Co.De.

Módulo 3 Aprendizaje de codiseño a través del storyboard

Unidad 3.2 – Storyboard en educación: adaptación al contexto, propósito y habilidades

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 Storyboard: Más allá del concepto

2 Elegir el contexto adecuado

3 Definición del objetivo

4 Competencias para profesores

6 Diseño de un entorno de aprendizaje de storyboard

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Aprendizaje de codiseño a través del storyboard

Unidad 3.2 Storyboard en educación: adaptación al contexto, propósito y habilidades

Objetivo de la unidad

Comprender cómo implementar el storyboard educativo para codiseñar entornos de aprendizaje significativos y participativos en las escuelas secundarias.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

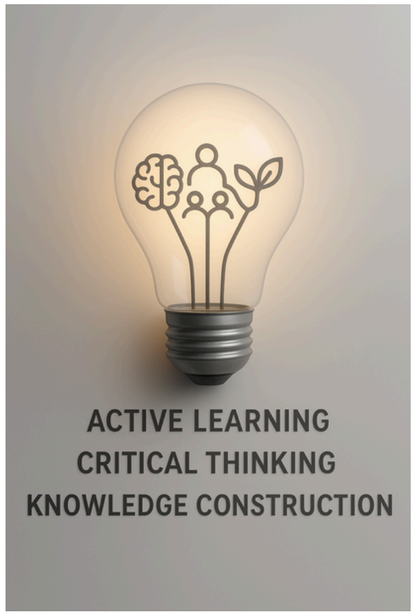
Después de completar esta unidad, los profesores podrán:

1. Identificar contextos en los que el storyboard mejora los resultados del aprendizaje
2. Definir el objetivo de las actividades de storyboard en la enseñanza
3. Reconocer las competencias y habilidades necesarias para aplicar esta metodología
4. Diseñar estrategias de aula que promuevan la colaboración y la creación de conocimiento compartido

Co-funded by the European Union

Co.De.

Storyboard educativo:
Más allá del concepto



Más allá de su definición conceptual, el storyboard educativo funciona como una estructura cognitiva, colaborativa y pedagógica que mejora el aprendizaje activo, el pensamiento crítico y la construcción significativa del conocimiento.

Ejemplo: Recreando la historia: historia y educación cívica: se imparte una unidad sobre el movimiento por los derechos civiles en una clase de historia de Estados Unidos de 10º grado.

.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Elegir el contexto adecuado

Se recomienda el uso de storyboards en contextos de aprendizaje donde las ideas deben planificarse, visualizarse o secuenciarse claramente.
Favorece la comprensión, la creatividad y el pensamiento estructurado.
Los contextos de aprendizaje comunes incluyen: el storyboard funciona mejor en el aprendizaje basado en proyectos, conceptual y cognitivo, el aprendizaje creativo, las disciplinas STEM y el aprendizaje basado en habilidades. Aprendizaje metacognitivo

Aprendizaje educativo y en el aula Aprendizaje basado en proyectos (ABP) Aprendizaje basado en la investigación Actividades de aprendizaje colaborativo o en grupo

Aprendizaje creativo Artes visuales y pensamiento de diseño Escritura creativa y narrativa Producción multimedia y aprendizaje de animación

Aprendizaje digital y mejorado por la tecnología Aprendizaje multimedia (vídeos, presentaciones) Diseño de cursos de aprendizaje electrónico Aprendizaje basado en juegos y simulaciones

STEM y aprendizaje basado en habilidades Experimentos científicos y flujos de trabajo Ingeniería y procesos de diseño Lógica de codificación y planificación del flujo de usuario

Aprendizaje social y reflexivo Aprendizaje socioemocional (SEL) Juego de roles y aprendizaje basado en escenarios Debates sobre ética, historia y estudios sociales

Planificación y organización del aprendizaje metacognitivo. Reflexión sobre los procesos de aprendizaje. Visualización de los resultados antes de la ejecución.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Definición del objetivo

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Competencias para profesores

Los profesores tienen un papel facilitador y orquestal en el aprendizaje interactivo. Para guiar a los estudiantes de manera eficaz, deben desarrollar:

Pensamiento creativo

generar ideas innovadoras y pensar de forma creativa a la hora de desarrollar narrativas y elementos visuales

Habilidades de visualización

Competencia en técnicas de representación visual, incluyendo habilidades de dibujo o diseño digital para la creación de guiones gráficos claros y eficaces.

