Co.De.

Módulo 8: Aprendizaje mediante codiseño a través del crowdsourcing.

Unidad 8.3 - 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 1: "Proyecto de escuela sostenible"

2 Escenario 2: "Codiseñando la próxima lección de historia"

3 Escenario 3: "Desafío de resolución de problemas comunitarios"

4 Escenario 4: "Narración digital mediante crowdsourcing"

6 Escenario 5: "Las matemáticas en la vida real"

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta unidad, los docentes podrán:

Describe cómo se puede estructurar el crowdsourcing educativo.

Comprender cómo se puede estructurar el crowdsourcing educativo en un entorno de aula.

Aplicar la metodología

Aplicar la metodología a diferentes asignaturas o temas.

Reconocer roles

Reconocer los roles de los estudiantes y los profesores durante cada etapa.

Evaluar el impacto

Evaluar cómo dichas actividades fomentan la participación, la colaboración y la creatividad.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Escenario 1: "Proyecto de escuela sostenible"

Tema central:

Ciencia y educación cívica

Contexto:

Los estudiantes exploran maneras de hacer que su escuela sea más sostenible desde el punto de vista medioambiental.

Pasos:

1

El profesor plantea un desafío

"¿Cómo podemos hacer que nuestra escuela sea más ecológica?"

2

Los estudiantes presentan ideas

Los estudiantes envían sus ideas a través de una plataforma en línea (por ejemplo, Padlet, Miro).

3

Los grupos de clases agrupan temas

Los grupos de clase se reúnen para debatir temas recurrentes (energía, reciclaje, transporte).

4

Los estudiantes votan

Los estudiantes votan por sus 3 ideas favoritas.

5

Los equipos elaboran planes

Cada equipo desarrolla un plan de miniproyecto.

6

Presentación colectiva

Presentación y reflexión colectiva.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Escenario 2: "Codiseñando la próxima lección de historia"

Tema central:

Historia / Estudios Sociales

Contexto:

En lugar de asignar un tema, el profesor invita a los alumnos a decidir qué aspecto de la historia del siglo XX explorar.

Proceso:

Pregunta orientadora de las publicaciones del profesor

"¿Qué acontecimiento o tema del siglo XX considera más relevante en la actualidad y por qué?"

Los estudiantes contribuyen y votan.

Los estudiantes aportan ideas y votan por las propuestas más interesantes.

Plan de lección de codiseño

La clase participa en el diseño del plan de estudios: seleccionando los materiales, los medios y los formatos de debate.

El profesor proporciona estructura

El profesor proporciona estructura y garantiza que se cumplan los objetivos de aprendizaje.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Escenario 3: "Desafío de resolución de problemas comunitarios"

Tema central:

Interdisciplinario (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas, Artes, Ciudadanía)

Contexto:

La escuela colabora con el municipio local para encontrar ideas innovadoras que mejoren la comunidad.

Pasos:

El profesor anuncia un desafío

El profesor anuncia un reto del mundo real (por ejemplo, reducción de residuos, espacios públicos).

Los estudiantes investigan y suben

Los estudiantes investigan problemas locales y suben sus ideas a un documento compartido en línea.

Colaboración entre clases

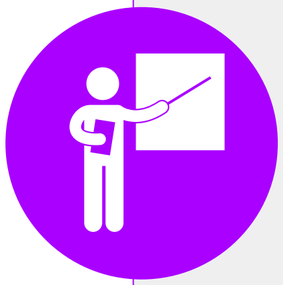
Colaboración interclasista: los grupos combinan propuestas similares.

Opiniones de expertos

El municipio o los expertos dan su opinión sobre la viabilidad.

Refinar y presentar

Los estudiantes perfeccionan sus proyectos y presentan sus soluciones públicamente.



Resultados del aprendizaje: Participación cívica, pensamiento de diseño, aprendizaje aplicado.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Escenario 4: "Narración digital mediante crowdsourcing"

Tema central:

Lengua y Literatura / Alfabetización Mediática

Contexto:

Los estudiantes crean conjuntamente una historia digital o un guion de vídeo.

Resultados del aprendizaje: creatividad, alfabetización mediática, competencia narrativa, colaboración.

Proceso:

1

El profesor presenta el tema

El profesor introduce el tema (por ejemplo, inclusión, educación del futuro).

2

Los estudiantes aportan ideas.

Los estudiantes aportan personajes, ideas para la trama e imágenes a través de una herramienta de lluvia de ideas en línea.

3

El profesor modera

El profesor modera y organiza la información.

4

El grupo editorial perfecciona

Un pequeño grupo editorial refina y finaliza la historia.

5

Producción colaborativa

La clase produce el resultado digital de forma colaborativa.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Escenario 5: "Las matemáticas en la vida real"

Tema central:

Matemáticas / Aprendizaje Aplicado

Contexto:

Los estudiantes identifican cómo las matemáticas ayudan a resolver los desafíos cotidianos.



Resultados del aprendizaje: pensamiento analítico, aplicación del conocimiento, creatividad, comunicación.

Pasos:

El profesor hace una pregunta

"¿Dónde ves las matemáticas en la vida real?"

Los estudiantes envían ejemplos

Los estudiantes envían ejemplos a través de herramientas colaborativas.

Los grupos seleccionan los casos

Los grupos de clase seleccionan entre 3 y 5 casos y explican el concepto matemático que hay detrás de cada uno.

Los compañeros evalúan

Los compañeros evalúan y votan por los ejemplos más creativos.

Crear exposición

Se utilizan ejemplos seleccionados para la creación conjunta de una exposición o un folleto digital titulado "Las matemáticas en la vida".

Co-funded by the European Union

Co.De.

Funciones clave del profesorado en la implementación

Para garantizar el éxito, los profesores actúan como:

Facilitadores

Formular preguntas abiertas y moderar las aportaciones.

Curadores

Organizar y validar las contribuciones.

Guías

Alinear las ideas generadas por los estudiantes con los objetivos del plan de estudios.

profesionales reflexivos

Fomentar la retroalimentación y la mejora continua.

Consejo: El éxito depende del equilibrio: permitir la autonomía del estudiante al tiempo que se mantiene la orientación pedagógica.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Reflexión y evaluación

Preguntas de reflexión para docentes:

- ¿Qué escenario se adaptaría mejor a su área temática y al perfil de sus estudiantes?
- ¿Cómo puedes adaptar los pasos al tiempo y las herramientas digitales de las que dispones?
- ¿Qué competencias reforzarán tus alumnos mediante las actividades de crowdsourcing?

Recomendación de evaluación:

Anime a los docentes a documentar cada proyecto de crowdsourcing (objetivos, pasos, resultados) y a reflexionar sobre:

- Participación estudiantil
- Calidad de la colaboración
- Relevancia de los resultados para los objetivos de aprendizaje

Co-funded by the European Union

Co.De.

Has completado la Unidad 8.3 - 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