

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

VIDEOJUEGOS SOLIDARIOS DIG

Juega y ayuda a los demás

JOSÉ JOAQUÍN YELO CARRASCO



CURSO
4º ESO



MATERIA
DIGITALIZACIÓN



TEMPORALIZACIÓN
10 sesiones



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 DIG, juega y ayuda a los demás*. Sevilla: Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional.

Disponible en pdf:

<https://www.saberesbasicos.com/sdastem/index.html>

DERECHOS DE AUTOR:

Videojuegos solidarios DIG, 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>Descriptorios operativos</u>	5

04

Secuenciación didáctica

<u>Producto final</u>	5
<u>Actividad 1: Lluvia de ideas y presentación del proyecto solidario</u>	6
<u>Actividad 2: Exploración de videojuegos y Programación Visual</u>	8
<u>Actividad 3: Diseño del videojuego</u>	10
<u>Actividad 4: Programación y depuración del videojuego</u>	12
<u>Actividad 5: Evento "Videojuegos Solidarios"</u>	14
<u>Actividad 6: Evaluación y reflexión final</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>1: ANEXO I: Recursos digitales y procesos cognitivos implicados</u>	20
--	----

Videojuegos Solidarios DIG

Juega y ayuda a los demás



1 IDENTIFICACIÓN



1. Curso
4º E.S.O.



2. Título
Videojuegos Solidarios DIG.
Juega y ayuda a los demás.



3. Materias
Digitalización

2 JUSTIFICACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN



1. Justificación

Con el doble objetivo de desarrollar la competencia digital del alumnado y colaborar con el banco de alimentos de la localidad, se diseñará y programarán videojuegos educativos mediante herramientas de programación visual como Microsoft MakeCode Arcade. El resto del alumnado del centro podrá jugar durante el recreo solidario a cambio de aportar alimentos no perecederos. Durante el desarrollo del proyecto, el alumnado trabajará la creación de contenidos digitales, la programación, el pensamiento computacional, la ciudadanía digital crítica y el trabajo colaborativo, aplicando de forma práctica los saberes de la materia de Digitalización.



2. Temporalización

10 sesiones

3 CONCRECIÓN CURRICULAR

 CRITERIOS DE EVALUACIÓN	 SABERES BÁSICOS
<p>2.2 Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.</p>	<ul style="list-style-type: none"> DIG.4.B.1. Búsqueda, administración, gestión, selección y archivo de información.
<p>2.3 Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> DIG.4.B.2. Edición y creación de contenidos: aplicaciones de productividad, desarrollo de aplicaciones sencillas para dispositivos móviles y web, realidad virtual, aumentada y mixta.
<p>2.4 Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> DIG.4.D.6. Activismo en línea: plataformas de iniciativa ciudadana y cibervoluntariado y comunidades de hardware y software libres.

Videojuegos Solidarios DIG

Juega y ayuda a los demás



 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA/MATERIA	 DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.</p>	<p>CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.</p>



4 SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA



PRODUCTO FINAL



1. Denominación

Videojuego solidario digital.



2. Definición

Videojuego educativo elaborado por el alumnado mediante Microsoft MakeCode Arcade, relacionado con contenidos digitales y programación básica, que será instalado en los ordenadores del aula de informática durante el evento “Videojuegos Solidarios”, permitiendo al resto del alumnado jugar a cambio de aportar alimentos no perecederos.



Imagen 1:

Videojuegos Solidarios DIG

Juega y ayuda a los demás



ACTIVIDAD 1: LLUVIA DE IDEAS Y PRESENTACIÓN DEL PROYECTO SOLIDARIO (PUEDE SOLAPARSE CON LA SDA DE MATEMÁTICAS)



1. TIPO DE ACTIVIDAD

Actividad grupal de investigación digital, reflexión y lluvia de ideas.



2. TEMPORALIZACIÓN

1 sesión (60 minutos)



3. RECURSOS

- Aula con proyector digital
- Dispositivos móviles.

- Plataforma Mentimeter.
- Canva

Recursos digitales:

- ONU ODS 1: Fin de la pobreza.
- Informe pobreza INE.



