Co.De.

Módulo 3 - Aprendizaje de codiseño a través del storyboard

Unidad 3.4 - Herramienta para diseñar escenarios de aprendizaje/plan de lección con esta metodología

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-funded by the European Union

Tabla de contenidos

1 Introducir la herramienta desarrollada y explicar paso a paso cómo utilizarla

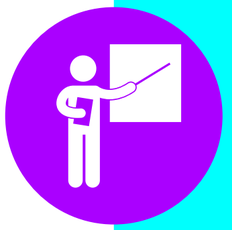
2 Visión general

3 Guía paso a paso para usar la herramienta: generador de guiones gráficos BOORDS o AI

4 Exemple de plantilla

5 Conclusión

Introducir la herramienta desarrollada y explicar paso a paso cómo utilizarla



En esta sección, presentamos una herramienta paso a paso para diseñar un escenario de aprendizaje o un plan de lección utilizando la metodología de codiseño. Esta herramienta está diseñada para guiar a los educadores y facilitadores a través de las etapas clave de la creación de lecciones inclusivas, colaborativas y atractivas que fomenten la participación activa y la diversidad.

Visión general

Herramienta de aprendizaje de codiseño

Definición de propósito

Actividades clave

Evaluación de la eficacia

Visualización a través del storyboard

Co.De.

Guía paso a paso para el uso de la herramienta

Una mejor experiencia de aprendizaje...

01 -

Definir los objetivos y la finalidad de aprendizaje

- ¿Cuál es el objetivo principal de la lección o escenario de aprendizaje?
- ¿Por qué es importante este objetivo?

02 -

Contextualizar la lección

- ¿Quiénes son sus alumnos?
- ¿Qué recursos se necesitan?
- ¿Qué herramientas y materiales necesitará para las actividades de codiseño?



03 -

Actividades de lluvia de ideas y cocreación

- ¿Qué harán los alumnos durante la clase?
- ¿Cómo colaborarán y aportarán ideas los estudiantes?
- ¿Qué actividades fomentan más la participación?

Guía paso a paso para el uso de la herramienta

Una mejor experiencia de aprendizaje...

04 -

Crear un guión gráfico para la lección

- Generador de guiones gráficos de IA de BOORDS
- Planifique el flujo de la lección mediante un guión gráfico.
- Defina los puntos clave de aprendizaje de cada panel.
- Tenga en cuenta el ritmo de la lección.

05 -

Implementar el proceso de codiseño

- ¿Cómo se darán retroalimentación los estudiantes entre ellos?
- ¿Cómo iterarán y refinarán los estudiantes sus diseños?



06 -

Reflexión y evaluación

- ¿Cómo evaluará el aprendizaje y la participación de los estudiantes?
- ¿Qué comentarios recogerá para mejorar los escenarios futuros?

Exemple de plantilla

Actividades	Actividad "Find Someone Who" Discusión en grupo sobre inclusión Creación de pósters para una campaña de defensa
Paneles de guión gráfico	Introducción a la diversidad Lluvia de ideas y trabajo en grupo Presentaciones de pósters Reflexión y comentarios

Exemple de plantilla

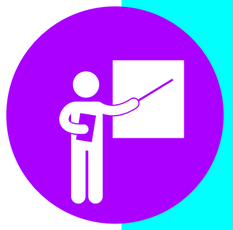
Los pasos de Codissen

Los estudiantes realizan una lluvia de ideas sobre temas de inclusión. Retroalimentación e iteración entre iguales. Presentaciones y refinamiento en grupo.

Evaluación

Evaluación de la participación, colaboración y eficacia de las campañas de sensibilización

Conclusión



Esta herramienta para diseñar escenarios de aprendizaje/planes de lecciones con metodología de codiseño permite a los educadores crear experiencias de aprendizaje dinámicas, colaborativas e inclusivas. Siguiendo esta guía paso a paso, se asegure que los estudiantes no sólo participen en el aprendizaje, sino que también participen activamente en el proceso de diseño, lo que les ayuda a desarrollar el pensamiento crítico, la creatividad y la empatía por los demás.

Co.De.

Referencias

https://boards.com/
https://llamagen.ai/



¡Has completado la Unidad 3.4!

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-funded by
the European Union