SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

VIDEOJUEGOS SOLIDARIOS ART

Diseña y ayuda a los demás

JOSÉ JOAQUÍN YELO CARRASCO



CURSO
4º ESO

MATERIA
Expresión Artística

TEMPORALIZACIÓN
9 sesiones

Junta de Andalucía
Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional

Índice

01 **Identificación**

Curso 4
Título 4
Materia 4

02 **Justificación y temporalización**

Justificación 4
Temporalización 4

03 **Concreción curricular**

Criterios de evaluación 4
Saberes básicos 4
Competencias específicas del área/materia 5
Descriptores operativos 5

04 **Secuenciación didáctica**

Producto final 5
Actividad 1: Investigamos el arte de los videojuegos retro 6
Actividad 2: Diseño de personajes y Pixel Art 8
Actividad 3: Diseño de vinilos y decoración de la Arcade 10
Actividad 4: Ambientación retro del aula 12
Actividad 5: Exposición durante el evento solidario 14
Actividad 6: Evaluación y reflexión final 16

05 **Evaluación de la práctica docente**

Indicadores para mi reflexión 18

06 **Instrumendos de evaluación**

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

07 **Anexos**

1: ANEXO I: Recursos digitales y procesos cognitivos implicados 20

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Videojuegos Solidarios ART

Juega y ayuda a los demás

1 IDENTIFICACIÓN

1. Curso
4º E.S.O.

2.Título
Videojuegos Solidarios ART.
Diseña y ayuda.

3.Materias
Expresión Artística

2 JUSTIFICACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

1. Justificación

Con el doble objetivo de desarrollar la competencia artística y creativa del alumnado y colaborar con el banco de alimentos de la localidad, se diseñará la identidad visual del proyecto «Videojuegos Solidarios», mediante la creación de personajes en pixel art, ilustraciones, carteles, señalética, decoración de una máquina arcade y ambientación retro del aula de informática.El resto del alumnado del centro podrá participar en el evento solidario durante los recreos, jugando a los videojuegos desarrollados por sus compañeros a cambio de aportar alimentos no perecederos. De este modo, las producciones artísticas realizadas adquirirán una finalidad real, comunicativa y social, trascendiendo el contexto del aula.
Durante el desarrollo del proyecto, el alumnado trabajará el diseño gráfico, la ilustración digital, la composición visual, el lenguaje audiovisual y la comunicación visual, explorando diferentes técnicas y herramientas artísticas para crear producciones adaptadas a un público concreto. Asimismo, desarrollará su creatividad, capacidad expresiva y criterio estético mediante la elaboración de productos artísticos originales vinculados al mundo de los videojuegos.
La situación de aprendizaje permitirá aplicar de forma práctica los saberes de la materia de Expresión Artística, fomentando el trabajo colaborativo, la reflexión crítica sobre las producciones visuales y la valoración del arte como herramienta de comunicación, participación social y transformación del entorno.

2. Temporalización

9 sesiones

3 CONCRECIÓN CURRICULAR

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas.	• EAR.4.B.7. Proceso de creación, seguimiento y evaluación.
4.2 Exponer el resultado final de la creación artística valorando el proceso seguido.	• EAR.4.B.8. Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
4.3 Identificar oportunidades académicas y profesionales vinculadas al ámbito artístico.	• EAR.4.B.9. Campos y ramas del diseño gráfico.

Videojuegos Solidarios ART

Juega y ayuda a los demás

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA/MATERIA	DESCRIPTORES OPERATIVOS
4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, adaptando el diseño al público destinatario y compartiéndolas en contextos reales.	CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

4 SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL

1. Denominación

Diseño integral de la identidad visual del proyecto.

2. Definición

- Pixel art de personajes y elementos decorativos.
- Diseño gráfico de carteles y señalética.
- Decoración artística de la máquina arcade.
- Ambientación retro del aula de informática.
- Exposición pública durante el evento Videojuegos Solidarios.



Imagen 1:

Videojuegos Solidarios ART

Juega y ayuda a los demás

ACTIVIDAD 1: NVESTIGAMOS EL ARTE DE LOS VIDEOJUEGOS RETRO

1.TIPO DE ACTIVIDAD	2. TEMPORALIZACIÓN
Actividad de análisis, observación y exploración artística.	1 sesión (60 minutos)

3. RECURSOS

- Aula con proyector digital
- Dispositivos móviles.
- Pinterest
- Canva
- Ejemplos de máquinas arcade clásicas

4. TRAZABILIDAD	5.CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Panel colaborativo de referencias visuales.	• 4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas.

