SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

VIDEOJUEGOS SOLIDARIOS TECH

Juega y ayuda a los demás

JOSÉ JOAQUÍN YELO CARRASCO



CURSO
4º ESO

MATERIA
TECNOLOGÍA

TEMPORALIZACIÓN
15 sesiones

Junta de Andalucía
Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional

Junta de Andalucía

Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional
Dirección General de Innovación y Formación del Profesorado

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 TECH, juega y ayuda a los demás.* Sevilla: Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional.
Diponible en pdf:
https://www.saberesbasicos.com/sdastem/index.html

DERECHOS DE AUTOR:
Videojuegos solidarios TECH, 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**

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: Análisis y diseño del proyecto 6
Actividad 2: Diseño digital y modelado 8
Actividad 3: Fabricación de componentes 10
Actividad 4: Montaje y electrónica 12
Actividad 5: Instalación y pruebas 14
Actividad 6: Presentación y evaluación del proyecto 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**

ANEXO I: Recursos digitales y procesos cognitivos implicados 20

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Videojuegos Solidarios TECH

Juega y ayuda a los demás

1 IDENTIFICACIÓN

1. Curso
4º E.S.O.

2.Título
Videojuegos Solidarios TECH.
Juega y ayuda.

3.Materias
Tecnología

2 JUSTIFICACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

1. Justificación

Con el doble objetivo de desarrollar la competencia tecnológica del alumnado y colaborar con el banco de alimentos de la localidad, se diseñará y construirá una máquina recreativa destinada a albergar los videojuegos educativos desarrollados en el proyecto «Videojuegos Solidarios».
Durante el desarrollo del proyecto, el alumnado aplicará conocimientos de diseño asistido por ordenador, fabricación digital, electrónica básica, montaje de estructuras y gestión de proyectos tecnológicos. El producto final será una máquina recreativa plenamente funcional que permitirá al alumnado del centro participar en el recreo solidario a cambio de aportar alimentos no perecederos.
De esta forma, el alumnado desarrollará aprendizajes tecnológicos en un contexto real y significativo, fomentando además el trabajo cooperativo, la creatividad, la sostenibilidad y el compromiso social.

2. Temporalización

15 sesiones

3 CONCRECIÓN CURRICULAR

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
2.2. Fabricar productos y soluciones tecnológicas, aplicando herramientas de diseño asistido, técnicas de elaboración manual, mecánica y digital y utilizando los materiales y recursos mecánicos, eléctricos, electrónicos y digitales decuados.	• TEC.4.A.2.2. Estrategias de selección de materiales en base a sus propiedades o requisitos.
3.1. Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas junto con el vocabulario técnico, símbolos y esquemas de sistemas tecnológicos apropiados.	• TEC.4.A.1.1. Estrategias de gestión de proyectos colaborativos y técnicas de resolución de problemas iterativa.
3.2. Presentar y difundir las propuestas o soluciones tecnológicas de manera efectiva, empleando la entonación, expresión, gestión del tiempo y adaptación adecuada del discurso, así como un lenguaje inclusivo y no sexista.	• TEC.4.A.1.4. Emprendimiento, perseverancia y creatividad en la resolución de problemas desde una perspectiva interdisciplinar de la actividad tecnológica y satisfacción e interés por el trabajo y la calidad del mismo.
6.3. Identificar y valorar la repercusión y los beneficios del desarrollo de proyectos tecnológicos de carácter social, por medio de comunidades abiertas, acciones de voluntariado o proyectos de servicio a la comunidad.	• TEC.4.D.4. Comunidades abiertas, voluntariado tecnológico y proyectos de servicio a la comunidad.

