowerPoint