Co.De.

Módulo 3 Aprendizaje de codiseño a través del storyboard

Unidad 3.3 - Ejemplos de escenarios

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 Escenario 1: "Recreando la historia"

2 Escenario 2: "Coaprendizaje para un objetivo común"

3 Escenario 3: "Dar vida al libro"

4 Escenario 4: "Entrevistas en los medios de comunicación"

6 Escenario 5: "Feria escolar"

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Al final de esta unidad, los profesores podrán:

Diseñar y estructurar actividades colaborativas con resultados y roles claros

El profesor puede diseñar escenarios en los que las tareas de grupo tengan un objetivo común claro (producto/decisión/problema a resolver), criterios de éxito explícitos y roles o responsabilidades distribuidos entre los miembros.

Proporciona andamios e intervenciones pedagógicas que desarrollan habilidades de colaboración (no sólo contenido)

El tracero El profesor utiliza herramientas de apoyo (por ejemplo, guías de discusión, ejemplos, pasos de retroalimentación, listas de verificación de reflexión) e interviene pedagógicamente para moldear habilidades sociales y metacognitivas (comunicación, negociación, resolución de conflictos)

Supervisar y evaluar tanto el producto como el proceso colaborativo, con herramientas válidas

El profesor puede medir tanto los resultados cognitivos (aprendizaje de contenidos) como la calidad de la interacción (participación, responsabilidad, contribuciones individuales).
Utilice rúbricas, autoevaluación y evaluación entre iguales y observaciones estructuradas.

Gestiona la dinámica de grupo y crea entornos seguros para el diálogo crítico y la responsabilidad social.

El profesor identifica y remedia problemas dinámicos (participantes, dominantes, conflictos), fomenta la inclusión y enseña a los estudiantes a dar/recibir comentarios constructivos; promueve la responsabilidad compartida por el aprendizaje. Valora cómo estas actividades fomentan la participación, la colaboración y la creatividad.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Escenario 1: "Recreando la historia"

Enfoque temático:

Historia y Educación Cívica

Contexto:

Una unidad sobre el Movimiento por los Derechos Civiles se enseña en una clase de historia de Estados Unidos de 10º grado.

Pasos:

1

El professor presenta un repte

"La clase se divide en grupos de cinco, ya cada estudiante del grupo se le asigna un tema diferente: Declaración de Derechos de 1689, Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano de 1789, extracto de la Constitución de Estados Unidos, Ley de Habeas Corpus, Código Civil de Napoleón Bonaparte"

2

"Grupos de expertos"

"Los estudiantes se reúnen primero con otras personas asignadas al mismo tema en "grupos de expertos" para investigar y discutir hechos, cifras y significados clave: para discutir temas como la igualdad, la propiedad, la representación, la idea de la separación de poderes en el estado"

3

Temas de clusters de grupos de clase

Después, los estudiantes regresan a sus "grupos de inicio" para presentar su segmento y completar un mapa conceptual sobre aspectos económicos, sociales y políticos como consecuencia de la aplicación de los documentos.

4

Impacte general

Finalizado el mapa mental, los grupos inician una discusión con toda la clase para reflexionar sobre las conexiones entre los acontecimientos y su impacto general en el Movimiento por los Derechos Civiles.

5

Comida para llevar individual

Por último, los estudiantes escriben una breve reflexión individual que resuma los puntos clave de la actividad.

6

Evaluación

La evaluación se realiza mediante una observación sistemática del comportamiento del estudiante, la apreciación del lenguaje y la coherencia de los estudiantes durante la presentación.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Escenario 2: "Coaprendizaje para un objetivo común"

Enfoque temático:

Matemáticas – Geometría (8º grado)

Contexto:

En un aula de 8º, los alumnos aprenden sobre las propiedades de los triángulos y el teorema de Pitágoras mediante el aprendizaje cooperativo y la indagación.

Proceso:

Introducción del tema

Activación y exploración: El profesor comienza la lección con un problema práctico (medir una distancia inaccesible) y, a continuación, los estudiantes se organizan en grupos pequeños para construir y analizar triángulos utilizando materiales concretos o aplicaciones digitales.

Aprendizaje por descubrimiento

Cada grupo formula hipótesis, comprueba las relaciones entre los lados de los triángulos y anota las conclusiones en una ficha de trabajo común.