4. TRAZABILIDAD

Introducción al proyecto mediante búsqueda digital, análisis de información y reflexión sobre tecnología y solidaridad.



5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 2.2 Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.
- 2.4 Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.



6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Visualización y análisis de datos reales sobre pobreza y banco de alimentos mediante gráficos y estadísticas del INE.

El alumnado analizará información estadística real sobre pobreza y exclusión social para comprender la finalidad solidaria del proyecto y reflexionar sobre la utilidad social de la tecnología.

Ejercicio 1

Visualización y análisis de datos reales sobre pobreza y banco de alimentos mediante gráficos y estadísticas del INE.



Imagen 2:

Ejercicio 2: Creación colaborativa de una nube de ideas sobre posibles videojuegos solidarios.

Los estudiantes utilizarán herramientas digitales colaborativas para proponer ideas de videojuegos relacionados con la solidaridad, el aprendizaje y la participación social.

Ejercicio 2:

Creación colaborativa de una nube de ideas sobre posibles videojuegos solidarios.



Imagen 3:

Videojuegos Solidarios DIG

Juega y ayuda a los demás



Ejercicio 3: Debate guiado:

“¿Cómo pueden los videojuegos ayudar a mejorar la sociedad?”

El alumnado participará en un debate donde analizará el potencial educativo y social de los videojuegos como herramienta de sensibilización y transformación social.

Ejercicio 3

Debate guiado:
“¿Cómo pueden los videojuegos ayudar a mejorar la sociedad?”



Imagen 4:

Ejercicio 4: Creación de un mural digital colaborativo con propuestas iniciales de videojuegos matemáticos.

Los estudiantes organizarán sus ideas en un mural digital compartido que servirá como punto de partida para el diseño posterior de los videojuegos solidarios.

Ejercicio 4

Creación de un mural digital colaborativo con propuestas iniciales de videojuegos matemáticos.



Imagen 5:



7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).
- Gamificación.
- Aprendizaje cooperativo.
- Aprendizaje basado en retos.
- Pensamiento crítico y reflexión social.



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



- Uso de apoyos visuales y ejemplos guiados.
- Participación oral y escrita flexible.
- Agrupamientos heterogéneos.
- Andamiaje mediante preguntas guía.
- Opciones múltiples de expresión (oral, escrita o digital).
- Adaptación del nivel de complejidad de las propuestas.



ACTIVIDAD 2: EXPLORACIÓN DE VIDEOJUEGOS Y PROGRAMACIÓN VISUAL



1. TIPO DE ACTIVIDAD



2. TEMPORALIZACIÓN

Actividad práctica de experimentación digital.

1 Sesión (60 minutos)



3. RECURSOS

- Aula de informática.
- Scratch

- Microsoft MakeCode Arcade

- Tutoriales interactivos



4. TRAZABILIDAD



5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Exploración de estructuras básicas de programación visual y videojuegos educativos.

- 2.3 Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.



6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Exploración de videojuegos creados en MakeCode Arcade.

El alumnado probará distintos videojuegos desarrollados con MakeCode Arcade para conocer sus posibilidades educativas, mecánicas y elementos de programación.



Imagen 6:

Ejercicio 2: Identificación de bloques básicos de programación: movimientos, eventos, colisiones, puntuaciones.

El alumnado probará distintos videojuegos desarrollados con MakeCode Arcade para conocer sus posibilidades educativas, mecánicas y elementos de programación.



Imagen 7:

Videojuegos Solidarios DIG

Juega y ayuda a los demás



Ejercicio 3: Modificación sencilla de elementos de un videojuego ya creado.

El alumnado realizará pequeños cambios en videojuegos existentes para comprender el funcionamiento de los bloques de programación y su influencia en el comportamiento del juego.



Imagen 8:

Ejercicio 4: Prueba de mecánicas digitales básicas mediante programación visual.

Los estudiantes experimentarán con diferentes mecánicas de juego para observar cómo afectan a la jugabilidad y al funcionamiento general del videojuego.



