Co.De.

Módulo 8: Aprendizaje mediante codiseño a través del crowdsourcing.

Unidad 8.2 – Crowdsourcing en la educación: cómo integrar el contexto, el propósito y las habilidades.

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 Crowdsourcing educativo: Más allá del concepto

2 Elegir el contexto adecuado

3 Definir el propósito

4 Competencias para docentes

6 Diseño de un entorno de aprendizaje colaborativo

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Aprendizaje mediante el codiseño a través del crowdsourcing

Unidad 8.1 El crowdsourcing en la educación: cómo integrar el contexto, el propósito y las habilidades.

Objetivo de la unidad

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

Co-funded by the European Union

Co.De.

Objetivos de aprendizaje

Tras completar esta unidad, los docentes podrán:

1. Identificar contextos donde el crowdsourcing mejora los resultados del aprendizaje.
2. Definir el propósito de las actividades de crowdsourcing 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

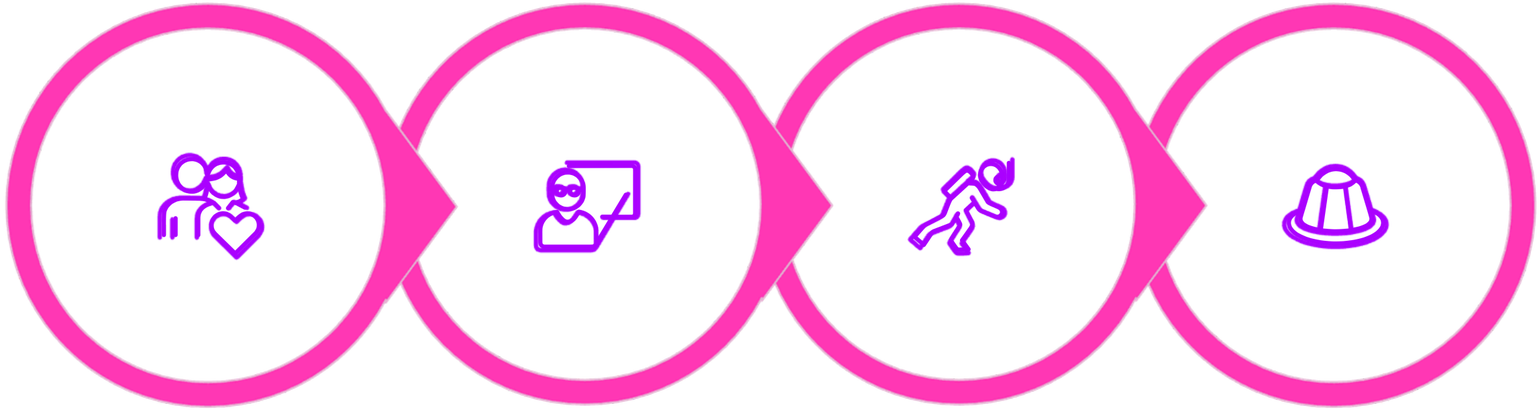
Co.De.

Crowdsourcing educativo:

Más allá del concepto

El crowdsourcing educativo transforma a los estudiantes de aprendices pasivos en colaboradores activos.

Les invita a generar ideas, resolver problemas o crear conjuntamente materiales que beneficien a toda la clase o a la comunidad escolar.



Contribución abierta

Moderación del profesor

Aportaciones diversas

Colaboración transparente

Ejemplo: Los estudiantes proponen proyectos de sostenibilidad y votan sobre cuáles implementar, lo que genera un sentido de pertenencia y un aprendizaje práctico.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Elegir el contexto adecuado

