

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

VIDEOJUEGOS SOLIDARIOS LCL

Comunicamos para ayudar

JOSÉ JOAQUÍN YELO CARRASCO

 **CURSO**
4º ESO

 **MATERIA**
LENGUA
CASTELLANA Y
LITERATURA

 **TEMPORALIZACIÓN**
10 sesiones

**LENGUA CASTELLANA
Y LITERATURA 4º ESO**

**COMUNICAMOS
PARA AYUDAR**

ESCRIBE • COMUNICA • CONECTA

TUS PALABRAS TIENEN PODER

COMPRENDE TEXTOS
ESCRIBE CON CLARIDAD
EXPÓN TUS IDEAS
TRABAJA EN EQUIPO
LEE Y DISFRUTA

**USA LOS MEDIOS
CON RESPONSABILIDAD**
**INFORMA
Y OPINA**
**CONECTA
CON EL MUNDO**
**ACTÚA
CON EMPATÍA**
**REFLEXIONA
Y MEJORA**

ESCRIBE con intención
y corrección

COMUNICA tus ideas
con respeto

INFORMA con rigor
y veracidad

PARTICIPA de forma activa
y responsable

TRANSFORMA tu entorno
con palabras

NORMAS
✓ RESPETO
✓ USO ADECUADO
✓ CONVIVENCIA
✓ COLABORACIÓN

**JUNTOS
PODEMOS
CAMBIAR
EL MUNDO**

**VIDEOJUEGOS
SOLIDARIOS**

PLAN DE DIFUSIÓN
✓ REDES SOCIALES
✓ CARTELES
✓ NOTICIAS
✓ PRESENTACIÓN

STEM
4º ESO

APRENDE **SIENTE** **COMUNICA** **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 LCL, comunicamos para ayudar*. Sevilla: Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional.

Diponible en pdf:

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

DERECHOS DE AUTOR:

Videojuegos solidarios LCL, comunicamos para ayudar © 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: Analizamos campañas solidarias</u>	6
<u>Actividad 2: Redactamos las normas del evento</u>	8
<u>Actividad 3: Diseñamos carteles y eslóganes</u>	10
<u>Actividad 4: Somos periodistas</u>	12
<u>Actividad 5: Gestión de redes sociales</u>	14
<u>Actividad 6: Presentamos nuestro proyecto</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 LCL

Comunicamos para ayudar



1 IDENTIFICACIÓN



1. Curso
4º E.S.O.



2. Título
Videojuegos Solidarios LCL.
Comunicamos para ayudar.



3. Materias
Lengua Castellana y
Literatura

2 JUSTIFICACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN



1. Justificación

El alumnado participará en la difusión y comunicación del proyecto solidario del centro "Videojuegos Solidarios". Para ello deberá elaborar textos funcionales y persuasivos dirigidos a la comunidad educativa, utilizando diferentes formatos y medios de comunicación. A lo largo de la situación de aprendizaje redactará normas de uso, diseñará eslóganes y carteles, elaborará noticias y publicaciones para redes sociales y realizará presentaciones orales para explicar el funcionamiento de los videojuegos y el objetivo solidario de la iniciativa. La propuesta favorece el desarrollo de la competencia comunicativa en contextos reales, promoviendo además valores de solidaridad, participación ciudadana y compromiso social.



2. Temporalización

10 sesiones

3 CONCRECIÓN CURRICULAR



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

3.1. Realizar exposiciones y argumentaciones orales de cierta extensión y complejidad con diferente grado de planificación en contextos diversificados y significativos sobre temas de interés personal, social, educativo y profesional ajustándose a las convenciones propias de los diversos géneros discursivos, para estructurar el discurso y para adecuar el registro y el comportamiento no verbal, con fluidez, coherencia, cohesión y el registro adecuado en diferentes soportes, utilizando de manera eficaz recursos verbales y no verbales.

5.1. Planificar la redacción de textos escritos y multimodales de cierta extensión y cierto grado de complejidad atendiendo a la situación comunicativa, destinatario, propósito y canal, enfatizando los usos de la escritura para la toma de apuntes, esquemas, mapas conceptuales o resúmenes, y en la elaboración de textos de carácter académico; redactar borradores y revisarlos con ayuda del diálogo entre iguales e instrumentos de consulta, y presentar un texto final coherente, cohesionado y con el registro adecuado.

