Co.De.

Módulo 2 - Aprendizaje mediante codiseño a través de juegos de rol

Unidad 2.2 — Contexto, propósito y habilidades adecuadas

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

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas.
Número de proyecto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.

Tabla de contenido

1 Contextos ideales
Dónde funciona mejor el juego de rol

2 Fines pedagógicos
Definiendo el "¿Para qué?"

3 Competencias del profesorado
Habilidades necesarias para una facilitación eficaz

4 Desarrollo de habilidades estudiantiles
Resultados del aprendizaje y capacidad de acción

5 Condiciones del aula e integración
Preparando el terreno para el éxito

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Contextos ideales para juegos de rol

Escenarios de ajuste óptimo

- Aprendizaje basado en proyectos y por indagación
- Educación cívica, ética y alfabetización mediática
- Ciudadanía digital y las ventajas y desventajas de las disciplinas STEM

Entrega flexible

- Puede adaptarse a entornos híbridos o digitales mediante pizarras colaborativas como Miro o Jamboard.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Fines pedagógicos

Alineación de objetivos: Utilice siempre criterios claros para garantizar que los resultados de la simulación coincidan con los objetivos de aprendizaje específicos.

Objetivos principales

Generación de ideas – Hacer surgir soluciones creativas a través de diferentes personas.

Resolución de problemas: cómo afrontar cuestiones escolares complejas.

Toma de decisiones: Generar consenso mediante la negociación.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Competencias del profesorado

El cambio: Habilidades necesarias para una facilitación eficaz

Dominio de la facilitación

- Gestionar el diálogo inclusivo y diseñar protocolos estructurados.

- Realizar sesiones informativas basadas en evidencia después de la simulación.

Conciencia profesional

- Conciencia ética en relación con la autoría y la equidad.

- Capacidad para gestionar ciclos de iteración y mejorar la retroalimentación de los estudiantes.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Desarrollo de habilidades estudiantiles

Resultados del aprendizaje y capacidad de acción

Habilidades interpersonales

- Empatía profunda, capacidad de ponerse en el lugar del otro y comunicación avanzada.

Autorregulación y Agencia

- Desarrollar el análisis crítico y la capacidad de acción personal.

- Negociación y toma de decisiones colaborativas

- Mejorar la alfabetización digital mediante herramientas colaborativas.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Condiciones del aula e integración

Factores de éxito

Tiempo protegido

Garantizar suficiente espacio tanto para la acción como para la reflexión.

Roles claros

Uso de artefactos específicos y criterios visibles

Cultura segura

Un ambiente libre de prejuicios

Ejemplos prácticos

- Presentaciones de 15 segundos para diferentes papeles o mininegociaciones de 2 minutos.
- Utilizar notas adhesivas digitales y votación con emojis para tomar decisiones rápidas.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Referencias

https://hthgse.edu/how-to-codesign-with-students-a-five-step-guide-by-students-for-teachers/ Cómo diseñar conjuntamente con estudiantes: una guía de cinco pasos de estudiantes para profesores.
https://www.facinghistory.org/resource-library/co-design-your-classroom-your-students Proporciona ejemplos de integración práctica en el aula.
https://link.springer.com/article/10.1007/s13384-024-00799-w En él se analizan las competencias necesarias para implementar el codiseño en la formación del profesorado.
https://www.coursera.org/learn/co-design-for-all Demuestra cómo se pueden adaptar los métodos a situaciones de la vida real.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Has completado la Unidad 2.2.

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

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas.
Número de proyecto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.