

FEMSTEAM MYSTERIES: ESCENARIO STEAM

Título

Elaboración de un mejor póster: cómo una elección de marketing en el pasado todavía podría afectarnos hoy

Autores

Oliver Mannay, basado en un concepto de Katerina Kekkouri

Resumen

En los albores de la era de las microcomputadoras, donde poseer una computadora doméstica se volvió asequible y práctico por primera vez, gran parte de los esfuerzos de marketing hacia los niños se centraron en los niños como su mercado objetivo. Como resultado, mientras que los anuncios para niñas se centraron principalmente en la moda, la belleza y las tareas domésticas, muchos de los anuncios de esta revolución tecnológica se centraron en los niños. Una declaración que se repite a menudo, que solo se basa parcialmente en hecho, es que "comercializaron las computadoras a los niños y el horno Easy-Bake a las niñas". Este escenario tiene como objetivo observar el efecto de esta elección de marketing (que, contrariamente a las creencias de algunos, no se centró completamente en los niños) y las decisiones de compra de los padres, comprender su impacto entonces y hoy, y trabajar para hacer una mejor campaña publicitaria que se dirija y atraiga a los jóvenes independientemente de su género.

Temas

- **Computación:** Teniendo en cuenta la historia de la computación, específicamente desde finales de la década de 1970 hasta la década de 1980, observar lo que se podía hacer con una computadora que no se podría haber hecho antes, e investigar carteles de la época.
- **Inglés:** Copywriting (uso de lenguaje persuasivo) para escribir el texto de un anuncio persuasivo.
- **Arte:** Crear el 'mejor cartel', intentando crear diseños fieles al estilo de la época, pero con un enfoque totalmente inclusivo.
- **Informática:** completa el anuncio con un software de autoedición.

Preguntas de la vida real

Las preguntas de la vida real que los estudiantes tratarán son:

- ¿Qué crees que habrías pensado de las computadoras cuando salieron por primera vez?
¿Habrías estado emocionado o desinteresado?
- ¿Por qué creen que los padres compraron computadoras domésticas para sus hijos con más frecuencia que para sus hijas?
- ¿Cómo cambia la publicidad nuestra perspectiva de un producto?

- ¿Crees que es posible vender el mismo producto a dos grupos de personas completamente diferentes, simplemente cambiando la publicidad?

Objetivos del escenario

El escenario tiene como objetivos:

- *Iniciar un diálogo sobre los efectos de la publicidad en las personas, ya sean jóvenes o padres.*
- *Construir una comprensión de la naturaleza revolucionaria de la era de las microcomputadoras domésticas y cómo comenzó toda una industria.*
- *Considerar el impacto de ser parte de una industria tal como nace, en lugar de ser un extraño, o simplemente un consumidor de sus productos.*
- *Crear conciencia sobre cómo los anunciantes usan la escritura persuasiva para atraer a un determinado grupo de personas y cómo las empresas aprovechan ese poder para cumplir sus objetivos.*
- *Promover la consideración de cómo los productos pueden comercializarse a grupos más amplios en lugar de dirigirse a un género.*
- *Ofrecer una oportunidad práctica para poner en práctica estas nuevas habilidades e ideas mediante la creación de un anuncio "mejor" que podría haber causado que las niñas se hayan incluido más plenamente en la revolución de la computadora doméstica.*

Conexión con carreras STEAM

Las artes ocupan un lugar destacado en este proyecto, ofreciendo a los estudiantes oportunidades para probar el diseño gráfico y la redacción publicitaria, a menudo por primera vez. La informática y la historia de la computación se vinculan con las carreras en Ciencias de la Computación, y el contexto del proyecto, con su enfoque en programadores autodidactas que se convierten en creadores de juegos emprendedores, demuestra que una persona interesada puede obtener las habilidades de codificación necesarias con poco más que una computadora básica y un poco de motivación.

Edad de los estudiantes

13–14 años

Hora

Tiempo de preparación: 1 hora (reuniones para discutir el objetivo y el contenido del proyecto para garantizar que se ejecute con coherencia en su propósito y mensaje en todos los temas)

Tiempo de enseñanza y evaluación:

- **Historia de la informática de STEAM: 45 minutos**
- **Arte STEAM: 45 minutos**
- **STEAM English (escritura persuasiva): 45 minutos**
- **STEAM Art (diseño gráfico): 45 minutos**
- **STEAM Computing (autoedición): 45 minutos**

Recursos didácticos (materiales y herramientas tecnológicas)

Materiales:

Suministros de arte para dibujar diseños publicitarios.