Imagen 9:



7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje por descubrimiento.
- Pensamiento computacional.
- Trial and error.



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



- Tutoriales paso a paso.
- Actividades multiniveladas.
- Tutoría entre iguales.
- Ritmos flexibles

Videojuegos Solidarios DIG

Juega y ayuda a los demás



ACTIVIDAD 3: DISEÑO DEL VIDEOJUEGO



1. TIPO DE ACTIVIDAD

Actividad individual de diseño creativo digital.



2. TEMPORALIZACIÓN

2 sesiones (120 minutos)



3. RECURSOS

- Aula de informática.
- Ordenadores con acceso a internet.
- Canva
- Pixilart
- Microsoft MakeCode Arcade
- Plantillas de diseño



4. TRAZABILIDAD

Diseño creativo de personajes, escenarios y estructura del videojuego educativo.



5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 2.3 Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.



6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Diseño del personaje principal del videojuego.

El alumnado creará el personaje protagonista utilizando herramientas digitales de diseño gráfico y pixel art adaptadas al proyecto.



Imagen 10:

Ejercicio 2: Creación del escenario digital y fondos del juego.

Los estudiantes diseñarán los escenarios y fondos donde se desarrollará la acción del videojuego solidario.



Imagen 11:

Videojuegos Solidarios DIG

Juega y ayuda a los demás



Ejercicio 3: Planificación de niveles, retos y objetivos del videojuego.

El alumnado definirá la estructura del juego, organizando niveles, desafíos y metas que deberá superar el jugador.



Imagen 12:

Ejercicio 4: Diseño visual de obstáculos y recompensas digitales.

Los estudiantes crearán elementos interactivos como obstáculos, premios y recompensas que enriquecerán la experiencia de juego.



Imagen 13:



7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje creativo.
- Design Thinking.
- ABP.



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



- Plantillas reutilizables.
- Diferentes niveles de complejidad.
- Personalización del producto final.
- Apoyo visual constante.



ACTIVIDAD 4: PROGRAMACIÓN Y DEPURACIÓN DEL VIDEOJUEGO



1. TIPO DE ACTIVIDAD

Actividad práctica de programación y resolución de problemas.



2. TEMPORALIZACIÓN

4 sesiones (240 minutos)



3. RECURSOS

- Aula de informática.
- Plataforma Microsoft MakeCode Arcade.
- Tutoriales guiados.



4. TRAZABILIDAD

Programación funcional del videojuego mediante pensamiento computacional y resolución de errores.



5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 2.3 Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.
- 2.4 Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.



6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Programación de movimientos y controles del personaje.

El alumnado desarrollará la programación necesaria para controlar el desplazamiento y las acciones principales del personaje dentro del videojuego.

Ejercicio 2: Creación de obstáculos, enemigos y puntuaciones.

Los estudiantes incorporarán elementos interactivos y sistemas de puntuación que aporten dinamismo y desafíos al videojuego.

Ejercicio 1

Diseño del personaje principal del videojuego.



Imagen 14:

**Ejercicio 2**

Creación del escenario digital y fondos del juego.



Imagen 15:



Videojuegos Solidarios DIG

Juega y ayuda a los demás



Ejercicio 3: Implementación de pantallas de inicio y final del videojuego.

El alumnado programará las pantallas de presentación, instrucciones y finalización para completar la estructura funcional del juego.



Imagen 16:

Ejercicio 4: Prueba, detección y corrección de errores del juego.

Los estudiantes comprobarán el funcionamiento del videojuego, localizarán errores y realizarán mejoras para optimizar la experiencia del usuario.



Imagen 17:



7. METODOLOGÍAS

- Pensamiento computacional.
- Resolución de problemas.
- Aprendizaje basado en retos.



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



- Tutoriales guiados.
- Trabajo por niveles.
- Reutilización de plantillas.
- Ayuda entre iguales.

