

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

VIDEOJUEGOS SOLIDARIOS ASE

Juega y ayuda a los demás

JOSÉ JOAQUÍN YELO CARRASCO

 **CURSO**
4º ESO

 **MATERIA**
ASE

 **TEMPORALIZACIÓN**
12 sesiones



VIDEOJUEGOS SOLIDARIOS ASE

PARTICIPA + COLABORA + AYUDA

TU ACCIÓN SUMA, SU BIENESTAR CRECE

CONÓCETE **COMUNICATE** **TRABAJA EN EQUIPO** **GESTIONA TUS EMOCIONES** **AYUDA A LOS DEMÁS** **PIENSA EN GLOBAL** **ACTÚA CON RESPONSABILIDAD** **REFLEXIONA Y MEJORA**

EMPATÍA **RESPECTO** **COOPERACIÓN** **COMPROMISO** **SOLIDARIDAD**

ESCUCHA CON EMPATÍA **COLABORA CON RESPECTO** **CADA ACCIÓN CUENTA**

JUNTOS PODEMOS CAMBIAR EL MUNDO

IDEAS SOLIDARIAS **PLAN DE ACCIÓN**

1. PLANIFICAR
2. ACTUAR
3. REFLEXIONAR
4. COMPARTIR

AYUDA ALIMENTOS

STEM

APRENDE • SIENTE • ACTÚA

1 PARTIDA = 1 ALIMENTO
TU SOLIDARIDAD, SU ESPERANZA

MATERIAL DIDÁCTICO ELABORADO POR JOSÉ JOAQUÍN YELO CARRASCO, MIEMBRO DEL EQUIPO DE EXPERTOS DEL PROGRAMA EDUCATIVO STEM CONVOCADO POR LA RESOLUCIÓN DE 01 DE SEPTIEMBRE DE 2025(1).

EDITA:

Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional. Junta de Andalucía.

FECHA:

27 de Mayo de 2026

CITA RECOMENDADA:

Yelo Carrasco, José Joaquín. (2026). *Situación de aprendizaje: Videojuegos Solidarios ASE, juega y ayuda a los demás*. Sevilla: Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional.

Diponible en pdf:

https://drive.google.com/file/d/1Pa6RFVWJCBX1EhecTScvkVvtiRqCD9T1/view?usp=drive_link

DERECHOS DE AUTOR:

Videojuegos solidarios ASE, juega y ayuda a los demás © 2026 por José Joaquín Yelo Carrasco tiene licencia CC BY-NC-SA 4.0. Para ver una copia de esta licencia, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

La imagen de la portada y las imágenes numeradas del 1 al 25 han sido generadas mediante ChatGPT (OpenAI, versión 2026) [Modelo de IA generadora de imágenes]. <https://chatgpt.com>

(1) RESOLUCIÓN DE 01 DE SEPTIEMBRE DE 2025, CONJUNTA DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE INNOVACIÓN Y FORMACIÓN DEL PROFESORADO Y DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE PARTICIPACIÓN E INCLUSIÓN EDUCATIVA, POR LA QUE SE ARTICULA LA INTEGRACIÓN Y UNIFICACIÓN DE LOS DISTINTOS PROGRAMAS EDUCATIVOS GESTIONADOS POR AMBAS DIRECCIONES, SE ESTABLECE EL PROCEDIMIENTO DE PARTICIPACIÓN EN LOS MISMOS, ASÍ COMO SU ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO PARA EL CURSO ACADÉMICO 2025/2026



Índice

01

Identificación

<u>Curso</u>	4
<u>Título</u>	4
<u>Materia</u>	4

02

Justificación y temporalización

<u>Justificación</u>	4
<u>Temporalización</u>	4

03

Concreción curricular

<u>Criterios de evaluación</u>	4
<u>Saberes básicos</u>	4
<u>Competencias específicas del área/materia</u>	5
<u>Descriptoros operativos</u>	5