Materiales básicos de redacción para redacción publicitaria.



Herramientas en línea:

Juego FemSTEAM Mysteries.

Acceso a tareas lectivas para Informática.

Acceso a Internet para buscar imágenes de productos y anuncios de muestra.

Software de autoedición.

Habilidades del siglo 21

Este escenario educativo mejorará entre los estudiantes las siguientes habilidades, definidas como habilidades del siglo 21:

- Trabajo colaborativo en la investigación y diseño de anuncios en parejas o equipos pequeños.
- Competencia digital mediante el uso de software de autoedición, edición de imágenes (por ejemplo, eliminación de fondos, manejo de "disparos" en imágenes, etc.) e investigación web efectiva.
- Las habilidades creativas se utilizarán a través de la redacción publicitaria y el diseño gráfico.
- Se promoverá el aprendizaje a lo largo de toda la vida y la autosuficiencia a través de ejemplos de modelos femeninos de codificación que fueron autodidactas.
- El pensamiento crítico se involucrará mirando los anuncios para determinar qué tan bien anunciaron el producto a su mercado objetivo y quién estaba destinado a ser ese mercado objetivo.
- La alfabetización mediática se mejorará mediante el análisis de los anuncios de la época y el intento de replicar el estilo y el tono de estos, al tiempo que se cambia el mensaje general a uno más inclusivo.

**Enfoques de enseñanza y estrategias/teorías de aprendizaje
Escenario educativo**

- Presentar la perspectiva histórica correcta a los estudiantes es vital para la comprensión adecuada del escenario y sus objetivos.
- Discusión grupal en grupos pequeños, especialmente en torno a la cultura que existía en ese momento, y sobre cuánto existe esa misma cultura hoy en día.
- Discusión previa al diseño de técnicas de diseño gráfico, como flujo y ritmo, estilos de la casa, uso de espacios en blanco, fondos, etc.
- Escritura persuasiva para generar aspiración y copia inclusiva de género para el anuncio final.
- Se espera que la presentación de modelos a seguir de codificación a los estudiantes de la era temprana de la informática doméstica, específicamente modelos femeninos, ayude a los estudiantes a comprender que esta revolución no necesitaba excluir a nadie, y que el control de acceso finalmente dañaría a todos de una manera u otra.



Nombre de la actividad	Procedimiento	Hora
1ª Lección: La revolución de la computadora doméstica		
Informática	Presentación sobre la revolución de la computadora doméstica y cómo comenzó toda una industria desde dormitorios y garajes en hogares de todo el mundo.	15'
	TAREA: Evaluar una serie de carteles para determinar su mercado objetivo, su público objetivo y si incluyen a ambos géneros.	15'
	Presentación sobre mujeres diseñadoras de juegos de computadora (como modelos a seguir), seguido de cómo los padres tomaron sus decisiones de compra y los intereses que los niños y niñas parecen haber adoptado durante estos años vitales, junto con las iniciativas gubernamentales y los resultados del mundo real para niños y niñas en los años 80.	10'
Discusión y preparación para la próxima lección	Considere cómo los anuncios que ha evaluado podrían haber provocado algunos de los efectos de los que escuchó en la segunda presentación. TAREA: Descarga y juega el juego FemSTEAM Mysteries en tu computadora en casa. Intenta descubrir un modelo chipriota de STEAM.	5'
2ª Lección: Entendiendo el diseño gráfico en publicidad		
Arte (Diseño Gráfico)	¿Cómo podemos utilizar técnicas de diseño gráfico para presentar una idea compleja de una manera interesante y atractiva a través de un anuncio de una sola página?	20'
	¿Cómo se utilizan los elementos de diseño para crear anuncios?	25'
	TAREA: Comience a trabajar en un diseño básico para el diseño de su anuncio.	
Discusión y preparación para la próxima lección	Investigue algunos anuncios de computadoras domésticas de la década de 1980. Encuentra uno o dos que usarás como inspiración para tu anuncio.	
3ª Lección: Escritura persuasiva en publicidad		
Inglés (Escritura persuasiva)	Los redactores utilizan un lenguaje persuasivo para establecer una necesidad en su audiencia. A las personas que no quieren un producto se les puede hacer sentir que deben tenerlo a través de anuncios. ¿De qué manera puedes pensar en que te has visto a ti mismo?	20'
	TAREA: Los estudiantes trabajan en la creación de la copia para sus anuncios. ¿Qué necesitan mencionar? ¿A quién están tratando de apelar? ¿Cuál será su mensaje?	20'
	Discusión en clase sobre textos publicitarios producidos.	5'