6.1. Localizar, seleccionar y contrastar información de manera autónoma procedente de diferentes fuentes, calibrando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura; organizarla e integrarla en esquemas propios, y reelaborarla y comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista crítico respetando los principios de propiedad intelectual.



SABERES BÁSICOS

LCL.4.B.4.4. Uso coherente de las formas verbales en los textos. Correlación temporal en la coordinación y subordinación de oraciones, y en el discurso relatado.al. Valoración de la forma y el contenido del texto.

LCL.4.B.3.5. Producción escrita: planificación, textualización, revisión y edición en diferentes soportes. Usos de la escritura para la organización del pensamiento: toma de notas, esquemas, mapas conceptuales, definiciones, resúmenes, etc.

LCL.4.B.3.6. Alfabetización mediática e informacional: búsqueda y selección de la información con criterios de fiabilidad, calidad y pertinencia; análisis, valoración, reorganización y síntesis de la información en esquemas propios y transformación en conocimiento; comunicación y difusión de manera creativa y respetuosa con la propiedad intelectual. Utilización de plataformas virtuales para la realización de proyectos escolares.

Videojuegos Solidarios LCL

Comunicamos para ayudar

 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA/MATERIA	 DESCRIPTORES OPERATIVOS
<p>3. Producir textos orales y multimodales con fluidez, coherencia, cohesión y registro adecuado, atendiendo a las convenciones propias de los diferentes géneros discursivos, y participar en interacciones orales con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para construir conocimiento y establecer vínculos personales como para intervenir de manera activa e informada en diferentes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CCL1, CCL3, CCL5, CP2, STEM1, CD2, CD3, CC2, CE1.
<p>5. Producir textos escritos y multimodales coherentes, cohesionados, adecuados y correctos atendiendo a las convenciones propias del género discursivo elegido, para construir conocimiento y dar respuesta de manera informada, eficaz y creativa a demandas comunicativas concretas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CCL1, CCL3, CCL5, CP2, STEM1, CD2, CD3, CPSAA5, CC2, CE1.
<p>6. Seleccionar y contrastar información procedente de diferentes fuentes de manera progresivamente autónoma, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, e integrarla y transformarla en conocimiento para comunicarla, adoptando un punto de vista crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CCL3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA4, CC2, CE3.

4 SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL



1. Denominación

Campaña publicitaria del evento Videojuegos Solidarios.



2. Definición

Cada grupo elaborará:

- Normas oficiales del evento.
- Cartel publicitario con eslogan.
- Noticia periodística.
- Publicación para redes sociales.
- Presentación oral del videojuego solidario.



Imagen 1:

Videojuegos Solidarios LCL

Comunicamos para ayudar



ACTIVIDAD 1: CANALIZAMOS CAMPAÑAS SOLIDARIAS



1. TIPO DE ACTIVIDAD

Motivación e investigación.



2. TEMPORALIZACIÓN

2 sesiones. (120 minutos)



3. RECURSOS

- Ordenadores o tablets
- Pizarra digital
- Campañas solidarias reales
- Padlet colaborativo
- Carteles publicitarios



4. TRAZABILIDAD

Análisis de campañas solidarias reales para identificar estrategias comunicativas que servirán de modelo para los materiales del proyecto.



5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 6.1. Localizar, seleccionar y contrastar información de manera autónoma procedente de diferentes fuentes, calibrando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura; organizarla e integrarla en esquemas propios, y reelaborarla y comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista crítico respetando los principios de propiedad intelectual.



6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Análisis de carteles solidarios.:

El alumnado observará diferentes carteles de campañas solidarias para identificar sus elementos principales, el mensaje que transmiten y los recursos visuales y lingüísticos utilizados para captar la atención del público.

Ejercicio 2: Identificación de eslóganes eficaces:

Los estudiantes analizarán distintos eslóganes utilizados en campañas sociales y publicitarias, valorando su brevedad, claridad, impacto y capacidad de persuasión.



Imagen 2:



Imagen 3:

Videojuegos Solidarios LCL

Comunicamos para ayudar



Ejercicio 3: Análisis de recursos persuasivos utilizados en campañas reales:

El alumnado estudiará ejemplos reales de campañas para reconocer estrategias comunicativas como la apelación a las emociones, el uso de datos, imágenes impactantes o llamadas a la acción.