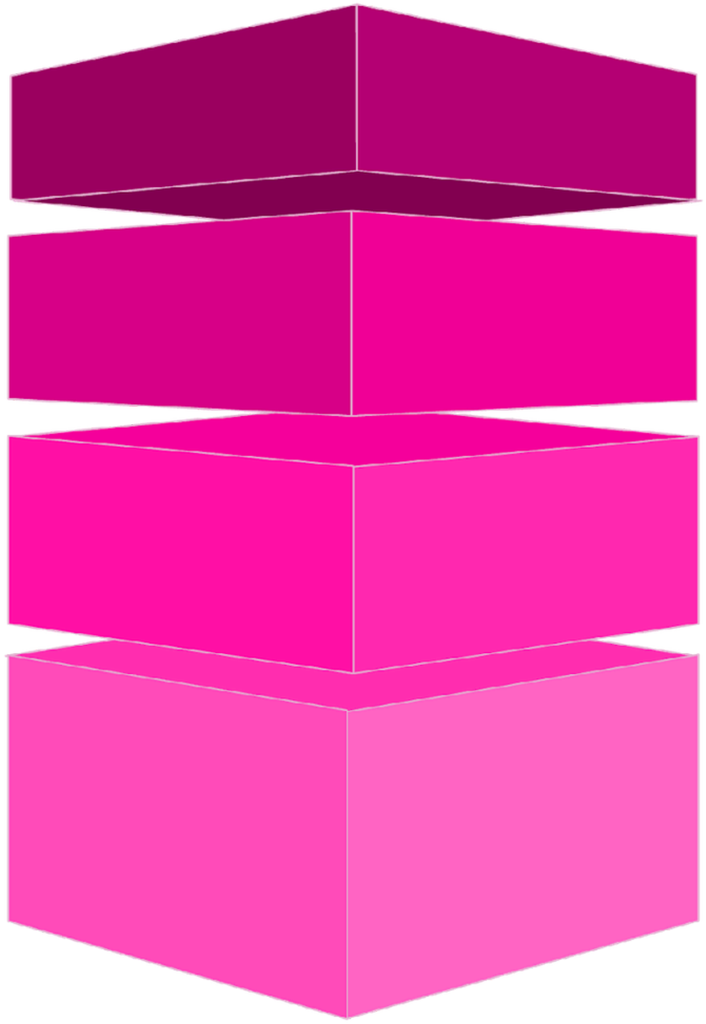
El crowdsourcing funciona mejor en contextos de aprendizaje basados en proyectos, en la investigación o en metodologías interdisciplinarias.

Desafíos del mundo real

Abordar directamente problemas prácticos y situaciones complejas.

Proyectos multimedia

Creación de contenido atractivo utilizando diversos formatos multimedia.



Reglas creadas en colaboración

Elaboración de directrices compartidas mediante la colaboración.

Investigación entre pares

Realizar investigaciones y análisis entre iguales.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Definir el propósito

Para ser eficaz, el crowdsourcing debe tener un propósito pedagógico claro.

Generación de ideas

Recopilación de conceptos creativos para proyectos o soluciones.

Construcción de conocimiento

Recopilación de resultados de investigación o contenido creado por pares.

Toma de decisiones

Selección de temas o evaluación de propuestas de proyectos

Resolución de problemas

Diseñar de forma colaborativa soluciones innovadoras a los desafíos

Cada propósito desarrolla habilidades cognitivas y sociales específicas entre los estudiantes.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Competencias para docentes

Los docentes desempeñan un papel facilitador y orquestador en el crowdsourcing. Para guiar a los estudiantes de manera efectiva, necesitan desarroll

Habilidades de facilitación digital

Gestión de plataformas, herramientas y espacios de trabajo compartidos en línea.

Alfabetización ética y de datos

Comprender la autoría, la propiedad intelectual y la participación segura.

Gestión de la colaboración

Equilibrar las contribuciones, moderar las aportaciones, garantizar la inclusión.

Competencias de retroalimentación y reflexión

Convertir las contribuciones en resultados de aprendizaje estructurados

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

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Habilidades desarrolladas en los estudiantes

El crowdsourcing fomenta el desarrollo integral de habilidades, algo crucial para el aprendizaje del siglo XXI.

Mediante la colaboración colectiva en la educación, los estudiantes desarrollan:

Creatividad e innovación

– proponer ideas únicas

Pensamiento crítico

– evaluar y perfeccionar las aportaciones de los compañeros

Colaboración y comunicación

– coordinar tareas y compartir ideas

Alfabetización digital

– utilizar las herramientas en línea de forma responsable y eficaz.

Autorregulación y capacidad de acción

– gestionar su papel en un proceso colectivo

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

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Diseño de un entorno de aprendizaje colaborativo

Para implementar el crowdsourcing de manera efectiva, los docentes pueden seguir un modelo de aula de 5 pasos:



Defina el desafío

Plantear una pregunta o un tema de forma colaborativa



Recopila ideas

Utilice herramientas digitales (encuestas, documentos compartidos, Padlet, etc.).