6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Análisis de videojuegos clásicos.
Los estudiantes analizarán los resultados obtenidos en la campaña solidaria y reflexionarán sobre la repercusión social de su trabajo y su contribución a la comunidad.



Imagen 2:

Ejercicio 2: Identificación de elementos de pixel art.
Los estudiantes analizarán personajes, escenarios y objetos creados mediante pixel art para comprender cómo se construyen las imágenes digitales a partir de cuadrículas.



Imagen 3:

Ejercicio 3: Análisis de diseños de máquinas arcade.
El alumnado estudiará diferentes modelos de máquinas arcade para identificar elementos decorativos, distribución visual, tipografías y recursos gráficos característicos.



Imagen 4:

Ejercicio 4: Creación de un panel colaborativo de inspiración visual.
Los estudiantes recopilarán imágenes, diseños y referencias artísticas en un mural colaborativo que servirá como fuente de inspiración para el proyecto.



Imagen 5:

7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje basado en proyectos.
- Aprendizaje visual.
- Pensamiento crítico.

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

- Referencias visuales variadas.
- Apoyos gráficos.
- Diferentes formas de participación.

Videojuegos Solidarios ART

Juega y ayuda a los demás

ACTIVIDAD 2: DISEÑO DE PERSONAJES Y PIXEL ART

1.TIPO DE ACTIVIDAD

Actividad de creación artística.

2. TEMPORALIZACIÓN

2 Sesiones (120 minutos)

3. RECURSOS

- Papel cuadriculado.
- Lápices de colores.
- Canva
- Pixilart

4. TRAZABILIDAD

Creación de personajes y elementos gráficos originales para su utilización en el proyecto solidario.

5.CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas.

6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Bocetos iniciales de personajes.
El alumnado realizará dibujos preliminares de personajes inspirados en la temática solidaria y en la estética de los videojuegos retro.

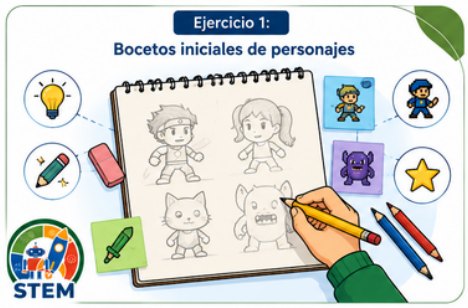


Imagen 6:

Ejercicio 2: Diseño mediante cuadrículas.
Los estudiantes trasladarán sus bocetos a cuadrículas para transformar los diseños en composiciones adaptadas al estilo pixel art.



Imagen 7:

Ejercicio 3: Creación de sprites digitales.
El alumnado utilizará herramientas digitales para convertir sus diseños en sprites listos para incorporarse a materiales visuales o videojuegos.



Imagen 8:

Ejercicio 4: Exposición y mejora de diseños.
Los estudiantes presentarán sus creaciones al grupo, recibirán sugerencias de mejora y realizarán modificaciones para perfeccionar el resultado final.



Imagen 9:

7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje creativo.
- Design Thinking.
- Experimentación artística.

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

- Plantillas adaptadas.
- Diferentes niveles de complejidad.
- Libertad creativa.

Videojuegos Solidarios ART

Juega y ayuda a los demás

ACTIVIDAD 3: DISEÑO DE VINILOS Y DECORACIÓN DE LA ARCADE

1.TIPO DE ACTIVIDAD	2. TEMPORALIZACIÓN
Análisis de diseños arcade comerciales.	2 sesiones (120 minutos)

3. RECURSOS

- Aula de informática.
- Ordenadores con acceso a internet.
- Canva
- Impresiones de prueba

4. TRAZABILIDAD	5.CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Diseño de los elementos visuales que formarán parte de la decoración de la máquina arcade.	• 4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas.

6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Análisis de diseños arcade comerciales.
El alumnado estudiará ejemplos reales de máquinas arcade para identificar recursos visuales efectivos y obtener ideas para sus propias creaciones.



Imagen 10:

Ejercicio 2: Diseño de laterales.
Los estudiantes diseñarán los vinilos decorativos que cubrirán los laterales de la máquina arcade utilizando elementos relacionados con el proyecto solidario.



Imagen 11:

Ejercicio 3: Diseño del panel frontal.
El alumnado elaborará el diseño gráfico de la parte frontal de la máquina, integrando logotipos, personajes, textos y elementos decorativos.