Imagen 4:

Ejercicio 4: Debate sobre la eficacia comunicativa de distintas campañas solidarias:

Los estudiantes participarán en un debate en el que argumentarán qué campañas consideran más eficaces y justificarán sus opiniones utilizando ejemplos concretos.



Imagen 5:



7. METODOLOGÍAS

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



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

- Temáticas cercanas a la realidad del alumnado.
- Carteles, vídeos, noticias e infografías.
- Análisis oral, escrito o visual.

Videojuegos Solidarios LCL

Comunicamos para ayudar



ACTIVIDAD 2: REDACTAMOS LAS NORMAS DEL EVENTO



1. TIPO DE ACTIVIDAD

Producción escrita funcional.



2. TEMPORALIZACIÓN

2 Sesiones (120 minutos)



3. RECURSOS

- Ordenadores
- Procesador de textos
- Normativas de ejemplo



4. TRAZABILIDAD

Elaboración de las normas oficiales que regularán la participación en el evento Videojuegos Solidarios.



5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 5.1. Planificar la redacción de textos escritos y multimodales de cierta extensión y cierto grado de complejidad atendiendo a la situación comunicativa, destinatario, propósito y canal, enfatizando los usos de la escritura para la toma de apuntes, esquemas, mapas conceptuales o resúmenes, y en la elaboración de textos de carácter académico; redactar borradores y revisarlos con ayuda del diálogo entre iguales e instrumentos de consulta, y presentar un texto final coherente, cohesionado y con el registro adecuado.



6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Análisis de textos normativos:

El alumnado analizará ejemplos de normas y reglamentos para identificar su estructura, lenguaje y características principales.



Imagen 6:

Ejercicio 2: Redacción del borrador de normas.

Los estudiantes elaborarán una primera propuesta de normas para regular la participación en el evento Videojuegos Solidarios.

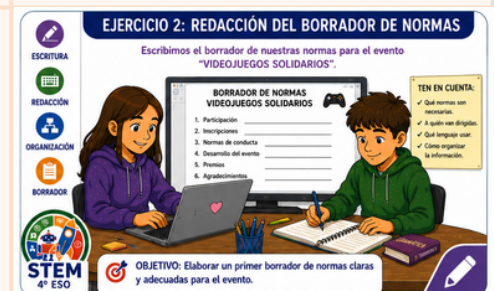


Imagen 7:

Ejercicio 3: Corrección lingüística y mejora de la redacción:

El alumnado revisará los borradores elaborados para corregir errores gramaticales, ortográficos y de expresión, mejorando la claridad del texto.



Imagen 8:

Ejercicio 4: Elaboración del documento definitivo:

Los estudiantes redactarán la versión final de las normas, incorporando las mejoras acordadas y presentándolas en un formato adecuado para su difusión.



Imagen 9:



7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje Basado en Proyectos.
- Escritura guiada.
- Aprendizaje Cooperativo.



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

- Distribución flexible de tareas.
- Modelos y ejemplos.
- Escritura digital o manual.

Videojuegos Solidarios LCL

Comunicamos para ayudar



ACTIVIDAD 3: DISEÑAMOS CARTELES Y ESLOGANES



1. TIPO DE ACTIVIDAD

Producción multimodal.



2. TEMPORALIZACIÓN

2 sesiones (120 minutos)



3. RECURSOS

- Tablets o PC
- Banco imágenes libres

- Genially

- Canva



4. TRAZABILIDAD

Creación de materiales publicitarios destinados a la difusión del evento solidario.



5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

5.1. Planificar la redacción de textos escritos y multimodales de cierta extensión y cierto grado de complejidad atendiendo a la situación comunicativa, destinatario, propósito y canal, enfatizando los usos de la escritura para la toma de apuntes, esquemas, mapas conceptuales o resúmenes, y en la elaboración de textos de carácter académico; redactar borradores y revisarlos con ayuda del diálogo entre iguales e instrumentos de consulta, y presentar un texto final coherente, cohesionado y con el registro adecuado.



6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Creación de eslóganes:

El alumnado elaborará propuestas de eslóganes breves, creativos y persuasivos que ayuden a promocionar el evento solidario.



Imagen 10:

Ejercicio 2: Diseño de carteles promocionales

Los estudiantes diseñarán carteles informativos utilizando herramientas digitales para anunciar el evento y fomentar la participación.