Evaluación y reflexión

Los grupos presentan sus resultados y los estudiantes completan individualmente un ejercicio de aplicación.
La clase termina con una reflexión sobre las estrategias utilizadas y las dificultades encontradas.

Privilegio de clase

El grupo que demuestre la mejor colaboración, un correcto razonamiento matemático y una presentación clara de las conclusiones obtenidas de la exploración geométrica recibe un privilegio de clase, tales como: una bonificación en la evaluación formativa, la oportunidad de escoger el primer ejercicio de la siguiente lección o la exención de un ejercicio de deberes.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Escenario 3: "Dar vida al libro"

Enfoque temático:

Literatura/ Teatro

Contexto:

En una clase de literatura inglesa, los estudiantes exploran un texto literario mediante la escritura creativa y la interacción entre iguales, centrándose en la interpretación y respuesta personal en lugar de la dramatización.

Pasos:

El professor/la presenta la tasca

El profesor presenta un reto creativo relacionado con el texto literario estudiado en clase como reescribir una escena desde una perspectiva diferente o imaginar un final alternativo.

Formación de grupos colaborativos

Los estudiantes trabajan en grupos pequeños y con distintas capacidades. A cada grupo se le asigna o elige un momento, conflicto o personaje específico del texto.

Interpretación y discusión de textos

Los grupos analizan el elemento seleccionado, discutiendo las motivaciones de los personajes, temas y mensaje del autor. Los estudiantes apoyan sus ideas con ejemplos del texto.

producción creativa

A partir de su análisis, los grupos crean un breve producto escrito (entrada de diario, carta, monólogo interior o diálogo) que refleje su interpretación del texto.

Compartir y dar comentarios

Los grupos leen su trabajo en voz alta o lo intercambian con otros grupos para obtener comentarios entre iguales. El profesor facilita una discusión en clase para comparar interpretaciones y esclarecer las ideas clave del texto.



Resultados de aprendizaje:

- **Identificar e interpretar los temas, personajes y conflictos clave del texto literario estudiado.**
- **Demostrar la comprensión del texto mediante el análisis colaborativo y la escritura creativa.**
- **Desarrollar habilidades comunicativas expresando ideas con claridad y respondiendo constructivamente a los comentarios de los compañeros.**

Co-funded by the European Union

Co.De.

Escenario 4: "Entrevistas en los medios de comunicación"

Enfoque temático: Problemas medioambientales

Contexto:

Enseñar a los estudiantes cómo la toma de decisiones colectiva y el pensamiento crítico pueden contribuir a la resolución de problemas medioambientales.



Los estudiantes identificarán y analizarán problemas ambientales de la vida real examinando sus causas, efectos y posibles soluciones mediante la discusión colaborativa. Evaluarán y propondrán acciones prácticas y sostenibles, utilizando razonamientos lógicos y pruebas para fundamentar sus ideas. Mediante trabajos en grupo y presentaciones, los estudiantes desarrollarán y demostrarán habilidades de comunicación eficaz, trabajo en equipo y toma de decisiones responsable relacionadas con cuestiones ambientales.

Proceso:

1

El professor/la professora presenta el tema:

El profesor presenta un problema ambiental de la vida real (contaminación por plásticos, calidad del aire, deforestación) mediante imágenes o descripciones breves de casos.

2

Asignación de tareas:

Los estudiantes trabajan en pequeños grupos. Cada miembro del grupo recibe una tarea específica: identificador de problemas, proponedor de soluciones, evaluador de impacto o portavoz.

3

Análisis de grupo:

Los grupos discuten causas, efectos y posibles soluciones, apoyando sus ideas con conocimientos previos o materiales proporcionados.

4

Organización visual

Los estudiantes crean un gráfico o una infografía de problemas y soluciones que muestre claramente el problema, las acciones propuestas y los resultados esperados.

5

producción colaborativa

Los grupos presentan sus soluciones en clase, seguidas de preguntas y comentarios, fomentando la reflexión y el aprendizaje colectivo.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Escenario 5: "Feria escolar"

Enfoque temático:

Interdisciplinario (STEM, Artes, Ciudadanía)

Contexto:

La escuela colabora con el ayuntamiento local y los estudiantes organizan una feria científica dirigida por los estudiantes.