Videojuegos Solidarios DIG

Juega y ayuda a los demás



ACTIVIDAD 5: EVENTO "VIDEOJUEGOS SOLIDARIOS" (SE PUEDE SOLAPAR CON LA ACTIVIDAD 5 DE LA SDA DE MATEMÁTICAS)



1. TIPO DE ACTIVIDAD

Actividad grupal de exposición, dinamización y aprendizaje-servicio.



2. TEMPORALIZACIÓN

1 sesión durante el recreo solidario.



3. RECURSOS

- Aula de informática.
- Ordenadores con videojuegos instalados.
- Carteles publicitarios.



4. TRAZABILIDAD

Desarrollo del evento solidario donde el alumnado presenta y comparte sus videojuegos educativos.



5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 2.4 Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.



6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Explicación oral de los videojuegos al alumnado participante.

El alumnado presentará sus videojuegos a los visitantes explicando su funcionamiento, objetivos y elementos tecnológicos desarrollados.

Ejercicio 1

Explicación oral del videojuego al alumnado participante.



Imagen 18:

Ejercicio 2: Gestión del aula de videojuegos y recogida solidaria de alimentos, en colaboración con el alumnado del resto de las materias implicadas y difusión del evento.

Los estudiantes colaborarán en la organización del evento, coordinando la participación de los asistentes y la recogida de alimentos para la campaña solidaria.

Ejercicio 2

Gestión del aula de videojuegos y recogida solidaria de alimentos.



Imagen 19:

Videojuegos Solidarios DIG

Juega y ayuda a los demás



Ejercicio 3: Demostración de los conceptos presentes en cada juego.

El alumnado mostrará los elementos de programación, diseño y funcionamiento incorporados en sus videojuegos.

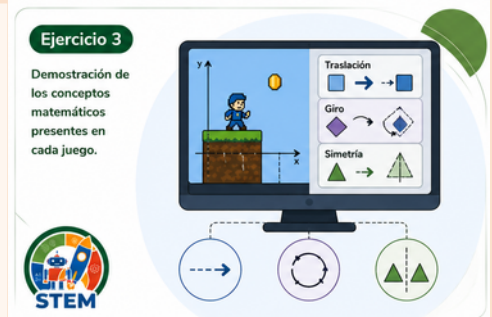


Imagen 20:

Ejercicio 4: Registro de participación y alimentos recogidos.

Los estudiantes recopilarán y organizarán datos sobre la asistencia al evento y las aportaciones realizadas por la comunidad educativa.



Imagen 21:



7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje-servicio.
- Gamificación.
- Aprendizaje cooperativo.



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



- Reparto flexible de roles.
- Participación adaptada a fortalezas individuales.
- Apoyo visual en explicaciones.
- Trabajo cooperativo inclusivo.



ACTIVIDAD 6: EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN FINAL



1. TIPO DE ACTIVIDAD

Actividad individual y grupal de autoevaluación, coevaluación y reflexión final.



2. TEMPORALIZACIÓN

1 sesión (60 minutos)



3. RECURSOS

- Formularios de Google.
- Rúbricas
- Diana de autoevaluación.
- Ordenadores o dispositivos móviles.



4. TRAZABILIDAD

Evaluación del aprendizaje digital y reflexión sobre el impacto social del proyecto.



5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 2.2 Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.
- 2.3 Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.
- 2.4 Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.



6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Cumplimentación de autoevaluación individual.

El alumnado valorará su implicación, esfuerzo y aprendizaje durante el desarrollo del proyecto mediante instrumentos de autoevaluación.

Ejercicio 1

Cumplimentación de autoevaluación individual.



Imagen 22:

Ejercicio 2: Coevaluación de videojuegos entre compañeros.

Los estudiantes analizarán y evaluarán los videojuegos elaborados por otros grupos utilizando criterios previamente establecidos.

Ejercicio 2

Coevaluación de videojuegos entre compañeros.



Imagen 23:

Videojuegos Solidarios DIG

Juega y ayuda a los demás



- **Ejercicio 3:** Reflexión escrita:
 - qué he aprendido,
 - dificultades encontradas,
 - cómo puede ayudar la tecnología a mejorar la sociedad.



Imagen 24:

- **Ejercicio 4:** Valoración del impacto solidario del proyecto.