Imagen 12:

Ejercicio 4: Maqueta digital completa.
Los estudiantes crearán una simulación digital que permita visualizar el aspecto final de la máquina arcade completamente decorada.



Imagen 13:

7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje basado en proyectos.
- Diseño gráfico aplicado.
- Trabajo cooperativo.

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

- Diferentes funciones dentro del grupo.
- Modelos de referencia.
- Uso de plantillas.

Videojuegos Solidarios ART

Juega y ayuda a los demás

ACTIVIDAD 4: AMBIENTACIÓN RETRO DEL AULA

1.TIPO DE ACTIVIDAD	2. TEMPORALIZACIÓN
Actividad artística colaborativa.	2 sesiones (120 minutos)

3. RECURSOS

- Cartulinas
- Impresora
- Vinilos
- Canva
- Material reciclado

4. TRAZABILIDAD	5.CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Elaboración de la ambientación artística y señalética del espacio expositivo.	• 4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas.

6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Diseño de carteles promocionales.
El alumnado elaborará carteles informativos y publicitarios destinados a difundir el evento Videojuegos Solidarios entre la comunidad educativa.



Imagen 14:

Ejercicio 2: Diseño de señalética.
Los estudiantes crearán señales, indicadores y paneles informativos para facilitar la organización y circulación durante el evento.



Imagen 15:

Ejercicio 3: Creación de elementos decorativos.
El alumnado diseñará y elaborará elementos visuales inspirados en los videojuegos retro para ambientar el aula de informática.

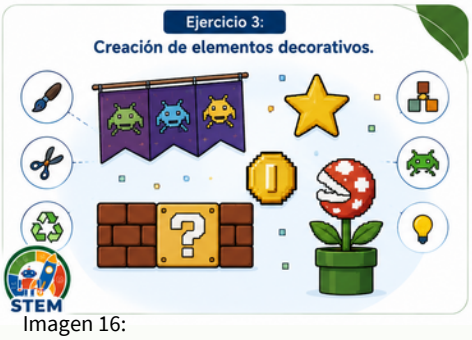


Imagen 16:

Ejercicio 4: Montaje del espacio expositivo.
Los estudiantes organizarán y colocarán todos los materiales creados para transformar el aula en un espacio atractivo y coherente con la temática del proyecto.



Imagen 17:

7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje-servicio.
- Trabajo cooperativo.
- Aprendizaje experiencial.

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

- Reparto flexible de tareas.
- Actividades manipulativas.
- Participación según fortalezas.

Videojuegos Solidarios ART

Juega y ayuda a los demás

ACTIVIDAD 5: EXPOSICIÓN DURANTE EL EVENTO SOLIDARIO

1.TIPO DE ACTIVIDAD	2. TEMPORALIZACIÓN
Actividad de exposición y comunicación artística.	1 sesión durante el recreo solidario.

3. RECURSOS

- Aula ambientada.
- Cartelería.
- Máquina arcade.
- Exposición artística.

4. TRAZABILIDAD	5.CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Presentación pública y explicación del trabajo artístico realizado durante el proyecto.	• 4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas.

6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Presentación de diseños.
El alumnado mostrará a los visitantes las producciones artísticas realizadas durante el proyecto y explicará su función dentro del evento.



Imagen 18:

Ejercicio 2: Explicación del proceso creativo.
Los estudiantes describirán las distintas fases seguidas para diseñar personajes, carteles, decoraciones y demás elementos visuales.



Imagen 19:

Ejercicio 3: Atención a visitantes.
El alumnado resolverá dudas, orientará a los participantes y actuará como guía durante la exposición artística.



Imagen 20:

Ejercicio 4: Registro fotográfico del evento.
Los estudiantes documentarán mediante fotografías los diferentes momentos del evento para elaborar posteriormente una memoria visual del proyecto.



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.

Videojuegos Solidarios ART

Juega y ayuda a los demás

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

- Rúbricas
- Diana de autoevaluación.
- Formularios digitales

4. TRAZABILIDAD

Valoración crítica del proceso creativo, de los resultados obtenidos y de las oportunidades que ofrece el ámbito artístico.

5.CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 4.2 Exponer el resultado final de la creación artística valorando el proceso seguido.
- 4.3 Identificar oportunidades académicas y profesionales vinculadas al ámbito artístico.

6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Autoevaluación artística.
El alumnado analizará su participación, creatividad, esfuerzo y contribución al proyecto mediante instrumentos de autoevaluación.