Imagen 11:

Videojuegos Solidarios LCL

Comunicamos para ayudar



Ejercicio 3: Integración de texto e imagen.

El alumnado combinará mensajes escritos e imágenes para lograr una comunicación visual atractiva y eficaz.



Imagen 12:

Ejercicio 4: Revisión y mejora de los materiales.

Los estudiantes analizarán los carteles elaborados para introducir mejoras relacionadas con la claridad, el diseño y la capacidad de persuasión.



Imagen 13:



7. METODOLOGÍAS

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



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

- Libertad creativa en las propuestas.
- Ejemplos visuales variados.
- Creación digital o manual.

Videojuegos Solidarios LCL

Comunicamos para ayudar



ACTIVIDAD 4: SOMOS PERIODISTAS



1. TIPO DE ACTIVIDAD

Producción periodística.



2. TEMPORALIZACIÓN

2 sesiones (120 minutos)



3. RECURSOS

- PC o Tablets
- Periódicos digitales.
- Canva



4. TRAZABILIDAD

Investigación y redacción de noticias para informar a la comunidad educativa sobre el proyecto.



5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 6.1. Localizar, seleccionar y contrastar información de manera autónoma procedente de diferentes fuentes, calibrando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura; organizarla e integrarla en esquemas propios, y reelaborarla y comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista crítico respetando los principios de propiedad intelectual.



6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Búsqueda y selección de información.

El alumnado recopilará información sobre el proyecto Videojuegos Solidarios utilizando fuentes fiables y contrastadas.



EJERCICIO 1: BÚSQUEDA Y SELECCIÓN DE INFORMACIÓN

Buscamos información fiable y relevante sobre nuestro evento solidario.

¿DÓNDE BUSCAMOS?

- Páginas oficiales
- Periódicos digitales
- Redes sociales
- Entrevistas
- Informes y datos

COMPROBAMOS LA FIABILIDAD:

- ✓ Autor
- ✓ Fecha
- ✓ Objetividad
- ✓ Actualidad

OBJETIVO: Localizar, seleccionar y contrastar información útil y fiable para nuestra noticia.

Imagen 14:

Ejercicio 2: Redacción de titulares.

Los estudiantes elaborarán titulares periodísticos breves, claros y atractivos que resuman la información principal de la noticia.



EJERCICIO 2: REDACCIÓN DE TITULARES

Creamos titulares llamativos, claros y atractivos para captar la atención.

POSIBLES TITULARES

- ¡Jugar por una buena causa!
- Videojuegos Solidarios: diversión que cambia vidas
- Un mando, mil sonrisas
- Jugamos hoy, ayudamos siempre
- Tu partida puede transformar el mundo

OBJETIVO: Redactar titulares breves, originales y efectivos que resuman la noticia y atraigan al lector.

Imagen 15:

Videojuegos Solidarios LCL

Comunicamos para ayudar



Ejercicio 3: Elaboración de la noticia periodística.

El alumnado redactará una noticia siguiendo la estructura propia del género periodístico e incorporando la información recopilada.



Imagen 16:

Ejercicio 4: Maquetación y publicación.

Los estudiantes organizarán el contenido de la noticia en un formato visual atractivo para su difusión en medios impresos o digitales.



Imagen 17:



7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje Basado en Proyectos.
- Aprendizaje Cooperativo.
- Aprendizaje basado en la investigación.



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



- Temática significativa para el alumnado.
- Modelos periodísticos diversos.
- Producción escrita o digital.

Videojuegos Solidarios LCL

Comunicamos para ayudar



ACTIVIDAD 5: GESTIÓN DE REDES SOCIALES



1. TIPO DE ACTIVIDAD

Comunicación digital.



2. TEMPORALIZACIÓN

2 sesiones(120 minutos)



3. RECURSOS

- Canva.
- Padlet.
- Genially.
- Redes sociales simuladas.



4. TRAZABILIDAD

Difusión digital de la campaña mediante publicaciones adaptadas a diferentes plataformas y destinatarios.