Organizar la información

Agrupar y analizar las entregas de los estudiantes.



Seleccionar y refinar

Utilice la votación entre pares o la moderación del profesor.



Implementar y reflexionar

Transforma las ideas seleccionadas en acciones o proyectos.

Este proceso transforma la clase en un laboratorio de cocreación.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Ejemplo de actividad: "Diseña nuestro espacio de aprendizaje ideal"

Contexto:

Los alumnos de secundaria colaboran en la creación de ideas para mejorar el ambiente de sus aulas.



Pasos:

1. El profesor plantea el reto: "¿Cómo podemos hacer que nuestra clase sea más atractiva?"
1. Los estudiantes envían sus ideas a través de una plataforma digital.
1. La clase se agrupa y vota por las 3 mejores ideas.
1. Los grupos desarrollan pequeños prototipos (por ejemplo, diseño, decoración, intercambio de recursos).
1. Reflexión final sobre la colaboración y los resultados.

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

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Pasos: "Diseñar nuestro espacio de aprendizaje ideal"

Presentar el desafío

El profesor plantea una pregunta para fomentar la participación.

Enviar ideas

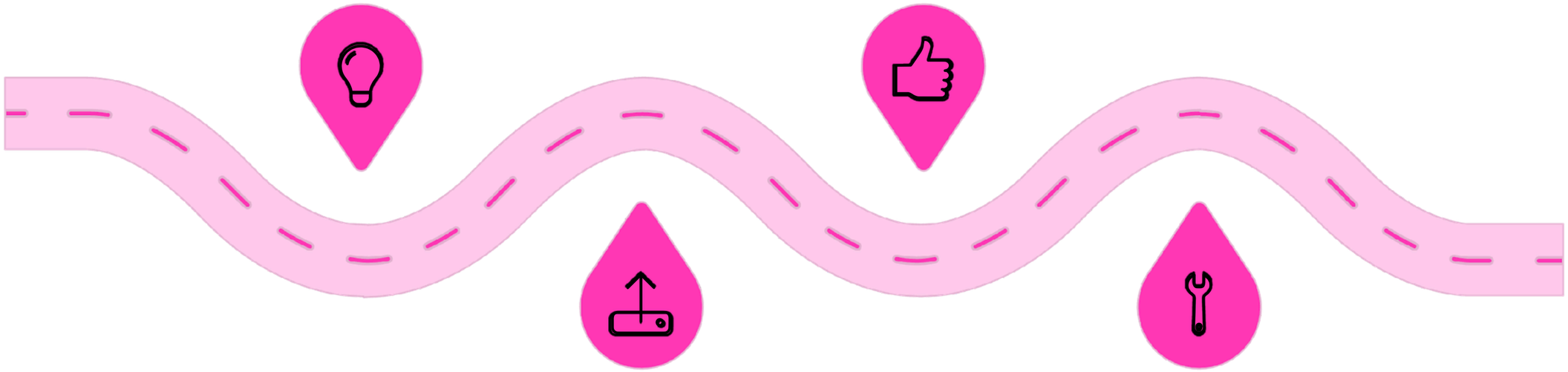
Los estudiantes añaden sugerencias en línea.

Agrupación y votación

Los grupos de clase tienen ideas y seleccionan tres.

Prototipar y reflexionar

Pequeños ensayos seguidos de reflexión.



Co-funded by the European Union

Co.De.

Reflexiones y conclusiones

- Crowdsourcing = inclusión + participación + creatividad
- Mejora el aprendizaje del codiseño al compartir el poder y la responsabilidad.
- Los profesores actúan como facilitadores de la inteligencia colectiva.
- Los estudiantes desarrollan competencias para la colaboración, la innovación y el pensamiento crítico.

Pregunta de reflexión para docentes:

¿Qué reto en tu aula podría resolverse mediante una actividad de colaboración colectiva en la que participen tus alumnos?

Co-funded by the European Union

Co.De.

Has completado la Unidad 8.2 Crowdsourcing en la educación: cómo integrar el contexto, el propósito y las habilidades.

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