Los estudiantes aplicarán e integrarán conocimientos científicos, tecnológicos, artísticos y cívicos diseñando y desarrollando un proyecto original para una feria escolar dirigida por los estudiantes. Colaborarán, planificarán y experimentarán de forma eficaz dentro de sus grupos, asumiendo roles específicos y tomando decisiones informadas durante todo el proceso de desarrollo del proyecto. Mediante la presentación de su trabajo y la participación en los comentarios, los estudiantes comunicarán los resultados, reflexionarán sobre su aprendizaje y evaluarán tanto sus resultados como el trabajo en equipo de forma significativa y estructurada.

Pasos:

El profesor presenta el proyecto

El profesor presenta la idea de una feria escolar dirigida por los estudiantes y explica los objetivos, calendario y criterios de evaluación. Se anima a los estudiantes a pensar creativamente sobre cómo combinar la ciencia, la tecnología, las artes y la ciudadanía en proyectos de la vida real.

Formación de grupos

La clase se divide en pequeños grupos y cada grupo selecciona un tema de proyecto relacionado con la sostenibilidad, la innovación o las necesidades de la comunidad, como la construcción de una maqueta de coche solar o el diseño de un dispositivo que funcione con energía eólica.

Asignación de roles

Dentro de cada grupo, los estudiantes asignan roles claros (coordinador de investigación, diseñador de experimentos, grabador de datos, presentador) para garantizar la responsabilidad, la cooperación y la participación igualitaria.

Crear exposición

Los grupos planifican y realizan sus proyectos investigando, construyendo modelos y analizando los resultados. A lo largo del proceso, los estudiantes comparten ideas, resuelven problemas de forma colaborativa y refinan su trabajo a partir de los comentarios de los compañeros y del profesorado.

Los compañeros evalúan

La actividad concluye con una sesión de reflexión y evaluación en la que los estudiantes evalúan su trabajo en equipo, discuten lo aprendido y sugieren mejoras para proyectos futuros.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Roles clave del profesorado en la implementación del enfoque del guión gráfico

Para garantizar el éxito, los profesores actúan como:

Facilitador de aprendizaje

El profesor guía a los estudiantes a través del proceso de aprendizaje creando tareas significativas, fomentando la colaboración y apoyando a los estudiantes mientras exploran, analizan y resuelven problemas de manera independiente.

Diseñador de Experiencias de Aprendizaje

El profesor planifica y estructura actividades de aprendizaje atractivas y del mundo real que conectan el contenido de la materia con los intereses, habilidades y aplicaciones a la vida real de los estudiantes.

Moderador y guía

El profesor supervisa las interacciones del grupo, garantiza una participación equilibrada y proporciona comentarios oportunos para mantener las discusiones centradas, respetuosas y productivas.

Evaluador y socio reflexivo

El profesor evalúa tanto el proceso de aprendizaje como los resultados finales, al tiempo que anima a los estudiantes a reflexionar sobre su rendimiento, el trabajo en equipo y el crecimiento personal.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Consejos:

Establece expectativas claras desde el principio explicando los objetivos, funciones y criterios de éxito para que los estudiantes entiendan qué se espera de ellos.

Fomentar la autonomía de los estudiantes permitiendo que tomen decisiones y asuman la responsabilidad de sus tareas, a la vez que ofrecen orientación cuando sea necesario.

Proporcionar comentarios constructivos y oportunos que se centren tanto en los puntos fuertes como en las áreas de mejora, ayudando a los estudiantes a perfeccionar su trabajo y pensamiento.

Observar y escuchar activamente durante el trabajo en grupo para identificar necesidades de aprendizaje, malentendidos o problemas de colaboración sin interrumpir el proceso innecesariamente.

Crear un entorno de aprendizaje favorable en el que los errores se traten como oportunidades de aprendizaje y todos los estudiantes se sientan seguros para compartir ideas.

Promover la reflexión pidiendo a los estudiantes que evalúen su proceso de aprendizaje, el trabajo en equipo y los resultados al final de cada actividad.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Recursos

https://www.living-democracy.com/ro/principals/learning/preparation/knowing-and-understanding-the-different-kinds-of-diversity-at-school/

https://teachwitheuropeana.eun.org/learning-scenarios/inclusion-processes-through-participatory-photography-and-digital-narratives-ls-pt-304/

https://www.acses.edu.au/app/uploads/2020/08/Dollinger-DAngelo-Co-design-Handbook-1.pdf

Has completado la Unidad 3.3 - Ejemplos de escenarios

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