

# Plantilla para FASE 1

Asignatura «Diseño y elaboración de materiales didácticos digitales»

Metas potenciales de aprendizaje	Ideas para el juego (basadas en las metas de aprendizaje)	Cómo evaluar
<p>Los estudiantes comprenderán contenidos muy relevantes sobre los temas seleccionados: derechos del consumidor y del trabajador, medioambiente, igualdad de oportunidades y bulos.</p> <p>Los estudiantes usarán diferentes fuentes de información para analizar las preguntas elegidas y valorar de forma democrática la respuesta ofrecida, asumiendo el posible error o acierto como responsabilidad íntegra del grupo y no de forma individual.</p> <p>Los estudiantes desarrollarán habilidades para trabajar en grupo, dotes comunicativas internas en su grupo y externas con el resto de contrincantes así como con el docente como guía del juego, además, el principal objetivo es que desarrollen una concienciación sobre aspectos de la vida cotidiana donde se da la desigualdad y o la desinformación.</p>	<p>Modificaremos el juego clásico del trivial y del atrapa la bandera, modificando las categorías del juego y añadiendo reglas especiales.</p>	<p>El docente analizará el desarrollo del juego observando y preguntando al alumnado para determinar la comprensión de los contenidos trabajados y valorar el éxito de juego como herramienta didáctica.</p> <p>Rúbricas que cumplimenta tanto el docente como los estudiantes como medio para la coevaluación</p>