Videojuegos Solidarios TECH

Juega y ayuda a los demás

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA/MATERIA	DESCRIPTORES OPERATIVOS
2. Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares, utilizando procedimientos y recursos tecnológicos y analizando el ciclo de vida de productos para fabricar soluciones tecnológicas accesibles y sostenibles que den respuesta a necesidades planteadas.	STEM2, STEM5, CD2, CPSAA4, CC4, CCEC4.
3. Expresar, comunicar y difundir ideas, propuestas o soluciones tecnológicas en diferentes foros de manera efectiva con un lenguaje inclusivo y no sexista, empleando los recursos disponibles y aplicando los elementos y técnicas necesarias para intercambiar la información de manera responsable y fomentar el trabajo en equipo.	CCL1, STEM4, CD3, CPSAA3, CCEC3.
6. Analizar procesos tecnológicos, teniendo en cuenta su impacto en la sociedad y el entorno, aplicando criterios de sostenibilidad y accesibilidad para hacer un uso ético y ecosocialmente responsable de la tecnología.	STEM2, STEM5, CD4, CC4.

4 SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL

1. Denominación

Construcción y puesta en funcionamiento de una máquina recreativa solidaria

2. Definición

Incluye:

- Diseño de la estructura.
- Modelado 3D de piezas.
- Fabricación de componentes.
- Montaje de la máquina.
- Instalación de controles.
- Configuración del sistema.
- Presentación pública durante el evento.



Imagen 1:

Videojuegos Solidarios TECH

Juega y ayuda a los demás

ACTIVIDAD 1: ANÁLISIS Y DISEÑO DEL PROYECTO

1.TIPO DE ACTIVIDAD

Investigación y diseño tecnológico.

2. TEMPORALIZACIÓN

2 sesiones. (120 minutos)

3. RECURSOS

- Aula con proyector digital
- Dispositivos móviles.
- Cuaderno de proyecto
- Ejemplos de máquinas arcade

4. TRAZABILIDAD

Elaboración de propuestas técnicas para definir las características y necesidades de la máquina recreativa solidaria.

5.CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 3.1. Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas y valorando la importancia de la comunicación en el desarrollo de proyectos tecnológicos.

6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Análisis de máquinas recreativas comerciales.
El alumnado investigará diferentes modelos de máquinas arcade para identificar sus características técnicas, diseño, dimensiones, materiales y elementos funcionales.



Imagen 2:

Ejercicio 2: Identificación de componentes principales.
Los estudiantes analizarán las distintas partes que forman una máquina recreativa, reconociendo la función de cada componente dentro del sistema completo.



Imagen 3:

Ejercicio 3: Elaboración de bocetos de la estructura.
El alumnado realizará dibujos y esquemas preliminares para representar posibles diseños de la máquina recreativa solidaria.



Imagen 4:

Ejercicio 4: Planificación colaborativa del proyecto.
Los estudiantes organizarán las fases de trabajo, distribuirán responsabilidades y establecerán un calendario para el desarrollo del proyecto tecnológico.



Imagen 5:

7. METODOLOGÍAS

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

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

- Relación con un reto real y cercano.
- Ejemplos visuales y vídeos explicativos.
- Presentar ideas mediante dibujos, esquemas o exposiciones orales.

Videojuegos Solidarios MATH

Juega y ayuda a los demás

ACTIVIDAD 2: MODELADO 3D Y DISEÑO DIGITAL

1.TIPO DE ACTIVIDAD

Diseño asistido por ordenador.

2. TEMPORALIZACIÓN

3 Sesiones (180 minutos)

3. RECURSOS

- Aula de informática.
- Ordenadores con acceso a internet.
- Tinkercad
- FreeCAD

4. TRAZABILIDAD

Creación de modelos digitales y planos técnicos necesarios para la fabricación de la recreativa.

5.CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 2.2. Aplicar de forma apropiada habilidades técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, herramientas y materiales adecuados, construyendo o fabricando productos tecnológicos sostenibles y accesibles que den respuesta a necesidades concretas.

6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Diseño de la estructura exterior.
El alumnado elaborará un modelo digital de la carcasa principal de la máquina recreativa utilizando herramientas de diseño asistido por ordenador.



Imagen 6:

Ejercicio 2: Diseño de soportes interiores.
Los estudiantes diseñarán las piezas internas necesarias para sostener correctamente los componentes electrónicos y mecánicos de la recreativa.