04

Secuenciación didáctica

<u>Producto final</u>	5
<u>Actividad 1: Comprendemos la solidaridad</u>	6
<u>Actividad 2: Diseñamos la campaña</u>	8
<u>Actividad 3: Elaboramos los materiales</u>	10
<u>Actividad 4: Difundimos la campaña</u>	12
<u>Actividad 5: Desarrollamos la acción solidaria</u>	14
<u>Actividad 6: Evaluamos y compartimos</u>	16

05

Evaluación de la práctica docente

<u>Indicadores para mi reflexión</u>	18
--------------------------------------	----

06

Instrumentos de evaluación

<u>1: Rubrica para la evaluación de los criterios por el profesorado</u>	18
<u>2: Diana de autoevaluación</u>	19

07

Anexos

<u>ANEXO I: Recursos digitales y procesos cognitivos implicados</u>	20
---	----

Videojuegos Solidarios ASE

Juega y ayuda a los demás



1 IDENTIFICACIÓN



1. Curso
4º E.S.O.



2. Título
Videojuegos Solidarios ASE.
Juega y ayuda.



3. Materias
ASE

2 JUSTIFICACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN



1. Justificación

Con el doble objetivo de desarrollar las competencias sociales y emocionales del alumnado y contribuir a una necesidad real de su entorno, se llevará a cabo una campaña solidaria de recogida de alimentos vinculada al proyecto «Videojuegos Solidarios». El alumnado investigará la problemática de la pobreza y la desigualdad, colaborará con entidades sociales de la localidad y diseñará acciones de sensibilización dirigidas a toda la comunidad educativa. Durante el proyecto se trabajarán la empatía, la participación ciudadana, la responsabilidad social, el trabajo cooperativo y la reflexión ética, desarrollando un proyecto de servicio a la comunidad enmarcado en la materia de Aprendizaje Social y Emocional.



2. Temporalización

12 sesiones

3 CONCRECIÓN CURRICULAR



CRITERIOS DE EVALUACIÓN



SABERES BÁSICOS

3.1. Valorar la importancia de la participación en la vida política u otras formas de participación ciudadana, como la cooperación, el asociacionismo y el voluntariado en Andalucía

- ASE.4.C.4. Implicación y compromiso social. Conocimiento e implicación con el asociacionismo andaluz, el voluntariado y el desarrollo de proyectos comunitarios. Conocimiento del papel y las funciones que desempeñan las asociaciones en la sociedad andaluza

3.2. Mostrar responsabilidad y compromiso con cuestiones de importancia local, nacional e internacional.

- ASE.4.C.8. Lucha contra la pobreza: sensibilización ante la desigualdad en el reparto de la riqueza. Identificación y reflexión sobre posibles soluciones. Asunción de responsabilidades y compromiso en la lucha contra la pobreza y la desigualdad.

3.3. Reconocerse miembros de una ciudadanía global. Mostrar respeto crítico por las costumbres y modos de vida de poblaciones distintas a la propia y manifestar comportamientos solidarios con las personas y colectivos desfavorecidos.

- ASE.4.C.2. Desarrollo de capacidades para participar en la sociedad andaluza con actitud crítica.

Videojuegos Solidarios ASE

Juega y ayuda a los demás



 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA/MATERIA	 DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>3. Actuar e interactuar a partir del análisis y el respeto a lo diferente y lo diverso, promoviendo una convivencia pacífica, respetuosa y comprometida con el bien común, mostrando compromiso e implicación en la realización de acciones solidarias.</p>	<p>CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC3, CC4, CE2.</p>



4 SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL



1. Denominación

Campaña solidaria de recogida de alimentos para el evento Videojuegos Solidarios.



2. Definición

Incluye:

- Investigación sobre la labor del Banco de Alimentos.
- Diseño de mensajes de sensibilización.
- Elaboración de carteles y materiales informativos.
- Difusión de la campaña en el centro educativo.
- Organización de la recogida solidaria.
- Atención a participantes durante el evento.
- Valoración del impacto social conseguido.
- Presentación pública de resultados.



Imagen 1:



ACTIVIDAD 1: COMPRENDEMOS LA SOLIDARIDAD



1. TIPO DE ACTIVIDAD

Investigación y sensibilización social.