5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 5.1. Planificar la redacción de textos escritos y multimodales de cierta extensión y cierto grado de complejidad atendiendo a la situación comunicativa, destinatario, propósito y canal, enfatizando los usos de la escritura para la toma de apuntes, esquemas, mapas conceptuales o resúmenes, y en la elaboración de textos de carácter académico; redactar borradores y revisarlos con ayuda del diálogo entre iguales e instrumentos de consulta, y presentar un texto final coherente, cohesionado y con el registro adecuado.



6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Diseño de publicaciones para redes sociales.

El alumnado elaborará publicaciones digitales adaptadas a distintos formatos y plataformas para promocionar el evento.



Imagen 18:

Ejercicio 2: Redacción de mensajes breves y hashtags.

Los estudiantes crearán textos breves y etiquetas que faciliten la difusión y visibilidad de la campaña.



Imagen 19:

Videojuegos Solidarios LCL

Comunicamos para ayudar



Ejercicio 3: Selección de imágenes y contenidos.

El alumnado elegirá imágenes y recursos gráficos adecuados, respetando los principios de propiedad intelectual y la finalidad comunicativa.



Imagen 20:

Ejercicio 4: Planificación del calendario de publicaciones.

Los estudiantes organizarán la secuencia y el momento de publicación de los distintos mensajes para maximizar su impacto.



Imagen 21:



7. METODOLOGÍAS

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



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



- Elección de formatos y roles.
- Ejemplos de publicaciones reales.
- Texto, imagen, vídeo o audio.

Videojuegos Solidarios LCL

Comunicamos para ayudar



ACTIVIDAD 6: PRESENTAMOS NUESTRO PROYECTO		
1.TIPO DE ACTIVIDAD	2. TEMPORALIZACIÓN	
Comunicación oral y difusión pública.	2 sesiones (120 minutos)	
3. RECURSOS		
<ul style="list-style-type: none">Pizarra digital.	<ul style="list-style-type: none">Presentaciones digitales.Micrófono.	<ul style="list-style-type: none">Rúbrica de exposición oral.
4. TRAZABILIDAD	5.CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
Presentación pública de los materiales elaborados para comunicar y difundir el proyecto solidario.	<ul style="list-style-type: none">3.1. Realizar exposiciones y argumentaciones orales de cierta extensión y complejidad con diferente grado de planificación en contextos diversificados y significativos sobre temas de interés personal, social, educativo y profesional ajustándose a las convenciones propias de los diversos géneros discursivos, para estructurar el discurso y para adecuar el registro y el comportamiento no verbal, con fluidez, coherencia, cohesión y el registro adecuado en diferentes soportes, utilizando de manera eficaz recursos verbales y no verbales.	
6. EJERCICIOS		
<p>Ejercicio 1: Preparación de la presentación.</p> <p>El alumnado organizará la información y elaborará los materiales necesarios para explicar el proyecto de forma clara y estructurada.</p>		
<p>Ejercicio 2: Ensayo de la exposición.</p> <p>Los estudiantes practicarán la presentación oral, trabajando la expresión verbal, la comunicación no verbal y la gestión del tiempo.</p>		

EJERCICIO 1: PREPARACIÓN DE LA PRESENTACIÓN

Organizamos la información y diseñamos nuestra presentación.

ESQUEMA DE LA PRESENTACIÓN

1. Introducción
2. Objetivos del proyecto
3. Acciones realizadas
4. Resultados e impactos
5. Conclusiones
6. Llamada a la acción

¡JUNTOS CAMBIAMOS EL MUNDO!

OBJETIVO: Planificar los contenidos, el orden y los apoyos visuales para presentar nuestro proyecto de forma clara.

Imagen 22:

EJERCICIO 2: ENSAYO DE LA EXPOSICIÓN

Ensayamos nuestra presentación para mejorar la expresión oral y la comunicación no verbal.

VIDEOJUEGOS SOLIDARIOS ¡JUGAR PARA AYUDAR!

COLABORA COMPARTE CAMBIA VIDAS

¡JUNTO BIEN MIRAD AL PÚBLICO Y HABLAD CON CLARIDAD!

ENSAYO GRUPAL

OBJETIVO: Practicar la exposición oral, mejorar la fluidez y recibir sugerencias para perfeccionarla.

Imagen 23:



Imagen 22:



Imagen 23:

Videojuegos Solidarios LCL

Comunicamos para ayudar



Ejercicio 3: Presentación oral del proyecto.

El alumnado expondrá públicamente los resultados del trabajo realizado y explicará la finalidad solidaria del proyecto.