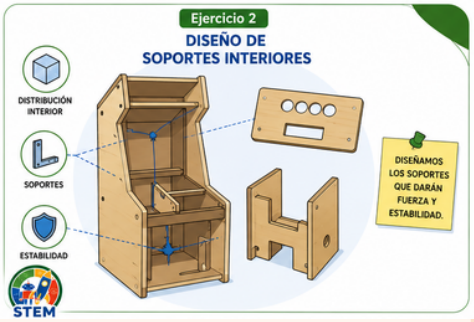


Imagen 7:

Ejercicio 3: Modelado de piezas auxiliares.
El alumnado creará digitalmente piezas complementarias necesarias para el montaje y funcionamiento de la máquina.



Imagen 8:

Ejercicio 4: Generación de planos de fabricación.
Los estudiantes elaborarán los planos técnicos necesarios para fabricar y montar correctamente todos los elementos diseñados.



Imagen 9:

7. METODOLOGÍAS

- AAprendizaje basado en retos.
- Aprendizaje práctico.
- Experimentación tecnológica.

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

- Actividades multiniveladas.
- Tutoriales paso a paso.
- Refuerzo visual y guiado paso a paso.
- Plantillas y modelos prediseñados.

Videojuegos Solidarios TECH

Juega y ayuda a los demás

ACTIVIDAD 3: FABRICACIÓN DE COMPONENTES

1.TIPO DE ACTIVIDAD	2. TEMPORALIZACIÓN
Fabricación digital y trabajo de taller.	3 sesiones (180 minutos)

3. RECURSOS

- Aula de informática.
- Ordenadores con acceso a internet.
- Impresora 3D
- Herramientas de taller
- Materiales de construcción

4. TRAZABILIDAD	5.CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Fabricación y preparación de las piezas que formarán parte de la máquina recreativa.	• 2.2. Aplicar de forma apropiada habilidades técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, herramientas y materiales adecuados, construyendo o fabricando productos tecnológicos sostenibles y accesibles que den respuesta a necesidades concretas.

6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Fabricación de piezas impresas en 3D.
El alumnado producirá mediante impresión 3D las piezas previamente diseñadas para formar parte de la máquina recreativa.



Imagen 10:

Ejercicio 2: Preparación de paneles estructurales.
Los estudiantes cortarán, medirán y prepararán los paneles que constituirán la estructura principal de la recreativa.



Imagen 11:

Ejercicio 3: Mecanizado y ajuste de componentes.
El alumnado realizará operaciones de mecanizado, ajuste y adaptación para garantizar el correcto ensamblaje de todas las piezas fabricadas.



Imagen 12:

Ejercicio 4: Control de calidad de las piezas.
Los estudiantes comprobarán dimensiones, acabados y funcionalidad de los componentes fabricados antes de proceder al montaje.



Imagen 13:

7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje manipulativo.
- Trabajo cooperativo.
- Aprendizaje basado en problemas.

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

- Distribución flexible de tareas.
- Trabajo cooperativo.
- Guías visuales de montaje.
- Adaptación de tareas según capacidades.

Videojuegos Solidarios TECH

Juega y ayuda a los demás

ACTIVIDAD 4: MONTAJE Y ELECTRÓNICA

1.TIPO DE ACTIVIDAD	2. TEMPORALIZACIÓN
Montaje tecnológico.	4 sesiones (240 minutos)

3. RECURSOS

- Taller Tecnología
- Joysticks
- Botones arcade.
- Raspberry Pi o mini PC
- Cableado

4. TRAZABILIDAD	5.CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Integración de componentes mecánicos, eléctricos y electrónicos para el funcionamiento de la recreativa.	• 2.2. Aplicar de forma apropiada habilidades técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, herramientas y materiales adecuados, construyendo o fabricando productos tecnológicos sostenibles y accesibles que den respuesta a necesidades concretas. • 3.1. Intercambiar información y fomentar el trabajo en equipo de manera asertiva, empleando las herramientas digitales adecuadas y valorando la importancia de la comunicación en el desarrollo de proyectos tecnológicos.

6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Instalación de controles arcade.
El alumnado colocará joysticks, botones y demás elementos de control necesarios para la interacción con los videojuegos.



Imagen 14:

Ejercicio 2: Cableado y conexiones.
Los estudiantes realizarán las conexiones eléctricas y electrónicas necesarias para el correcto funcionamiento de la recreativa.