Nombre de la actividad	Procedimiento	Hora
Discusión y preparación para la próxima lección	Complete y / o mejore el texto de su anuncio según sea necesario para que esté listo para ser agregado a su producto terminado.	
4ª lección: Desbastar un diseño publicitario		
Arte (Crear una maqueta de un anuncio de página completa)	TAREA: Trabajando solo o en grupos pequeños (no más de tres estudiantes), producir un diseño completo del anuncio a crear. Esto debe incluir colores, ideas fotográficas (las imágenes se pueden ubicar en casa listas para la lección final) y diseño.	45'
Discusión y preparación para la próxima lección	TAREA: Localice imágenes adecuadas para usar en su anuncio. Estos no tienen que ser precisos para el período (es decir, no necesitan haber sido tomados en la década de 1980 o coincidir con el estilo y la tecnología de ese período), pero deben ser consistentes con el mensaje de su anuncio.	
5ª lección: Producir el anuncio		
Informática (autoedición)	TAREA: Trabajando solo, ya sea con sus propios activos o los activos de su grupo, cree su anuncio utilizando software de autoedición.	35'
	Muestre algunos anuncios en la pizarra. Discuta su mensaje y público objetivo. ¿Son estos anuncios más inclusivos que los de la época? ¿Es nuestra cultura más inclusiva ahora, y los campos STEAM están más disponibles para los estudiantes hoy que entonces?	10'

Evaluación

Calidad de los anuncios producidos, especialmente en términos de qué tan bien han sido diseñados para atraer a una amplia audiencia con un mensaje neutral en cuanto al género.

Evaluación inicial

Demostración de la comprensión del estudiante con las tareas iniciales de computación, es decir, qué tan bien pueden identificar y analizar los mensajes y las audiencias objetivo presentadas en los anuncios de la época.

Evaluación formativa

- Evaluación del uso de técnicas de diseño gráfico aprendidas para la maquetación y diseño de anuncios.
- Evaluación por pares y profesores del lenguaje persuasivo en la tarea de copywriting.
- Evaluación informal de la comprensión de los estudiantes sobre cómo el acceso a una tecnología determinada puede beneficiar u obstaculizar a un grupo.



Evaluación final

Evaluación del desarrollo de creencias entre los estudiantes

- *¿Cuáles son sus pensamientos sobre las formas en que las computadoras domésticas se anunciaron a niños, niñas y padres en las décadas de 1970 y 1980?*
- *Si pudieras volver atrás y decirles a las familias y a los anunciantes tres cosas, ¿cuáles serían?*
- *¿Qué has aprendido que puedes aplicar a tu propia vida para ayudarte a no excluir una posible carrera de tu lista de opciones innecesariamente?*

Comentarios de los estudiantes

Se espera que los estudiantes proporcionen comentarios sobre cómo se recibieron e implementaron las lecciones.

Comentarios de los profesores

Se espera que los maestros proporcionen comentarios sobre cómo se recibieron e implementaron las lecciones.

- Los estudiantes demostraron un grado apropiado de sofisticación en sus argumentos y observaciones mientras analizaban críticamente los anuncios de ejemplo. Por ejemplo, comentaron algunos de los mensajes más sutiles en los anuncios (por ejemplo, "El niño está jugando en la computadora y la niña solo está mirando").

