Co.De.

Módulo 2 - Aprendizaje de codiseño a través del juego de rol

Unidad 2.1 — Introducción: Definir la metodología y la postura pedagógica

https://code-eduproject.eu @co-deeducació @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones y puntos de vista expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni el EACEA se hacen responsables.
Número de proyecto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Tabla de contenidos

1 Definición y fundamentos
Comprensión de la metodología y sus raíces teóricas

2 Valor y competencias
¿Por qué utilizarlo? (Beneficios para los estudiantes y alineación con las habilidades de la UE)

3 El papel del profesor/a
Cambio de transmisor a facilitador

4 Aplicación práctica
Un ejemplo de microsimulación ("Fast Starter")

5 Resumen y siguiente
Resumen y mirando hacia la Unidad 2.2

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Definición y fundamentos

¿Qué es? Una simulación estructurada de las partes interesadas reales para poner a relucir necesidades, restricciones y compromisos.

El Triángulo Metodológico

Constructivismo – Aprender haciendo y construir conocimiento.

Consulta/Aprendizaje basado en problemas (ABP) – Impulsado por problemas y preguntas del mundo real

Pensamiento de diseño: ciclos iterativos centrados en la empatía del usuario

Co-funded by the European Union

Co.De.

Valor y competencias

¿Por qué jugar a rol?

- **Agencia de Estudiantes:**
  Propiedad de los resultados.
- **Empatía:**
  Inclusión desde múltiples perspectivas.
- **Transferencia auténtica:**
  Los resultados informan a los procesos escolares reales

Competencias clave (UE y Bloom)

- **Cognitivo:**
  Comprender → Analizar → Crear
  (Artefactos de decisión)
- **Habilidades:**
  Alfabetización, Ciudadanía y Emprendimiento

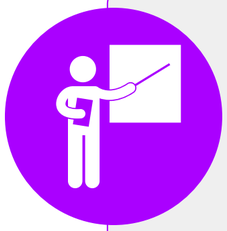
Co-funded by the European Union

Co.De.

La postura y los principios del profesor

El cambio: de "transmisor" a "facilitador/moderador"

Principios básicos y salvaguardias



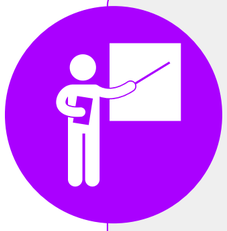
Seguridad psicológica

- Construyendo confianza e inclusión



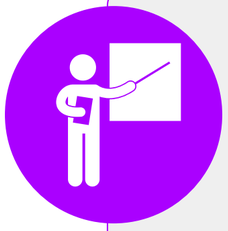
Facilitación sin juicios

- Guiando el proceso, no la respuesta



Tiempo estructurado

- Uso del "time-boxing" para mantener la concentración



Reflexión basada en la evidencia

- Mejora continua

Co-funded by the European Union

Co.De.

Aplicación práctica (inicio rápido)

Escenario: Definición de una "Política de deberes justos"

Principios básicos y salvaguardias

Asignar roles (2 minutos)

Estudiante vs.

Padre vs.

Profesor

Acción

Ideas agrupadas

→ Votación →

Acordar un criterio

Refleja

Hablar sobre la toma de perspectiva y los equilibrios

Co-funded by the European Union

Co.De.

Resumen rápido y pasos siguientes

Resumen

El juego de rol es una herramienta para la empatía, la toma de decisiones democrática y el pensamiento visible.

A continuación (Unidad 2.2)

Adecuación del contexto, propósito y habilidades.

Evaluación

Recuerde que la evaluación final del módulo requiere una tasa de éxito del 80%.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Referencias

https://www.youtube.com/watch?v=54HTo63K4D4 Apoya la definición básica de la metodología de codiseño
https://repository.isls.org/bitstream/1/3563/1/606-612.pdf Ayuda a apoyar el cambio en la postura del profesor (facilitador) y la dinámica de colaboración.
https://www.google.com/search?q=https://run.unl.pt/bitstream/10362/126557/1/Design_as_a_process_tool_of_collaborative_and_multidisciplinary_learning_in_society.pdf Apoya el anclaje teórico sobre cómo el diseño (y el juego de rol como herramienta) construye conocimiento

Co-funded by the European Union

Co.De.

Has completado la Unidad 2.1

https://code-eduproject.eu @co-deeducació @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones y puntos de vista expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni el EACEA se hacen responsables.
Número de proyecto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.