Imagen 15:

Videojuegos Solidarios TECH

Juega y ayuda a los demás

Ejercicio 3: Montaje de componentes electrónicos.
El alumnado integrará placas, sistemas de control y dispositivos electrónicos dentro de la estructura de la máquina.



Imagen 16:

Ejercicio 4: Integración de todos los elementos.
Los estudiantes ensamblarán todos los componentes mecánicos, eléctricos y electrónicos para completar la construcción de la recreativa.



Imagen 17:

7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje cooperativo.
- Aprendizaje práctico.
- Aprendizaje basado en proyectos.

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

- Roles diferenciados dentro del equipo.
- Esquemas y diagramas simplificados.
- Participación según fortalezas individuales.

Videojuegos Solidarios TECH

Juega y ayuda a los demás

ACTIVIDAD 5: EVENTO "VIDEOJUEGOS SOLIDARIOS"

1.TIPO DE ACTIVIDAD	2. TEMPORALIZACIÓN
Verificación y mejora.	2 sesiones(120 minutos)

3. RECURSOS

- Máquina Recreativa montada.
- Videojuegos desarrollados
- Lista de comprobación.

4. TRAZABILIDAD	5.CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Comprobación del correcto funcionamiento de la máquina recreativa y resolución de incidencias.	• 2.2. Aplicar de forma apropiada habilidades técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, herramientas y materiales adecuados, construyendo o fabricando productos tecnológicos sostenibles y accesibles que den respuesta a necesidades concretas.

6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Prueba de controles.
El alumnado verificará el correcto funcionamiento de botones, joysticks y demás elementos de interacción de la máquina recreativa.



Imagen 18:

Ejercicio 2: Prueba del sistema de juego.
Los estudiantes comprobarán que los videojuegos funcionan correctamente dentro de la recreativa y que todos los sistemas responden adecuadamente.



Imagen 19:

Ejercicio 3: Detección de errores.
El alumnado identificará posibles fallos mecánicos, eléctricos o de configuración que puedan afectar al funcionamiento del sistema.



Imagen 20:

Ejercicio 4: Corrección de incidencias.
Los estudiantes aplicarán soluciones técnicas para resolver los problemas detectados durante las pruebas de funcionamiento.



Imagen 21:

7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje experimental.
- Evaluación formativa.

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

- Participación activa en la resolución de problemas.
- Listas de comprobación visuales.
- Distintas formas de registrar incidencias.

Videojuegos Solidarios TECH

Juega y ayuda a los demás

ACTIVIDAD 6: PRESENTACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO

1.TIPO DE ACTIVIDAD	2. TEMPORALIZACIÓN
Difusión y reflexión.	1 sesión (60 minutos)

3. RECURSOS

- Rúbricas
- Diana de autoevaluación.
- Máquina Recreativa

4. TRAZABILIDAD	5.CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Presentación pública del proyecto tecnológico y valoración de su impacto social y educativo.	• 3.2. Elaborar documentación técnica y difundir proyectos tecnológicos empleando los medios adecuados, valorando la importancia de la comunicación efectiva. • 6.3. Analizar y valorar la contribución de la tecnología a la mejora de la calidad de vida y al desarrollo sostenible, identificando oportunidades de compromiso social.

6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Presentación del proyecto.
El alumnado explicará el proceso seguido durante el diseño y construcción de la máquina recreativa, destacando las soluciones tecnológicas adoptadas.



Imagen 22:

Ejercicio 2: Demostración del funcionamiento.
Los estudiantes realizarán una demostración práctica del funcionamiento de la recreativa ante la comunidad educativa.



Imagen 23:

Videojuegos Solidarios TECH

Juega y ayuda a los demás

Ejercicio 3: Autoevaluación del trabajo realizado.
El alumnado valorará su implicación, esfuerzo, aprendizajes y contribución al desarrollo del proyecto tecnológico.



Imagen 24:

Ejercicio 4: Reflexión sobre el impacto solidario del proyecto.
Los estudiantes analizarán la repercusión social de la iniciativa, valorando cómo la tecnología puede contribuir a mejorar la comunidad y fomentar la solidaridad.



Imagen 25:

7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje-servicio.
- Exposición pública.
- Metacognición.