Imagen 24:

Ejercicio 4: Valoración y reflexión sobre la experiencia comunicativa.

Los estudiantes analizarán su desempeño comunicativo, identificando fortalezas, dificultades y aspectos susceptibles de mejora para futuras exposiciones.



Imagen 25:



7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje Basado en Proyectos.
- Aprendizaje Servicio.
- Aprendizaje Cooperativo.
- Aprendizaje entre iguales.



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



- Diferentes niveles de participación oral.
- Apoyos visuales, guiones y esquemas.
- Exposición individual, compartida o apoyada mediante recursos digitales.

5 EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE



1. INDICADORES PARA MI REFLEXIÓN

- La SdA favoreció el desarrollo de la competencia comunicativa en contextos reales.
- La secuencia de actividades facilitó la producción progresiva de textos escritos, multimodales y orales.
- Los recursos digitales utilizados resultaron adecuados para los objetivos previstos.
- El alumnado participó activamente en la creación y difusión de materiales comunicativos.
- Las medidas DUA permitieron la inclusión y participación efectiva de todo el alumnado.
- Los instrumentos de evaluación fueron adecuados para valorar los aprendizajes alcanzados.
- La conexión con el proyecto solidario incrementó la motivación y el compromiso del alumnado.
- Los productos finales tuvieron utilidad real para la comunidad educativa y el evento Videojuegos Solidarios.

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.	Presenta la información de forma desorganizada, con escasa claridad y numerosas dificultades de expresión oral. Apenas utiliza recursos comunicativos.	Expone información sencilla con cierta organización, aunque presenta dificultades de fluidez, claridad o adecuación al público.	Realiza una exposición organizada, comprensible y adecuada a la situación comunicativa, utilizando algunos recursos expresivos.	Comunica con claridad, seguridad y fluidez, empleando adecuadamente estrategias verbales y no verbales para captar la atención del público.	Realiza exposiciones muy eficaces, seguras y bien estructuradas, adaptadas perfectamente al público y utilizando de forma excelente los recursos comunicativos.
C.5.1.	Elabora textos incompletos o poco adecuados al propósito comunicativo, con abundantes errores y escasa organización.	Produce textos sencillos con cierta estructura, aunque presenta errores frecuentes de coherencia, cohesión o corrección lingüística.	Redacta textos adecuados al destinatario y propósito, con organización clara y corrección lingüística suficiente.	Produce textos bien estructurados, cohesionados y correctos, adaptando eficazmente el lenguaje al contexto comunicativo.	Elabora textos escritos y multimodales de gran calidad comunicativa, perfectamente organizados, creativos y ajustados a la finalidad propuesta.
C.6.1.	Tiene dificultades para localizar información relevante y no distingue adecuadamente la fiabilidad de las fuentes.	Localiza información sencilla utilizando pocas fuentes y necesita ayuda para valorar su calidad y pertinencia.	Selecciona información relevante de distintas fuentes, la organiza correctamente y respeta las normas básicas de uso de la información.	Contrasta información procedente de diversas fuentes fiables, la reelabora de forma personal y la comunica adecuadamente.	Investiga de forma autónoma y crítica, selecciona y contrasta información rigurosa, la integra creativamente y respeta plenamente los principios de propiedad intelectual.