Imagen 22:

Ejercicio 2: Coevaluación de diseños.
Los estudiantes valorarán las producciones artísticas de sus compañeros utilizando criterios previamente establecidos.



Imagen 23:

Ejercicio 3: Reflexión sobre el proceso creativo.
El alumnado reflexionará sobre los aprendizajes adquiridos, las dificultades encontradas y las decisiones tomadas durante el desarrollo de sus producciones.



Imagen 24:

Ejercicio 4: Valoración del impacto social y artístico.
Los estudiantes analizarán la repercusión del proyecto tanto desde el punto de vista artístico como desde su contribución solidaria a la comunidad educativa.



Imagen 25:

7. METODOLOGÍAS

- Evaluación formativa.
- Metacognición.
- Autoevaluación y coevaluación.

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

- Diversidad de formatos de respuesta.
- Reflexión guiada.
- Apoyos visuales y escritos.

5 EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

1. INDICADORES PARA MI REFLEXIÓN

- El alumnado comprendió la finalidad artística y solidaria del proyecto.
- Las actividades favorecieron la creatividad y la expresión artística.
- Los recursos empleados fueron adecuados.
- La atención a la diversidad facilitó la participación de todo el alumnado.
- La exposición pública aumentó la motivación y la implicación.
- El proyecto contribuyó al desarrollo de valores solidarios y de compromiso social.

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.4.1	Realiza producciones incompletas o poco relacionadas con la finalidad del proyecto. Necesita ayuda constante.	Elabora producciones sencillas relacionadas con el proyecto, aunque presenta dificultades en la planificación y ejecución.	Crea producciones artísticas correctas y adaptadas a la temática propuesta utilizando adecuadamente las técnicas seleccionadas.	Diseña producciones originales, bien planificadas y adaptadas al público destinatario, demostrando creatividad y autonomía.	Desarrolla producciones artísticas de gran calidad estética y comunicativa, innovadoras y plenamente adaptadas al contexto y finalidad solidaria del proyecto.
C.4.2	Presenta dificultades para explicar el trabajo realizado y apenas participa en la exposición final.	Explica de forma muy simple algunos aspectos de su trabajo, necesitando apoyo frecuente.	Expone correctamente el resultado final y describe las principales fases del proceso creativo.	Comunica con claridad las decisiones adoptadas durante el proceso creativo y realiza valoraciones fundamentadas sobre el resultado obtenido.	Expone con seguridad y precisión el trabajo realizado, justificando las decisiones artísticas adoptadas y realizando una reflexión crítica profunda sobre el proceso y el producto final.
C.4.3	Apenas reconoce la utilidad del arte o las posibilidades de desarrollo vinculadas a este ámbito.	Identifica algunas aplicaciones del arte, aunque de manera superficial y poco argumentada.	Reconoce distintas aplicaciones académicas y profesionales relacionadas con el diseño, la ilustración o la creación artística.	Analiza de forma razonada las oportunidades formativas y profesionales vinculadas a las industrias creativas y culturales.	Valora críticamente el potencial del ámbito artístico para el desarrollo personal, académico, profesional y social, estableciendo conexiones claras con su propio proyecto vital y profesional.