2. TEMPORALIZACIÓN

2 sesiones. (120 minutos)



3. RECURSOS

- Ordenadores o tablets
- Pizarra digital
- Noticias y artículos actualidad.
- Padlet colaborativo
- Vídeos sobre los bancos de alimentos.



4. TRAZABILIDAD

Investigación y análisis de necesidades sociales para fundamentar la campaña solidaria.



5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 3.1. Valorar la importancia de la participación en la vida política u otras formas de participación ciudadana, como la cooperación, el asociacionismo y el voluntariado en Andalucía.
- 3.3 Reconocerse miembros de una ciudadanía global. Mostrar respeto crítico por las costumbres y modos de vida de poblaciones distintas a la propia y manifestar comportamientos solidarios con las personas y colectivos desfavorecidos.



6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Investigación sobre el Banco de Alimentos.

El alumnado investigará qué es un Banco de Alimentos, cuáles son sus funciones, cómo organiza la distribución de alimentos y qué papel desempeña en la ayuda a personas en situación de vulnerabilidad.

Ejercicio 2: Análisis de situaciones de pobreza alimentaria.

Los estudiantes analizarán datos, noticias y casos reales relacionados con la pobreza alimentaria para comprender sus causas y consecuencias sociales.

1 INVESTIGACIÓN SOBRE EL BANCO DE ALIMENTOS

Buscamos información sobre qué es, cómo funciona, qué alimentos recoge y a quién ayuda.



Imagen 2:

2 ANÁLISIS DE SITUACIONES DE POBREZA ALIMENTARIA

Analizamos datos y noticias para comprender la realidad de la pobreza alimentaria en nuestro entorno y en el mundo.



Imagen 3:

Videojuegos Solidarios ASE

Juega y ayuda a los demás



Ejercicio 3: Visualización de testimonios reales.

El alumnado visualizará testimonios de personas beneficiarias y voluntarias de entidades solidarias para desarrollar la empatía y la conciencia social.

3 VISUALIZACIÓN DE TESTIMONIOS REALES

Vemos y escuchamos testimonios de personas que viven la pobreza alimentaria o trabajan ayudando a otros.



Imagen 4:

Ejercicio 4: Debate sobre la importancia de la solidaridad.

Los estudiantes participarán en un debate guiado sobre la importancia de la solidaridad, el voluntariado y la implicación ciudadana en la mejora de la sociedad.

4 DEBATE SOBRE LA IMPORTANCIA DE LA SOLIDARIDAD

Debatimos en grupo: ¿por qué es importante ser solidarios? ¿Qué podemos hacer nosotros para ayudar?



Imagen 5:



7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje Basado en Proyectos.
- Aprendizaje Cooperativo.
- Aprendizaje Servicio.
- Debate guiado.



8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD / DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE (DUA)

- Temas cercanos a la realidad del alumnado.
- Vídeos, textos, infografías y testimonios.
- Participación oral, escrita o gráfica.



ACTIVIDAD 2: DISEÑO DE MELODÍAS RETRO



1. TIPO DE ACTIVIDAD



2. TEMPORALIZACIÓN

Planificación colaborativa.

2 Sesiones (120 minutos)



3. RECURSOS

- Ordenadores
- Cartulinas

- Padlet

- Canva



4. TRAZABILIDAD



5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Diseño de estrategias de sensibilización para promover la participación solidaria del centro.

- 3.1. Valorar la importancia de la participación en la vida política u otras formas de participación ciudadana, como la cooperación, el asociacionismo y el voluntariado en Andalucía.
- 3.2. Mostrar responsabilidad y compromiso con cuestiones de importancia local, nacional e internacional.



6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Lluvia de ideas para la campaña..

El alumnado propondrá ideas para organizar la campaña solidaria, identificando posibles acciones de sensibilización y difusión dentro del centro educativo.



Imagen 6:

Ejercicio 2: Creación del lema solidario.

Los estudiantes diseñarán un lema atractivo y motivador que represente los objetivos y valores de la campaña solidaria.



Imagen 7:

Videojuegos Solidarios ASE

Juega y ayuda a los demás



Ejercicio 3: Diseño de mensajes de sensibilización.