Videojuegos Solidarios LCL

Comunicamos para ayudar



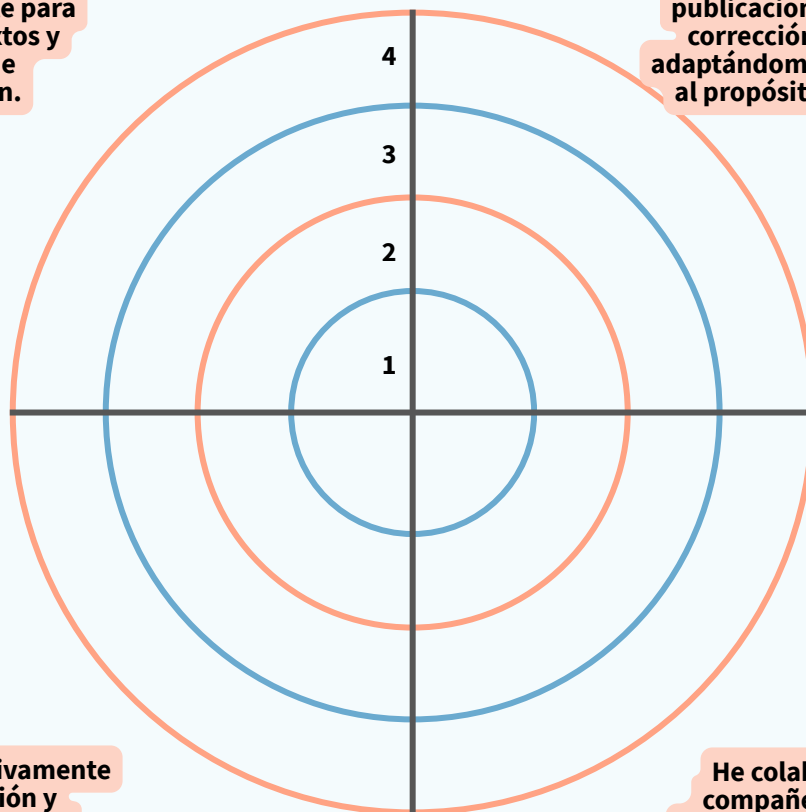
DIANA DE AUTOEVALUACIÓN: VIDEOJUEGOS SOLIDARIOS LCL

Evalúa tu trabajo y tu aprendizaje en esta situación de aprendizaje sobre la comunicación y difusión del proyecto Videojuegos Solidarios. Durante el proyecto has participado en tareas de búsqueda y selección de información, redacción de normas y noticias, diseño de carteles y publicaciones para redes sociales, así como en la preparación y realización de presentaciones orales. Colorea la diana desde el centro (1) hasta el nivel que mejor represente tu desempeño en cada uno de los aspectos evaluados.

NOMBRE

He sabido localizar, seleccionar y utilizar información fiable para elaborar mis textos y materiales de comunicación.

He redactado normas, noticias, carteles y publicaciones con claridad, corrección y creatividad, adaptándome al destinatario y al propósito comunicativo.



He participado activamente en la preparación y presentación oral del proyecto, expresándome con claridad y seguridad.

He colaborado con mis compañeros, aportando ideas, respetando opiniones y contribuyendo al desarrollo de las tareas del proyecto.

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 LCL

Comunicamos para ayudar



7

ANEXO I: RECURSOS DIGITALES Y PROCESOS COGNITIVOS IMPLICADOS

ACTIVIDADES (TIPOS Y CONTEXTOS)	RECURSOS DIGITALES Y PROCESOS COGNITIVOS IMPLICADOS
ACTIVIDAD 1: ANALIZAMOS CAMPAÑAS SOLIDARIAS	Recursos digitales: https://www.canva.com https://www.unicef.es https://padlet.com Dimensión del conocimiento: Conceptos Procesos Cognitivos: Analizar-Comprender-Interpretar
ACTIVIDAD 2: REDACTAMOS LAS NORMAS DEL EVENTO	Recursos digitales: https://languagetool.org/es https://www.rae.es https://docs.google.com Dimensión del conocimiento: Procedimientos Procesos Cognitivos: Aplicar-Crear-Revisar
ACTIVIDAD 3: DISEÑAMOS CARTELES Y ESLOGANES	Recursos digitales: https://www.canva.com https://genial.ly https://pixabay.com https://www.freepik.es Dimensión del conocimiento: Procedimientos Procesos Cognitivos: Aplicar-Crear
ACTIVIDAD 4: SOMOS PERIODISTAS	Recursos digitales: https://www.canva.com https://www.rtve.es/noticias https://slides.google.com Dimensión del conocimiento: Procedimientos y Conceptos Procesos Cognitivos: Buscar-Analizar-Crear
ACTIVIDAD 5: GESTIÓN DE REDES SOCIALES	Recursos digitales: https://www.canva.com https://genial.ly https://sheets.google.com https://calendar.google.com Dimensión del conocimiento: Metaconocimientos Procesos Cognitivos: Evaluar-Analizar
ACTIVIDAD 6: PRESENTAMOS NUESTRO PROYECTO	Recursos digitales: https://www.mentimeter.com https://www.loom.com Dimensión del conocimiento: Metaconocimientos y Procedimientos Procesos Cognitivos: Reflexionar-Evaluar-Comunicar

