

DISCOVER CULTURAL HERITAGE THAT CAN BE BRANDED



Módulo
III



Curso
Marcas
para la
Economía
Naranja



Tema 2
Identidad de
Marca



Lección 4
Que puede
ser una
Marca

Actividad

- **Breve descripción:** En una actividad individual, cada estudiante necesita identificar diferentes cosas que pueden ser de marca.
- **Metodología:** Aprendizaje basado en la investigación.
- **Duración:** 30 minutos
- **Dificultad (alta - media - baja):** Baja
- **Individual / Equipo:** Individual
- **Aula / Casa:** Casa
- **¿Qué necesitamos para realizar esta actividad?**
 - Equipo (ordenador o teléfono móvil)
 - Programa Informático (Navegador web)
 - Otros recursos (Ninguno)

Descripción



- Descripción del texto: Una vez que cuando la lección es presentada por el profesor, el estudiante debe saber lo que puede ser una marca.
- Ilustración:



Instrucción

Elige un navegador web para encontrar la información necesaria.

1. PASO 1: Busca en Google diferentes tipos de marcas.

Resultado Esperado

- Que el alumno aprenda a identificar la personalidad del patrimonio cultural.

COMPETENCIA DIGITAL (Competencia desarrollada): *Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales, Evaluar datos, información y contenidos digitales, Interactuar a través de las tecnologías digitales.*



COMPETENCIA EMPRENDEDORA (Competencia desarrollada): *Identificación de oportunidades , Creatividad, Autoconciencia y autoeficacia, Valoración de ideas.*

ANEXO:

COMPETENCIA DIGITAL	COMPETENCIA EMPRENDEDORA
<p>1. INFORMACION Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS</p> <p>1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenido digital.</p> <p>1.2 Evaluar los datos, la información y los contenidos digitales</p> <p>1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales</p>	<p>1. IDEAS Y OPORTUNIDADES</p> <p>1.1 Identificación de oportunidades</p> <p>1.2 Creatividad</p> <p>1.3 Visión</p> <p>1.4 Valorar las ideas</p> <p>1.5 Pensamiento ético y sostenible</p>
<p>2. COMUNICACION Y COLABORACIÓN</p> <p>2.1 Interactuar a través de las tecnologías digitales</p> <p>2.2 Compartir a través de las tecnologías digitales</p> <p>2.3 Participación ciudadana a través de las tecnologías digitales</p>	<p>2. RECURSOS</p> <p>2.1 Autoconciencia y autoeficacia</p> <p>2.2 Motivación y perseverancia</p> <p>2.3 Movilización de recursos</p>



<p>2.4 Colaborar a través de las tecnologías digitales</p> <p>2.5 Etiqueta Digital</p> <p>2.6 Gestión de la identidad digital</p>	<p>2.4 Finanzas y alfabetización económica</p> <p>2.5. Movilización de los otros</p>
<p>3. CREACION DE CONTENIDO DIGITAL</p> <p>3.1 Desarrollar contenidos digitales</p> <p>3.2 Integrar y re-elaborar los contenidos digitales</p> <p>3.3 Derechos de autor y licencias</p> <p>3.4 Programación</p>	<p>3. EN ACCION</p> <p>3.1 Tomar la iniciativa</p> <p>3.2 Planificación y gestión</p> <p>3.3 Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo</p> <p>3.4 Trabajar con otros</p> <p>3.5. Aprender a través de la experiencia</p>
<p>4. SEGURIDAD</p> <p>4.1 Proteger los dispositivos</p> <p>4.2 Proteger los datos personales y la privacidad</p> <p>4.3 Proteger la salud y el bienestar</p> <p>4.4 Protección del medio ambiente</p>	
<p>5. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS</p> <p>5.1 Resolver problemas técnicos</p> <p>5.2 Identificar las necesidades y las respuestas tecnológicas</p> <p>5.3 Utilización creativa de las tecnologías digitales</p> <p>5.4 Identificar las brechas de la competencia digital</p>	