Videojuegos Solidarios ART

Juega y ayuda a los demás

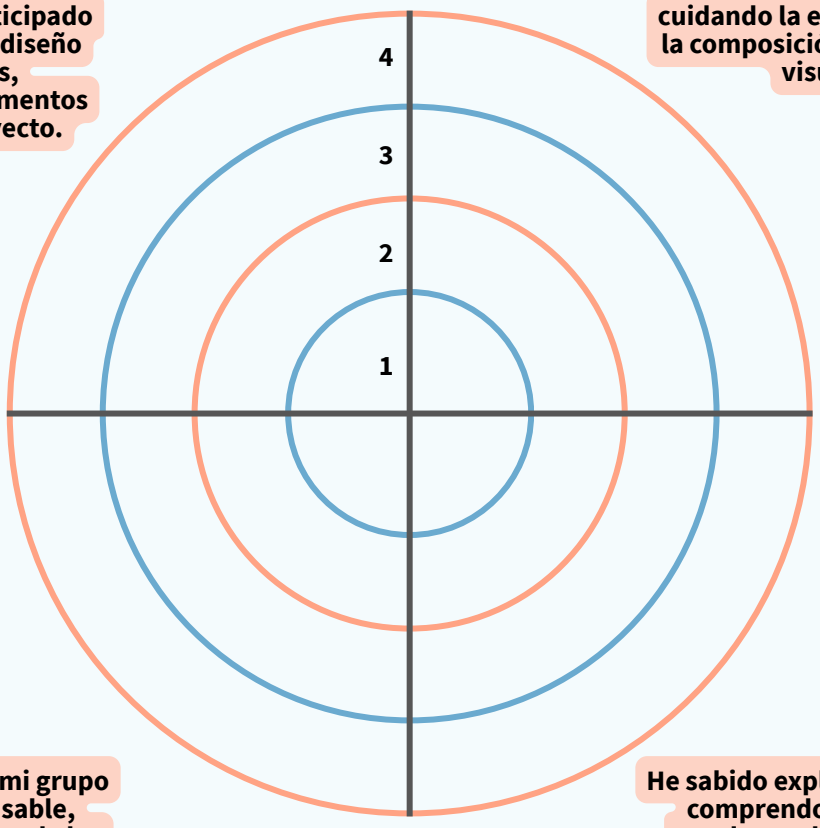
DIANA DE AUTOEVALACIÓN: VIDEOJUEGOS SOLIDARIOS ART

Evalúa tu trabajo y tu aprendizaje en esta situación de aprendizaje sobre el diseño de la identidad visual del proyecto "Videojuegos Solidarios". Durante el proyecto has creado personajes, ilustraciones, elementos decorativos, cartelería y ambientaciones artísticas para el evento solidario. Colorea la diana desde el centro (1) hasta el nivel que mejor represente tu desempeño en cada uno de los aspectos evaluados.

NOMBRE	

He aportado ideas originales y he participado activamente en el diseño de personajes, decoraciones y elementos visuales del proyecto.

He realizado mis diseños cuidando la estética, el color, la composición y los detalles visuales.



He colaborado con mi grupo de forma responsable, respetando las ideas de los demás y contribuyendo al trabajo común.

He sabido explicar mi trabajo y comprendo cómo el arte puede ayudar a transmitir mensajes y contribuir a una causa solidaria.

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

7 ANEXO I: RECURSOS DIGITALES Y PROCESOS COGNITIVOS IMPLICADOS

ACTIVIDADES (TIPOS Y CONTEXTOS)	RECURSOS DIGITALES Y PROCESOS COGNITIVOS IMPLICADOS
ACTIVIDAD 1: INVESTIGAMOS EL ARTE DE LOS VIDEOJUEGOS RETRO	**Recursos digitales:** https://www.pinterest.es https://artsandculture.google.com/ https://www.canva.com https://oxomuseodelvideojuego.com **Dimensión del conocimiento:** Hechos, Procedimientos y Conceptos **Procesos Cognitivos:** Reflexionar-Recordar-Comprender- Analizar-Valorar
ACTIVIDAD 2: DISEÑO DE PERSONAJES Y PIXEL ART	**Recursos digitales:** https://www.pixilart.com/ https://www.piskelapp.com https://www.canva.com https://lospec.com/pixel-editor **Dimensión del conocimiento:** Procedimientos **Procesos Cognitivos** Diseñar-Crear-Experimentar
ACTIVIDAD 3: DISEÑO DE VINILOS Y DECORACIÓN DE LA ARCADE	**Recursos digitales:** https://www.photopea.com https://www.canva.com/ https://www.adobe.com/express https://www.freepik.es **Dimensión del conocimiento:** Conceptos y Procedimientos **Procesos Cognitivos:** Aplicar-Elaborar-Evaluar-Crear.
ACTIVIDAD 4: AMBIENTACIÓN RETRO DEL AULA	**Recursos digitales:** **https://www.canva.com** https://genial.ly/es https://www.freepik.es https://fontmeme.com **Dimensión del conocimiento:** Conceptos y Procedimientos **Procesos Cognitivos:** Diseñar-Comunicar-Crear Aplicar
ACTIVIDAD 5: EXPOSICIÓN DURANTE EL EVENTO SOLIDARIO	**Recursos digitales:** https://www.canva.com https://photos.google.com https://padlet.com https://genially.com/es/ **Dimensión del conocimiento:** Conceptos y Procedimientos **Procesos Cognitivos:** Comunicar-Valorar-Compartir
ACTIVIDAD 6: EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN FINAL	**Recursos digitales:** Rúbrica Diana de autoevaluación **Dimensión del conocimiento:** Procedimientos **Procesos Cognitivos:** Reflexionar, Evaluar