El alumnado elaborará mensajes breves destinados a concienciar a la comunidad educativa sobre la importancia de colaborar con la recogida de alimentos.



Imagen 8:

Ejercicio 4: Planificación de la difusión.

Los estudiantes organizarán cómo y cuándo se realizará la difusión de la campaña utilizando diferentes medios y espacios del centro.



Imagen 9:



7. METODOLOGÍAS

- Design Thinking.
- Aprendizaje Cooperativo.
- Aprendizaje Basado en Proyectos.



8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD / DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE (DUA)

- Diferentes roles de participación.
- Ejemplos visuales y modelos.
- Producción escrita, gráfica o digital.

Videojuegos Solidarios ASE

Juega y ayuda a los demás



ACTIVIDAD 3: ELABORAMOS LOS MATERIALES



1. TIPO DE ACTIVIDAD

Producción de materiales de difusión.



2. TEMPORALIZACIÓN

3 sesiones (180 minutos)



3. RECURSOS

- Material de papelería
- Impresora

- Genially

- Canva



4. TRAZABILIDAD

Creación de materiales informativos destinados a sensibilizar a la comunidad educativa.



5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 3.2. Mostrar responsabilidad y compromiso con cuestiones de importancia local, nacional e internacional.



6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Diseño de carteles informativos.

El alumnado elaborará carteles visuales y atractivos para informar sobre los objetivos, fechas y funcionamiento de la campaña solidaria.



Imagen 10:

Ejercicio 2: Elaboración de folletos digitales.

Los estudiantes crearán folletos digitales con información relevante para sensibilizar y animar a la participación de toda la comunidad educativa.



Imagen 11:

Videojuegos Solidarios ASE

Juega y ayuda a los demás



Ejercicio 3: Creación de mensajes para pantallas y redes.

El alumnado diseñará mensajes digitales adaptados a pantallas informativas, redes sociales y otros canales de comunicación del centro.



Imagen 12:

Ejercicio 4: Revisión colaborativa de materiales.

Los estudiantes revisarán los materiales elaborados por sus compañeros para detectar posibles mejoras antes de su publicación definitiva.



Imagen 13:



7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje Basado en Proyectos.
- Aprendizaje Cooperativo.
- Producción colaborativa.



8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD / DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE (DUA)

- Libertad creativa en los diseños.
- Plantillas y ejemplos.
- Diferentes formatos de creación.



ACTIVIDAD 4: DIFUNDIMOS LA CAMPAÑA



1. TIPO DE ACTIVIDAD



2. TEMPORALIZACIÓN

Comunicación y participación social.

2 sesiones (120 minutos)



3. RECURSOS

- Carteles
- Pizarra digital

- Megafonía del centro

- Redes sociales y web del centro



4. TRAZABILIDAD



5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Difusión de la campaña solidaria para fomentar la participación de toda la comunidad educativa.

- 3.1. Valorar la importancia de la participación en la vida política u otras formas de participación ciudadana, como la cooperación, el asociacionismo y el voluntariado en Andalucía.
- 3.2. Mostrar responsabilidad y compromiso con cuestiones de importancia local, nacional e internacional.



6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Presentación en tutorías.

El alumnado explicará en diferentes grupos de tutoría los objetivos de la campaña y la forma de participar en ella.



Imagen 14:

Ejercicio 2: Difusión por el centro.

Los estudiantes distribuirán los materiales informativos y realizarán acciones de comunicación en distintos espacios del centro educativo.



Imagen 15:

Videojuegos Solidarios ASE

Juega y ayuda a los demás



Ejercicio 3: Instalación de puntos informativos.

El alumnado organizará y acondicionará espacios específicos donde la comunidad educativa pueda consultar información sobre la campaña solidaria.



Imagen 16:

Ejercicio 4: Seguimiento de la participación.

Los estudiantes registrarán y analizarán la participación de la comunidad educativa para valorar el alcance de la campaña.



Imagen 17:



7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje Servicio.
- Aprendizaje Cooperativo.
- Aprendizaje experiencial.



8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD / DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE (DUA)



- Participación mediante diferentes tareas.
- Información en múltiples formatos.
- Comunicación oral, escrita o visual.