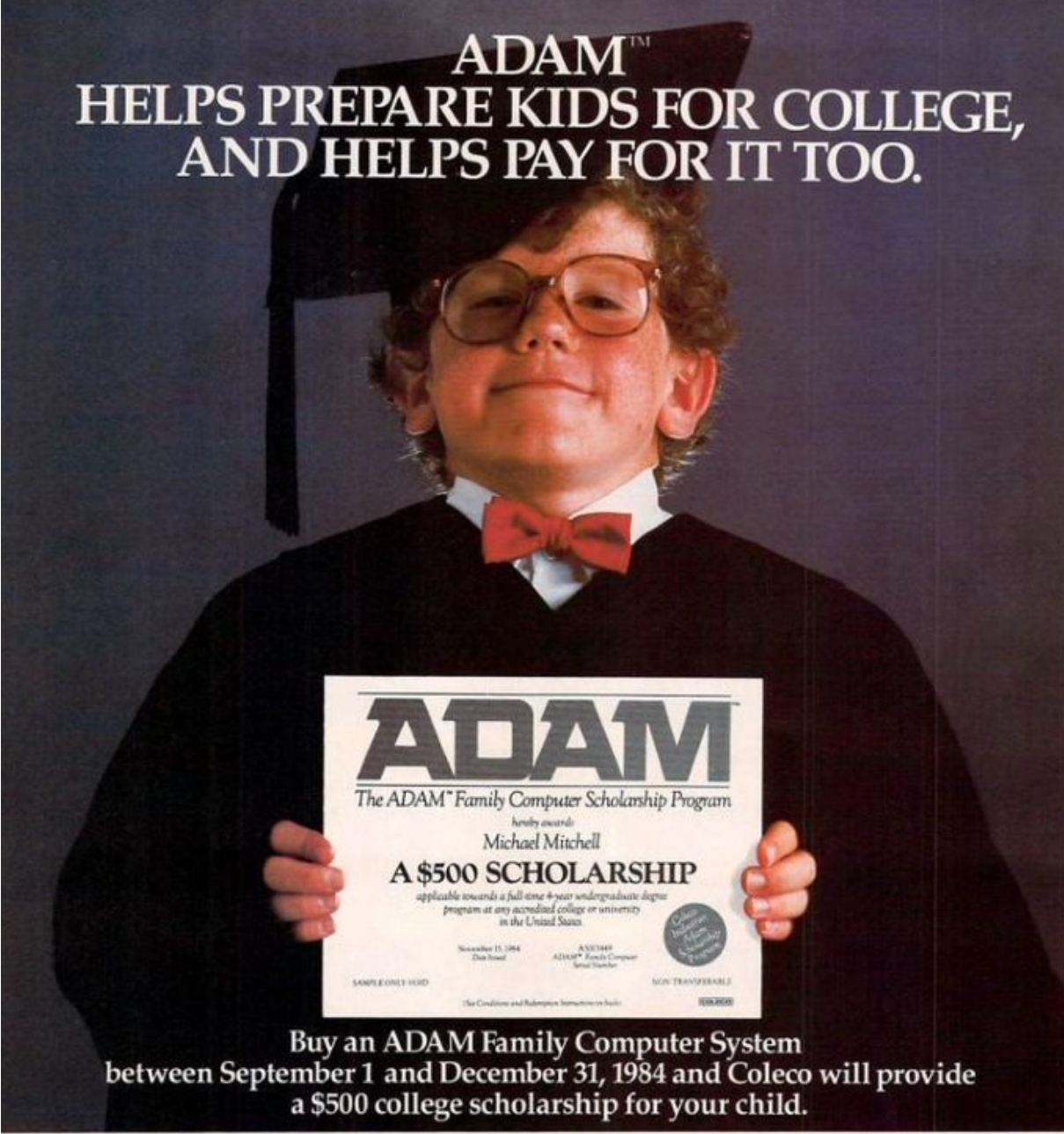


Apéndices

Evaluación de una serie de anuncios

*Mire cada uno de estos anuncios de computadoras domésticas de la década de 1980. Para cada anuncio, describa a quién cree que le está hablando (niños, niñas o padres), si cree que podría llevar a los padres a comprar una computadora para su hijo, hija o ambos, y qué tan inclusivo cree que es el anuncio (qué tan bien sirve a niños Y niñas). Para cada cosa, explique brevemente **por qué**.*





ADAM™
**HELPS PREPARE KIDS FOR COLLEGE,
AND HELPS PAY FOR IT TOO.**

ADAM™
The ADAM™ Family Computer Scholarship Program
honorably awards
Michael Mitchell
A \$500 SCHOLARSHIP
applicable towards a full-time 4-year undergraduate degree
program at any accredited college or university
in the United States.
November 15, 1984
Date Issued
A501449
ADAM™ Family Computer
Serial Number
NON-TRANSFERABLE
The Conditions and Redemption Instructions are here.

**Buy an ADAM Family Computer System
between September 1 and December 31, 1984 and Coleco will provide
a \$500 college scholarship for your child.**

TV not included

Coleco understands that the cost of sending children to college is growing even faster than your child. So we're not just offering sympathy. We're prepared to help. Just purchase ADAM or the ADAM Expansion Module for ColecoVision® anytime between September 1 and December 31, 1984. We'll send you a FREE \$500 college scholarship.