Imagen 25:



7. METODOLOGÍAS

- Evaluación formativa.
- Metacognición.
- Aprendizaje reflexivo.
- Coevaluación y autoevaluación.



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



- Diferentes formas de expresión de la reflexión.
- Uso de apoyos visuales.
- Formularios accesibles y guiados.
- Flexibilidad en la comunicación de ideas.

Videojuegos Solidarios DIG

Juega y ayuda a los demás



5 EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE



1. INDICADORES PARA MI REFLEXIÓN

- La temporalización de la SdA ha sido adecuada.
- Las metodologías activas han favorecido la participación del alumnado.
- Las herramientas digitales han resultado útiles para el aprendizaje.
- Las actividades han atendido adecuadamente a la diversidad del alumnado.
- Los instrumentos de evaluación han sido adecuados y variados.
- El alumnado ha mostrado motivación e implicación durante el proyecto.
- El componente solidario ha favorecido la educación en valores.
- La SdA ha ayudado a relacionar las matemáticas con situaciones reales.

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.2.2	Tiene muchas dificultades para buscar y organizar información digital. Necesita ayuda constante.	Busca información sencilla, aunque selecciona pocas fuentes fiables y organiza la información de manera limitada.	Busca y selecciona información adecuada utilizando algunas fuentes fiables y organiza correctamente los contenidos digitales.	Busca, contrasta y organiza información de forma autónoma aplicando criterios de fiabilidad y normas básicas de seguridad digital.	Busca, selecciona, contrasta y archiva información de manera crítica, autónoma y segura utilizando eficazmente herramientas digitales y múltiples fuentes fiables.
C.2.3	Presenta muchas dificultades para crear o modificar contenidos digitales y necesita ayuda continua.	Crea contenidos digitales sencillos con apoyo y utiliza herramientas básicas de programación visual.	Crea y programa contenidos digitales adecuados integrando correctamente distintos elementos digitales.	Desarrolla videojuegos y contenidos digitales de forma autónoma, creativa y funcional respetando licencias y autoría.	Diseña, programa y mejora contenidos digitales complejos de manera creativa, autónoma e innovadora, utilizando adecuadamente herramientas digitales y respetando plenamente las licencias y derechos de autor.
C.2.4	Participa muy poco en espacios colaborativos digitales y presenta dificultades para comunicarse adecuadamente.	Participa ocasionalmente en actividades digitales compartiendo información sencilla con ayuda.	Colabora y comparte información de forma adecuada y respetuosa en entornos digitales.	Participa activamente en plataformas colaborativas adaptando su comunicación al grupo y mostrando una actitud responsable.	Colabora de forma excelente en entornos digitales, favorece el trabajo del grupo, adapta eficazmente la comunicación a diferentes audiencias y mantiene una actitud ejemplar y respetuosa.