Videojuegos Solidarios ASE

Juega y ayuda a los demás



ACTIVIDAD 5: DESARROLLAMOS LA ACCIÓN SOLIDARIA



1. TIPO DE ACTIVIDAD

Servicio a la comunidad.



2. TEMPORALIZACIÓN

2 sesiones(120 minutos)



3. RECURSOS

- Cajas de recogida.
- Hojas de registro.

- Etiquetas.

- Material organizativo.



4. TRAZABILIDAD

Participación activa en la organización y desarrollo de la recogida solidaria de alimentos.



5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 3.2. Mostrar responsabilidad y compromiso con cuestiones de importancia local, nacional e internacional.
- 3.3. Reconocerse miembros de una ciudadanía global. Mostrar respeto crítico por las costumbres y modos de vida de poblaciones distintas a la propia y manifestar comportamientos solidarios con las personas y colectivos desfavorecidos.



6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Organización de la recogida de alimentos.

El alumnado preparará los espacios, materiales y procedimientos necesarios para desarrollar correctamente la recogida solidaria.



Imagen 18:

Ejercicio 2: Recepción y clasificación de donaciones.

Los estudiantes recibirán, registrarán y clasificarán los alimentos recogidos según criterios previamente establecidos.



Imagen 19:

Videojuegos Solidarios ASE

Juega y ayuda a los demás



Ejercicio 3: Atención a participantes.

El alumnado atenderá a las personas participantes, resolviendo dudas y facilitando información sobre la campaña y el destino de las donaciones.



Imagen 20:

Ejercicio 4: Registro de resultados.

Los estudiantes contabilizarán las aportaciones recibidas y elaborarán registros para valorar los resultados obtenidos.



Imagen 21:



7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje Servicio.
- Aprendizaje Cooperativo.
- Aprendizaje experiencial.



8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD / DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE (DUA)



- Tareas adaptadas a las capacidades de cada alumno.
- Instrucciones visuales y escritas.
- Participación flexible en distintas funciones.



ACTIVIDAD 6: EVALUAMOS Y COMPARTIMOS



1. TIPO DE ACTIVIDAD



2. TEMPORALIZACIÓN

Reflexión y evaluación.

1 sesión (60 minutos)



3. RECURSOS

- Rúbricas
- Diana de autoevaluación.
- Presentación final



4. TRAZABILIDAD



5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Valoración del impacto social de la campaña y reflexión sobre el compromiso solidario desarrollado.

- 3.2. Mostrar responsabilidad y compromiso con cuestiones de importancia local, nacional e internacional.
- 3.3. Reconocerse miembros de una ciudadanía global. Mostrar respeto crítico por las costumbres y modos de vida de poblaciones distintas a la propia y manifestar comportamientos solidarios con las personas y colectivos desfavorecidos.



6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Presentación pública de las creaciones musicales.

El alumnado presentará públicamente los resultados obtenidos durante la campaña, destacando el grado de participación y los alimentos recogidos.



Imagen 22:

Ejercicio 2: Escucha colectiva y valoración.

Los estudiantes analizarán el impacto social alcanzado por la campaña y reflexionarán sobre su contribución a la comunidad.



Imagen 23:

Videojuegos Solidarios ASE

Juega y ayuda a los demás



Ejercicio 3: Autoevaluación del trabajo realizado.

El alumnado valorará su implicación, responsabilidad y aprendizaje durante el desarrollo del proyecto solidario.

Imagen 24:

Ejercicio 4: Reflexión sobre el impacto social y artístico del proyecto.

Los estudiantes reflexionarán sobre los valores de solidaridad, participación ciudadana y compromiso social desarrollados a lo largo de la experiencia.

Imagen 25:



7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje-servicio.
- Aprendizaje cooperativo.



8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD / DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE (DUA)



- Reflexión sobre experiencias personales.
- Apoyos visuales durante la exposición.
- Reflexión oral, escrita, audiovisual o artística.