Gestión de proyectos

Habilidades básicas de gestión de proyectos para supervisar el proceso de storyboard, desde el concepto hasta su finalización

Comprensión de la estructura narrativa

Familiaridad con las técnicas narrativas y estructuras narrativas para crear historias atractivas y coherentes.

Resultado: Los profesores evolucionan de transmisores de contenido a diseñadores y moderadores de aprendizaje.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Habilidades desarrolladas en los estudiantes

El storyboarding fomenta el desarrollo holístico de habilidades, crucial para el aprendizaje del siglo XXI.

A través del storyboard educativo, los estudiantes desarrollan:

comunicación visual

Mejora la capacidad de transmitir ideas visualmente, haciéndolas accesibles a los demás.

Pensamiento crítico y análisis

Fortalece las habilidades analíticas para evaluar la coherencia y el impacto de las historias.

Colaboración en equipo

Desarrolla la capacidad de trabajar en equipo, incorporando diversos puntos de vista y refinando ideas de forma colaborativa.

Pensamiento iterativo

Mejora la capacidad de iterar sobre un concepto, recibiendo e integrando comentarios en un producto final refinado.

Autorregulación y agencia

– gestionar su papel en un proceso colectivo

Integrando la metodología del storyboard, los individuos y equipos pueden ser más eficaces en sus procesos creativos, lo que permite obtener mejores resultados y una mejor comprensión de las perspectivas tanto del proyecto como del público.

Estas habilidades se alinean directamente con las Competencias Clave para el Aprendizaje Permanente de la UE.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Diseño de un entorno de aprendizaje de storyboard

Para implementar el storyboard de forma efectiva, los profesores pueden seguir un modelo de clase de 6 pasos:



Definir los objetivos de aprendizaje y las competencias

Alinear los objetivos con los estándares curriculares o

- habilidades del mundo real



Diseña la narrativa de aprendizaje

Encuadrar el aprendizaje como una historia o un viaje (problema, reto, resolución)



Dividir el contenido en marcos de guión gráfico (escenas de aprendizaje)

Especificar las entradas, acciones del aprendiz, herramientas y resultados esperados



Selecciona actividades e interacciones de aprendizaje

Equilibrar los procesos cognitivos, sociales y metacognitivos



Recursos de diseño y medios

Elija textos, elementos visuales, simulaciones o herramientas digitales que apoyen cada fotograma.

Prototipo, prueba y refinamiento

Prueba piloto con alumnos o compañeros y revisa en función de sus comentarios.