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

- Participación en diferentes roles.
- Apoyos visuales durante la exposición.
- Diversidad de formatos para la reflexión y evaluación.

5 EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

1. INDICADORES PARA MI REFLEXIÓN

- El alumnado comprendió la finalidad tecnológica y solidaria del proyecto.
- Las actividades favorecieron el aprendizaje del proceso tecnológico completo.
- Los recursos y materiales utilizados fueron adecuados.
- La atención a la diversidad facilitó la participación de todo el alumnado.
- La construcción de la recreativa resultó motivadora y significativa.
- El proyecto contribuyó al desarrollo de valores solidarios y de trabajo en equipo.

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	Participa de forma muy limitada en la construcción del producto tecnológico y necesita ayuda constante para utilizar herramientas, materiales y procedimientos.	Realiza tareas sencillas de fabricación siguiendo instrucciones, aunque comete errores frecuentes y requiere apoyo habitual.	Utiliza correctamente herramientas, materiales y procedimientos para fabricar componentes y participar activamente en la construcción de la recreativa.	Trabaja con autonomía y precisión durante las fases de diseño, fabricación y montaje, proponiendo mejoras técnicas cuando es necesario.	Aplica con gran eficacia conocimientos y habilidades técnicas, construyendo soluciones de calidad, optimizando procesos y resolviendo problemas de forma autónoma.
C.3.1	Participa escasamente en el trabajo en equipo y presenta dificultades para comunicarse y colaborar con sus compañeros.	Colabora de forma puntual, aunque necesita apoyo para organizar tareas y compartir información adecuadamente.	Participa activamente en el grupo, comparte información relevante y contribuye al desarrollo del proyecto común.	Colabora de forma responsable, coordina tareas con sus compañeros y favorece un clima positivo de trabajo.	Lidera de forma constructiva procesos de colaboración, facilita la comunicación del grupo y contribuye decisivamente al éxito del proyecto.
C.3.2	Presenta información incompleta o poco clara sobre el proyecto tecnológico realizado.	Elabora documentación sencilla y realiza explicaciones básicas con apoyo del profesorado o de sus compañeros.	Presenta correctamente el proyecto y la documentación técnica necesaria utilizando un lenguaje comprensible.	Comunica con claridad las distintas fases del proyecto, utilizando recursos gráficos y técnicos adecuados.	Presenta y difunde el proyecto de forma rigurosa, organizada y atractiva, justificando las decisiones adoptadas y adaptando el mensaje al público destinatario.
C.6.3.	Muestra dificultades para reconocer la utilidad social de la tecnología y apenas identifica la finalidad solidaria del proyecto.	Reconoce de forma superficial que la tecnología puede utilizarse para ayudar a otras personas, aunque presenta dificultades para justificarlo.	Identifica correctamente la relación entre el proyecto tecnológico realizado y su contribución a la mejora de la sociedad y al apoyo solidario.	Analiza de forma razonada cómo la tecnología puede utilizarse para resolver problemas reales y generar un impacto positivo en la comunidad.	Valora críticamente el papel de la tecnología como herramienta de transformación social, proponiendo nuevas aplicaciones y actuaciones que favorezcan el bienestar colectivo y el desarrollo sostenible.