Videojuegos Solidarios ASE

Juega y ayuda a los demás



5 EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE



1. INDICADORES PARA MI REFLEXIÓN

- El alumnado comprendió la importancia de la solidaridad y la participación ciudadana.
- Las actividades favorecieron el desarrollo de competencias sociales y emocionales.
- La metodología utilizada promovió la implicación activa y el trabajo cooperativo.
- Los recursos y materiales empleados fueron adecuados para alcanzar los objetivos previstos.
- Las medidas de atención a la diversidad facilitaron la participación de todo el alumnado.
- El proyecto generó un impacto positivo en la comunidad educativa y favoreció el compromiso social del alumnado.

6 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

RÚBRICA PARA LA EVALUACIÓN DE LOS CRITERIOS POR EL PROFESORADO

CRITERIOS	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5
C.3.1.	Muestra escaso interés por las acciones de participación ciudadana y necesita ayuda para comprender su importancia.	Reconoce algunas formas de participación ciudadana, aunque su valoración es superficial y participa de manera limitada.	Comprende la importancia de la cooperación, el voluntariado y la participación social, participando de forma adecuada en las actividades propuestas.	Valora positivamente las iniciativas de participación ciudadana y colabora activamente en la organización y desarrollo de la campaña solidaria.	Demuestra un compromiso destacado con la participación ciudadana, promueve la implicación de otras personas y comprende plenamente el valor social del voluntariado y la solidaridad.
C.3.2.	Participa de forma muy limitada y muestra escasa responsabilidad hacia los problemas sociales abordados.	Reconoce la existencia de problemas sociales y colabora cuando se le solicita, aunque con implicación irregular.	Participa responsablemente en las tareas asignadas y muestra interés por contribuir a la mejora de su entorno.	Se implica activamente en el desarrollo del proyecto, asume responsabilidades y contribuye al logro de los objetivos comunes.	Muestra una actitud ejemplar de compromiso social, iniciativa personal y responsabilidad durante todo el proyecto, convirtiéndose en referente positivo para el grupo.
C.3.3.	Tiene dificultades para comprender situaciones de desigualdad y muestra escasa sensibilidad hacia las necesidades de otras personas.	Reconoce algunas situaciones de vulnerabilidad social, aunque necesita apoyo para comprenderlas y actuar en consecuencia.	Muestra respeto hacia diferentes realidades sociales y participa en acciones solidarias con actitud positiva.	Comprende las causas y consecuencias de la desigualdad, mostrando empatía y una actitud solidaria constante durante el proyecto.	Demuestra una elevada conciencia social, respeto por la diversidad y un compromiso ejemplar con las personas y colectivos desfavorecidos, promoviendo activamente valores de ciudadanía global.