Este proceso transforma la clase en un estudio de aprendizaje colaborativo

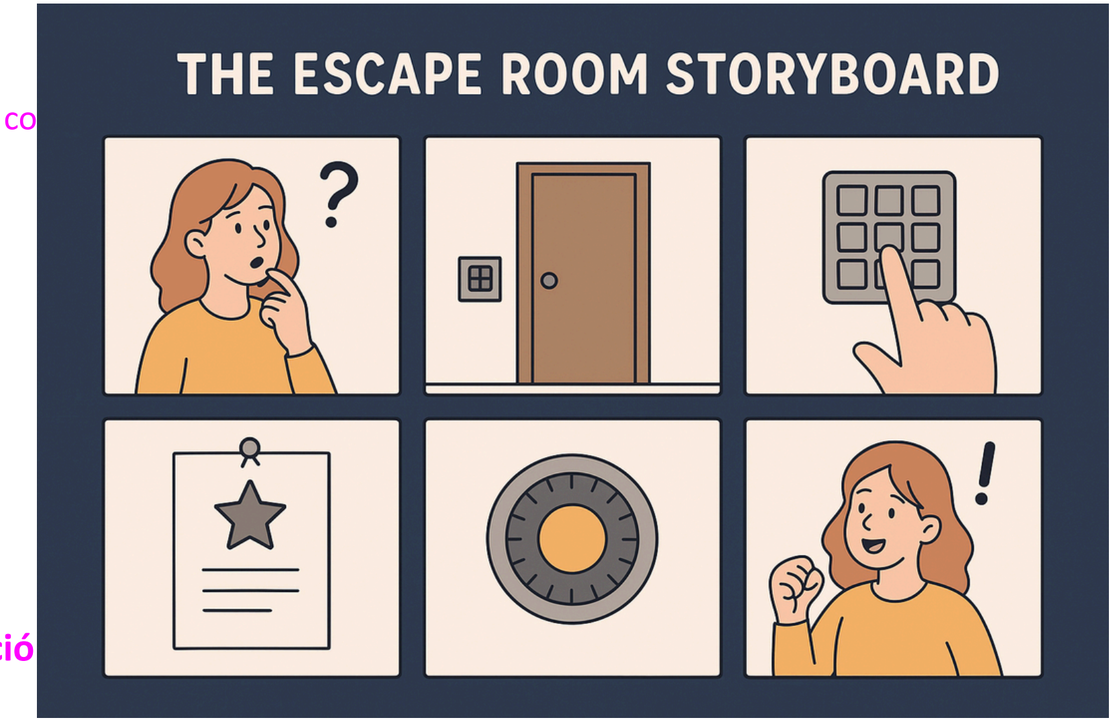
Co-funded by the European Union

Co.De.

Ejemplo de actividad: El guión gráfico del Escape Room

Contexto:

Los equipos realizan un storyboard de un reto de escape room relacionado co



Pasos:

Cómo funciona:

- **Cada fotograma = un rompecabezas o una pista**
- **Las pistas deben resolverse en secuencia**
- **Marco final = "escapada" (solución/concepto)**

Por qué es divertido:
Basado en juegos, misterio, trabajo en equipo
Recompensa del aprendizaje: lógica, secuenciación, colaboració

Habilidades reforzadas: trabajo en equipo, colaboración digital, comunicación, pensamiento de diseño.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

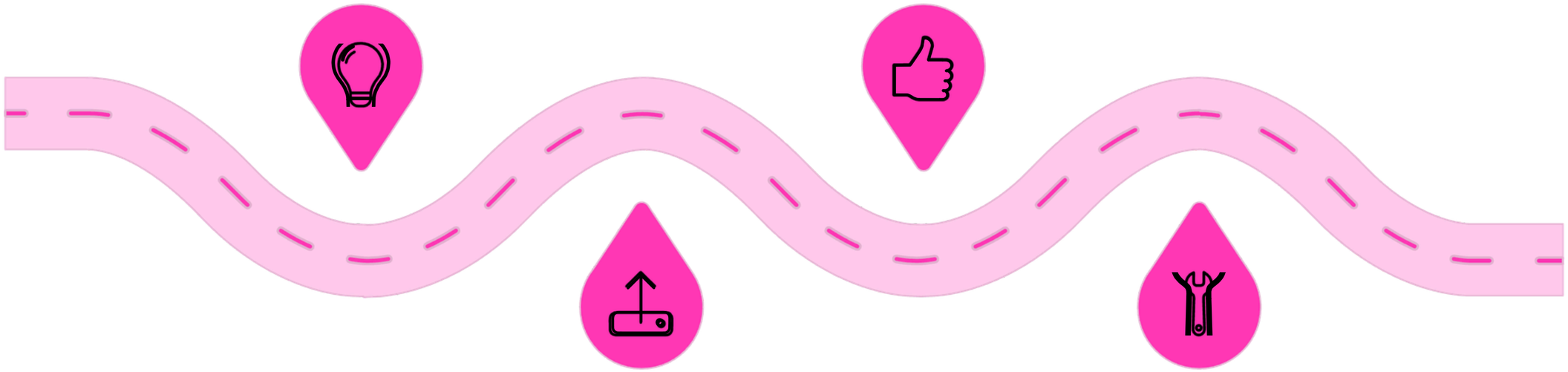
Pasos: “El guion gráfico de la sala de escape”

Introduce el reto

Cada fotograma = un rompecabezas o una pista

Clúster y votación

Las pistas deben resolverse en secuencia



Envía ideas

Marco final = "escapada" (solución/concepto)

Prototipo y reflexión

Pequeños ensayos seguidos de reflexión

Co-funded by the European Union

Co.De.

Reflexión y conclusiones

- **Storyboard = aprendizaje como historia**
- **Mejora el aprendizaje del codiseño potenciando la creatividad**
- El aprendizaje evoluciona hacia un espacio compartido de diseño y experimentación
- **Los estudiantes desarrollan competencias para la colaboración, la innovación y el pensamiento crítico**

Pregunta reflexiva para el profesorado:

¿Qué reto en su aula se podría resolver mediante una actividad de storyboard con la participación de sus alumnos?

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Has completado la Unidad 3.2 Storyboard en educación: adaptación del contexto, propósito y habilidades.

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