Videojuegos Solidarios DIG

Juega y ayuda a los demás



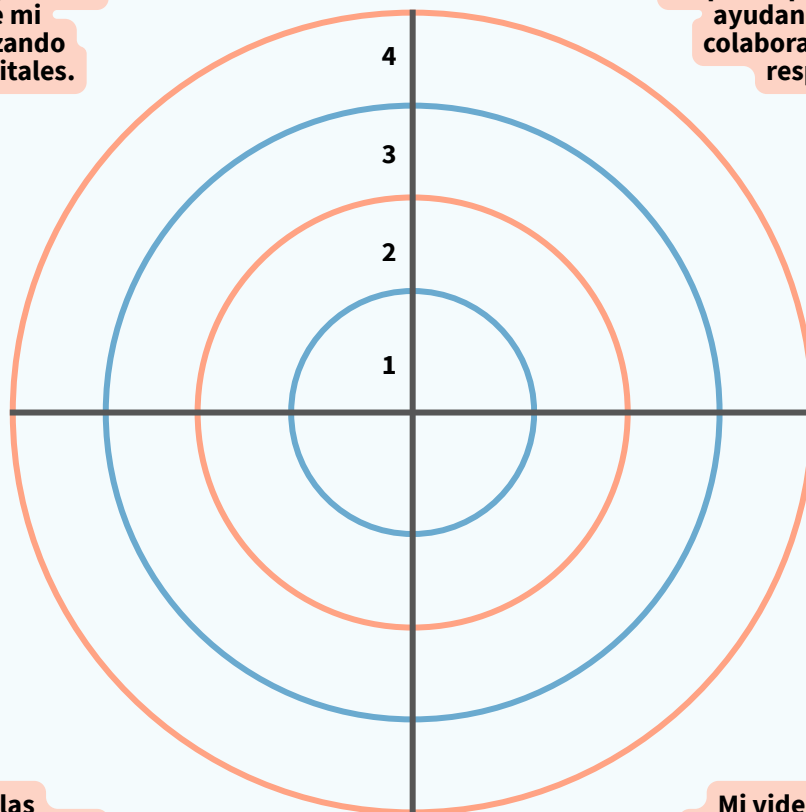
DIANA DE AUTOEVALUACIÓN: VIDEOJUEGOS SOLIDARIOS DIG

Evalúa tu trabajo y tu aprendizaje en esta situación de aprendizaje sobre el diseño y creación de videojuegos solidarios relacionados con la programación por bloques. Colorea la diana desde el centro (1) hasta el nivel que mejor represente tu desempeño en cada aspecto.

NOMBRE

He diseñado y programado correctamente mi videojuego utilizando herramientas digitales.

He participado activamente ayudando al grupo y colaborando de forma respetuosa.



He utilizado las herramientas digitales de forma segura, responsable y respetando normas y licencias.

Mi videojuego ha sido creativo y ha contribuido positivamente al proyecto solidario.

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 DIG

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: LLUVIA DE IDEAS Y PRESENTACIÓN DEL PROYECTO	Recursos digitales: https://www.mentimeter.com/ https://www.canva.com/education/ https://www.ine.es/prensa/ecv_2022.pdf https://www.bancodealimentos.es/ Dimensión del conocimiento: Hechos y Conceptos Procesos Cognitivos: Reflexionar-Recordar-Comprender
ACTIVIDAD 2: CREAR UN JUEGO DE SIMULACIÓN Y EXPLORACIÓN GEOMÉTRICA	Recursos digitales: https://arcade.makecode.com/ https://scratch.mit.edu/ https://www.youtube.com/results?search_query=makecode+arcade+espa%C3%B1ol https://code.org/ Dimensión del conocimiento: Conceptos Procesos Cognitivos: Recordar-Comprender
ACTIVIDAD 3: MOVIMIENTOS EN EL PLANO PARA TU VIDEOJUEGO	Recursos digitales: https://www.pixilart.com/ https://www.canva.com/ https://arcade.makecode.com/ https://www.piskelapp.com/ Dimensión del conocimiento: Conceptos, Procesos y Procedimientos Procesos Cognitivos: Aplicar-Analizar-Evaluar-Crear.
ACTIVIDAD 4: DISEÑO DEL VIDEOJUEGO MATEMÁTICO	Recursos digitales: https://arcade.makecode.com/S79802-53417-32896-74963 https://www.youtube.com/results?search_query=makecode+arcade+tutorial https://scratch.mit.edu/projects/editor/ https://www.tinkercad.com/ Dimensión del conocimiento: Conceptos y Procedimientos Procesos Cognitivos: Comprender-Aplicar-Crear Pensamiento Computacional
ACTIVIDAD 5: EVENTO "VIDEOJUEGOS SOLIDARIOS"	Recursos digitales: https://www.canva.com https://forms.google.com/ https://arcade.makecode.com/ https://genially.com/es/ Dimensión del conocimiento: Conceptos y Procedimientos Procesos Cognitivos: Crear, aplicar
ACTIVIDAD 6: EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN FINAL	Recursos digitales: Rúbrica Diana de autoevaluación Dimensión del conocimiento: Conceptos, Procesos y Procedimientos Procesos Cognitivos: Reflexionar, Evaluar