This scholarship offer applies to any individual child in your family who will be under 18 by September 1, 1985. Certain other restrictions apply, so see your store for details, or call 1-800-842-1225. © 1984 Coleco Industries Inc.

ADAM™
It's the smartest gift you can give your family.
COLECO

¿A quién crees que se dirige este anuncio?

¿Qué te hace pensar eso?

¿Crees que esto podría hacer que los padres compren una computadora para su hijo, hija o ambos?	¿Por qué?
Dale al anuncio una puntuación de 10 por lo inclusivo que crees que es (dale un anuncio de 10 si crees que sirve bien a niños y niñas, o 1 si crees que deja completamente a uno u otro fuera)	¿Qué te hizo darle esta puntuación?



ATARI® BRINGS THE COMPUTER AGE HOME.

**ATARI® HOME COMPUTERS BRING A WORLD OF INFORMATION, EDUCATION
AND ENTERTAINMENT INTO YOUR LIVING ROOM.**

Press a few buttons and you're creating beautiful music. Or learning French. Or evaluating your investments.

The ATARI Home Computer is designed to be so simple, a child can use it—but so brilliant, it does a world of wonderful things for you.

Learn everything—languages, history, psychology, algebra....

Tap into almost limitless sources of information—news services, airline schedules, the Stock Exchange....

Invent your own games,

© 1981 Atari, Inc. *Trademark of Taito America Corporation.

create your own art, make your own discoveries.

Play your favorite computer games, including Space Invaders,* and Asteroids.*

The ATARI 400™ Home Computer is the perfect way to enter the computer age—affordable, easy to use, and versatile.

The ATARI 800™ Computer is for more advanced applications, but it's just as easy to use.

For more information, write: Atari, Inc.

Computer Div., 1196 Borregas Ave.,
Dept. Y, Sunnyvale, Calif. 94086. Or
call in U.S.: 800-538-8547; Calif.:
800-672-1430.



ATARI® HOME COMPUTERS.
We've brought the computer age home.™

In selected markets. see Dealer Directory after page 128 for more information.

¿A quién crees que se dirige este anuncio?	¿Qué te hace pensar eso?



¿Crees que esto podría hacer que los padres compren una computadora para su hijo, hija o ambos?	¿Por qué?
Dale al anuncio una puntuación de 10 por lo inclusivo que crees que es (dale un anuncio de 10 si crees que sirve bien a niños y niñas, o 1 si crees que deja completamente a uno u otro fuera)	¿Qué te hizo darle esta puntuación?



LEARN TO BRAVE NEW WORLDS.

Your kids already know how to use a computer if they've ever sped through hyperspace with Star Raiders™ or challenged magnetic force fields with the new Caverns of Mars.™

And when you use an ATARI® Home Computer you'll also discover how easily new worlds can open up for you.

ATARI has programs that help solve problems of everyday life, like Mortgage and Loan Analysis.™

Or educational programs like My First Alphabet,™ which is an easy-to-use and beautifully graphic way to teach letters and numbers to children.

In fact, the ATARI Home Computer is your whole family's vehicle to a more imaginative, exciting and manageable world. And the best part is that getting there can be so much fun.



For more information write: Irvine Electronics,
165 North Queen Street, Etobicoke, Ontario M9C 1A7.
Or phone: 416-337-2444. Dealer inquiries invited.



ATARI® HOME COMPUTERS

We've brought the computer age home.™

¿A quién crees que se dirige este anuncio?	¿Qué te hace pensar eso?



¿Crees que esto podría hacer que los padres compren una computadora para su hijo, hija o ambos?	¿Por qué?
Dale al anuncio una puntuación de 10 por lo inclusivo que crees que es (dale un anuncio de 10 si crees que sirve bien a niños y niñas, o 1 si crees que deja completamente a uno u otro fuera)	¿Qué te hizo darle esta puntuación?



¿A quién crees que se dirige este anuncio?	¿Qué te hace pensar eso?
¿Crees que esto podría hacer que los padres compren una computadora para su hijo, hija o ambos?	¿Por qué?

Dale al anuncio una puntuación de 10 por lo inclusivo que crees que es (dale un anuncio de 10 si crees que sirve bien a niños y niñas, o 1 si crees que deja completamente a uno u otro fuera)	¿Qué te hizo darle esta puntuación?