Videojuegos Solidarios TECH

Juega y ayuda a los demás

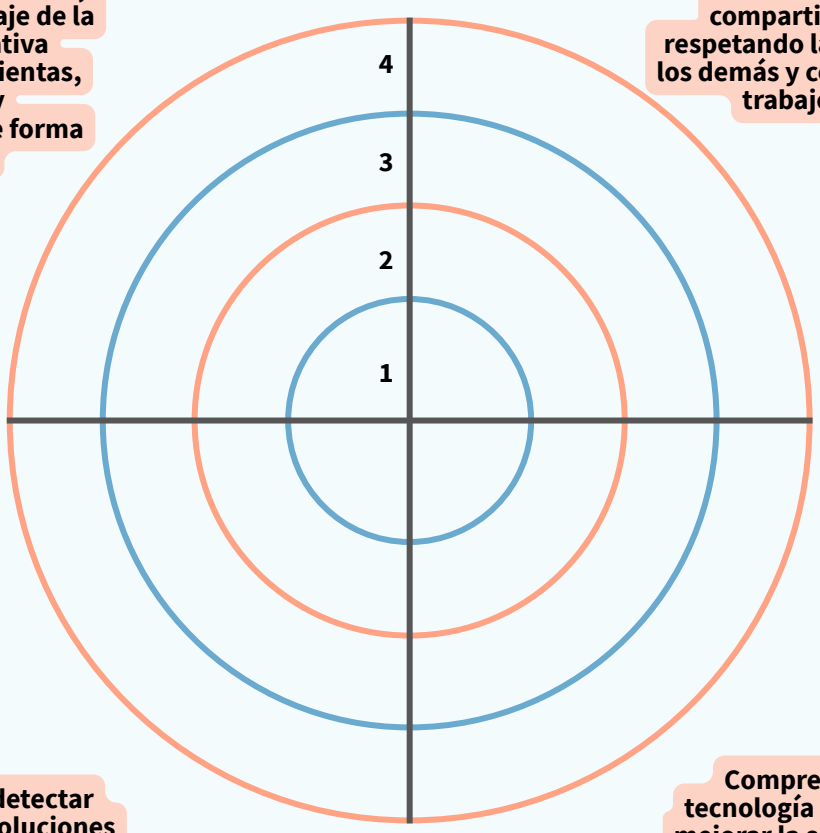
DIANA DE AUTOEVALACIÓN: VIDEOJUEGOS SOLIDARIOS TECH

Evalúa tu trabajo y tu aprendizaje en esta situación de aprendizaje sobre el diseño, construcción y puesta en funcionamiento de una máquina recreativa solidaria. Durante el proyecto has participado en tareas de diseño, fabricación, montaje, pruebas y presentación pública de una solución tecnológica con finalidad 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 el diseño, fabricación y montaje de la máquina recreativa utilizando herramientas, materiales y procedimientos de forma adecuada.

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



He sido capaz de detectar errores, proponer soluciones y participar en las pruebas y mejoras del funcionamiento de la recreativa.

Comprendo cómo la tecnología puede ayudar a mejorar la sociedad y valoro la finalidad solidaria del proyecto «Videojuegos Solidarios».

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: ANÁLISIS Y DISEÑO DEL PROYECTO	**Recursos digitales:** https://www.tinkercad.com https://www.arcade-museum.com https://www.canva.com https://padlet.com **Dimensión del conocimiento:** Procedimientos y Conceptos **Procesos Cognitivos:** Analizar-Comparar-Planificar
ACTIVIDAS 2: MODELADO 3D Y DISEÑO DIGITAL	**Recursos digitales:** https://www.tinkercad.com https://www.freecad.org https://app.sketchup.com https://www.makercase.com **Dimensión del conocimiento:** Procedimientos **Procesos Cognitivos:** Aplicar-Crear
ACTIVIDAD 3: FABRICACIÓN DE COMPONENTES	**Recursos digitales:** https://ultimaker.com/software/ultimaker-cura https://www.prusa3d.com/page/prusaslicer_424 https://www.thingiverse.com https://www.instructables.com **Dimensión del conocimiento:** Procedimientos **Procesos Cognitivos:** Aplicar-Crear
ACTIVIDAD 4: MONTAJE Y ELECTRÓNICA	**Recursos digitales:** https://www.tinkercad.com/circuits https://fritzing.org https://www.raspberrypi.com/documentation https://www.arcadecontrols.com **Dimensión del conocimiento:** Procedimientos **Procesos Cognitivos:** Comprender-Aplicar-Integrar
ACTIVIDAD 5: INSTALACIÓN Y PRUEBAS	**Recursos digitales:** https://www.notion.so https://trello.com https://forms.google.com **Dimensión del conocimiento:** Metaconocimientos **Procesos Cognitivos:** Evaluar-Analizar
ACTIVIDAD 6: PRESENTACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO	**Recursos digitales:** Rúbrica Diana de autoevaluación **Dimensión del conocimiento: C**onceptos, Procesos y Procedimientos **Procesos Cognitivos:** Reflexionar, Evaluar