# Co.De.

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

## Unidad 2.3 - Escenarios de ejemplo

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 Escenario A: Rediseño espacial
(La "Cafetería de los Sueños")

2 Escenario B: Política escolar
(El debate sobre la "ciudadanía digital")

3 Escenario C: Diseño curricular
(Planificación de la "Semana del Proyecto")

4 Adaptación a la complejidad
De los escenarios micro a los macro

5 Resumen y próximos pasos
Preparación para la herramienta de diseño



Co-funded by
the European Union


Co.De.

# A: Rediseño espacial (La "Cafetería de ensueño")

**Contexto**



- La cafetería de la escuela es ruidosa y desorganizada.

**El desafío**



- Rediseñar la distribución para mejorar la circulación y el bienestar.

**Roles**



- Arquitecto: Se centra en el presupuesto y las normas de seguridad.
- Estudiante: Busca comodidad, servicio rápido y música.
- Personal: Necesita una limpieza sencilla y filas ordenadas.

**Objetivo de aprendizaje**




- Comprender las limitaciones frente a los deseos (STEM y pensamiento de diseño)

Co-funded by
the European Union

Co.De.

# B: Normativa escolar (El "Código del teléfono inteligente")

**Contexto**



- Conflictos por el uso del teléfono móvil en clase/descansos

**El desafío**



- Cocrear una "Política de uso justo" aceptable para todos.

**Roles**



- Padre/Madre: Preocupado/a por la adicción a las pantallas y el ciberacoso.
- Profesor: Necesita concentrarse y distraerse menos durante las clases.
- Estudiante influyente: Considera los teléfonos como herramientas creativas para la creación de contenido.

**Objetivo de aprendizaje**



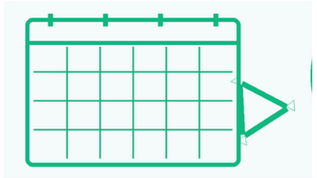
- Negociación cívica y ciudadanía digital

Co-funded by the European Union

Co.De.

# C: Diseño curricular (La "Semana Verde")

**Contexto**



- La escuela quiere organizar una semana de sostenibilidad.

**El desafío**



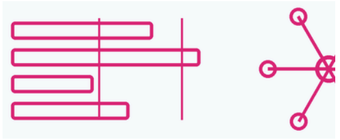
- Seleccione actividades que sean atractivas, educativas y de bajo costo.

**Roles**



- ONG local: Busca talleres científicos de gran impacto.
- Estudiante desmotivado: Quiere diversión, actividades al aire libre y nada de clases magistrales.
- Administración escolar: Preocupaciones sobre horarios y logística.

**Objetivo de aprendizaje**



- Gestión de proyectos y participación comunitaria

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Adaptación a la complejidad (escalabilidad)

## Microescenarios (15-30 min)

- Céntrese en un solo tema (por ejemplo, "¿Dónde colocar los contenedores de reciclaje?")
- Roles limitados (2-3 personas, espacio suficiente para la acción y la reflexión).

## Escenarios macro (Basado en proyectos)

- Arco de varias sesiones (por ejemplo, "Diseñando la nueva biblioteca escolar")
- Incluye investigación, entrevistas con partes interesadas reales y creación de prototipos.

## Regla clave

- La complejidad debe ajustarse a la edad y al nivel de autonomía de los estudiantes.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Resumen y próximos pasos

## Resumen

Los escenarios permiten a los estudiantes practicar la empatía en espacios seguros (físicos, normativos o curriculares).

## Puente a la Unidad 2.4

—Ahora que tenemos los escenarios, ¿cómo los estructuramos?
- A continuación: La herramienta para diseñar escenarios de aprendizaje (plantilla y guía)

## Evaluación

Ten en cuenta estos ejemplos para el cuestionario del módulo.

Co-funded by the European Union

Co.De.

# Referencias


https://www.researchgate.net/publication/230727807_A_sound_foundation_What_we_know_about_the_impact_of_environments_on_learning_and_the_implications_for_Building_Schools_for_the_Future
*¿Una base sólida? Lo que sabemos sobre el impacto de los entornos en el aprendizaje.*

https://iste.org/blog/essential-elements-of-digital-citizenship
Ciudadanía digital en las escuelas: nueve elementos que todos los estudiantes deben conocer.

https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/childrens_participation.pdf
Participación infantil: del simbolismo a la ciudadanía

https://www.sparqs.ac.uk/ch/E3%20Student%20Participation%20in%20Curriculum%20Design%20-%20Catherine%20Bovill.pdf
*Un modelo de participación activa del estudiante en el diseño curricular.*

https://www.designcouncil.org.uk/fileadmin/uploads/dc/Documents/Beyond%2520Net%2520Zero%2520-%2520A%2520Systemic%2520Design%2520Approach.pdf
Más allá de las emisiones netas cero: un enfoque de diseño sistémico



Co-funded by the European Union


Co.De.

# Has completado la Unidad 2.3.

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.