Videojuegos Solidarios ASE

Juega y ayuda a los demás



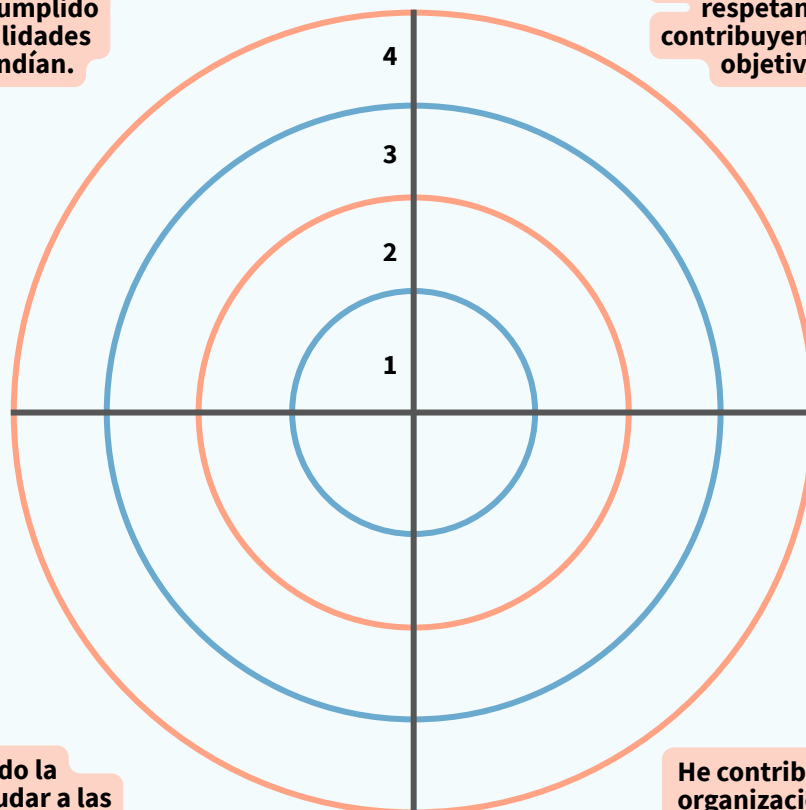
DIANA DE AUTOEVALUACIÓN: VIDEOJUEGOS SOLIDARIOS ASE

Evalúa tu trabajo y tu aprendizaje en esta situación de aprendizaje sobre la organización y desarrollo de la campaña solidaria del proyecto Videojuegos Solidarios. Durante el proyecto has participado en tareas de investigación, sensibilización, diseño de materiales informativos, difusión de la campaña, organización de la recogida de alimentos y reflexión sobre el compromiso social. Colorea la diana desde el centro (1) hasta el nivel que mejor represente tu desempeño en cada uno de los aspectos evaluados.

NOMBRE

He participado activamente en las tareas del proyecto y he cumplido con las responsabilidades que me correspondían.

He colaborado de forma positiva con mis compañeros, respetando sus ideas y contribuyendo al logro de los objetivos comunes.



He comprendido la importancia de ayudar a las personas que lo necesitan y he mostrado actitudes solidarias durante el proyecto.

He contribuido a la difusión, organización y desarrollo de la recogida de alimentos y de las actividades de sensibilización.

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

Necesito mejorar. Aún me cuesta y necesito ayuda con frecuencia

Estoy en proceso. Lo hago con ayuda y estoy empezando a conseguirlo

Lo hago bien. Lo consigo de manera bastante autónoma y segura

Lo hago muy bien, y ayudo a otros

Videojuegos Solidarios ASE

Juega y ayuda a los demás

7

ANEXO I: RECURSOS DIGITALES Y PROCESOS COGNITIVOS IMPLICADOS

ACTIVIDADES (TIPOS Y CONTEXTOS)	RECURSOS DIGITALES Y PROCESOS COGNITIVOS IMPLICADOS
ACTIVIDAD 1: COMPRENDEMOS LA SOLIDARIDAD	Recursos digitales: https://www.bancodealimentosdesevilla.org https://www.fesbal.org https://www.unicef.es https://padlet.com Dimensión del conocimiento: Conceptos Procesos Cognitivos: Analizar-Comparar-Interpretar
ACTIVIDADES 2: DISEÑAMOS LA CAMPAÑA	Recursos digitales: https://www.canva.com https://padlet.com https://miro.com https://docs.google.com Dimensión del conocimiento: Metaconocimientos Procesos Cognitivos: Aplicar-Crear-Organizar
ACTIVIDAD 3: ELABORAMOS LOS MATERIALES	Recursos digitales: https://www.canva.com https://genial.ly https://pixabay.com https://www.adobe.com/express Dimensión del conocimiento: Metaconocimientos Procesos Cognitivos: Aplicar-Crear-Organizar
ACTIVIDAD 4: DIFUNDIMOS LA CAMPAÑA	Recursos digitales: https://www.canva.com https://genial.ly https://slides.google.com https://www.qrcode-monkey.com Dimensión del conocimiento: Procedimientos y Conceptos Procesos Cognitivos: Comprender-Aplicar-Difundir
ACTIVIDAD 5: DESARROLLAMOS LA ACCIÓN SOLIDARIA	Recursos digitales: https://trello.com https://sheets.google.com https://forms.google.com Dimensión del conocimiento: Metaconocimientos Procesos Cognitivos: Evaluar-Analizar
ACTIVIDAD 6: EVALUAMOS Y COMPARTIMOS	Recursos digitales: Rúbrica Diana de autoevaluación Dimensión del conocimiento: Conceptos, Procesos y Procedimientos Procesos Cognitivos: Reflexionar-Evaluar