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

Unidad 2.4 — La herramienta de planificación de lecciones de codiseño

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

Tabla de contenido

1 Presentación de la herramienta
El juego de rol de Co.De.

2 Paso 1: Preparación
Establecer objetivos y definir roles

3 Paso 2: El guion de acción
Diseñando el conflicto y el entorno

4 Paso 3: El resultado
Artefactos y criterios de evaluación

5 Paso 4: La sesión informativa posterior
Estructurando la reflexión

6 Resumen y próximos pasos
Transición a recursos externos

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Introducción a la herramienta (El lienzo)

¿Qué es? Una plantilla paso a paso para estructurar una sesión de juego de roles de codiseño. ¿Por qué usarla? Para garantizar la coherencia entre la diversión de la actuación y los objetivos de aprendizaje específicos.

Los 4 pilares de la herramienta



Contexto

- Problema del mundo real



Elenco

- Partes interesadas (Personas)



Conflicto

- La tensión para resolver



Conclusión

- La solución tangible

Co-funded by the European Union

Co.De.

Paso 1: Preparación, objetivos y funciones

Define el "por qué".

Seleccione competencias (por ejemplo, empatía, negociación) del marco de la UE.

Diseña el "Quién"

Crea entre 3 y 4 roles distintos con agendas ocultas contradictorias. Consejo: Evite la dicotomía "El bien contra el mal"; apunte a la perspectiva "Lo válido contra lo válido".

Establecer restricciones

Límites de tiempo, presupuesto o límites físicos

Co-funded by the European Union

Co.De.

Paso 2: El guion de acción

El "Incidente Desencadenante"

¿Cómo comienza la simulación? (p. ej., un correo electrónico frenético, una noticia de última hora).

El medio ambiente

Aspectos físicos: Distribución de la sala (mesas redondas frente a mesas dispuestas en lados opuestos).
Digital: Tableros en línea (Miro/Padlet) para registrar decisiones.

Reglas de participación

¿Quién habla y cuándo? ¿Cómo se votan las decisiones?

Co-funded by the European Union

Co.De.

Pasos 3 y 4: Resultados y análisis posterior

El artefacto (el "Qué")

- Los estudiantes deben producir algo tangible (borrador de política, prototipo, manifiesto).

El informe posterior (El "¿Y qué?")

- Desvincularse del personaje: Salir del papel.
- Preguntas para la reflexión: "¿Qué fue lo frustrante?", "¿A quién se le ignoró la voz?", "¿Cómo se aplica esto a la vida escolar real?"

Co-funded by the European Union

Co.De.

Resumen y próximos pasos

Resumen

La herramienta transforma una idea vaga en un plan pedagógico riguroso utilizando los 4 pilares (Contexto, Personajes, Conflicto, Conclusión).

Próximos eventos y próximos pasos

Recursos externos: Dónde encontrar guiones e investigaciones existentes

Último recordatorio

Utilice esta herramienta para prepararse para su evaluación final.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Referencias

https://files.ascd.org/staticfiles/ascd/pdf/siteASCD/publications/UbD_WhitePaper0312.pdf
Wiggins, G., y McTighe, J. (2005). Comprensión mediante el diseño.

https://books.google.com/books/about/So_You_Want_to_Use_Role_play.html?id=hkeSQgAACAAJ
Bolton, G., y Heathcote, D. (1999). ¿Así que quieres usar juegos de rol? Un nuevo enfoque sobre cómo planificar

https://www.researchgate.net/profile/Abour-Cherif-2/publication/303450119_Maximizing_Learning_Using_Role_Playing_in_the_Classroom/links/5967f43e458515e9af9eb673/Maximizing-Learning-Using-Role-Playing-in-the-Classroom.pdf
Cherif, A. H., & Somervill, C. (1995). Maximizar el aprendizaje: El uso de juegos de rol en el aula.

https://cyc-net.org/cyc-online/cycol-0102-roleplay.html
Maier, H. (2002). Juego de roles: Estructuras y objetivos educativos.

http://elearnit.pbworks.com/w/file/fetch/71563514/Online%20role%20plays%20Article.pdf
ell, C., y Shepherd, J. (2010). Entornos de juego de roles en línea para la educación superior.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Has completado la Unidad 2.4.

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.