Co.De.

Módulo 6 - Aprendizaje en codiseño a través de la mentoría, los amigos críticos y la observación

Unidad 6.4 – Herramienta para diseñar un escenario de aprendizaje utilizando esta metodología

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 El marco de escenarios de aprendizaje de codiseño (CoDLS)

2 Herramienta de escenarios de aprendizaje de codiseño

Co-funded by
the European Union

Co.De.

El marco de escenarios de aprendizaje de codiseño (CoDLS)

Un proceso sistemático de seis pasos que integra la mentoría, los amigos críticos y el acompañamiento en el diseño y validación de escenarios de aprendizaje y planes de lecciones.

Co-funded by the European Union

Co.De.

El marco de escenarios de aprendizaje de codiseño (CoDL

Purpose

A structured, six-step process to systematically integrate Mentoring, Critical Friends, and Shadowing into the design and validation of any learning scenario or lesson plan.

Key Features

- Ensures designs are theoretically sound and pedagogically valid
- Grounds design in real-world context and authentic practice
- Validates through rigorous peer review and critical feedback
- Builds professional capacity and shared ownership

Outcome

Learning scenarios that are robust, validated, contextually relevant, and co-owned by all participants in the design process.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Steps 1-3: Context Mapping, Draft Creation, and Peer Critique

1

Context Mapping

SHADOWING

The designer shadows a relevant class or professional to gather real-world data on student needs, classroom culture, and logistical constraints.

Data informs initial draft

2

Draft Creation

MENTORING

The designer creates the first draft. A Mentor reviews it, focusing on pedagogical soundness, curriculum alignment, and integration of best practices.

Scaffolding & validation

3

Peer Critique

CRITICAL FRIENDS

The designer presents the draft to a Critical Friends group using a structured protocol for focused, non-judgmental feedback on clarity, assessment, and blind spots.

Rigor & coherence check

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Steps 4-6: Revision, Pilot, and Finalization

4

Revision & Refinement

MENTORING & CRITICAL FRIENDS

The designer revises the scenario based on Critical Friends' feedback. The Mentor provides a final check to ensure core pedagogical goals were not compromised during revision.

Iterative improvement

5

Pilot & Observation

SHADOWING

The revised scenario is piloted. The designer or a peer shadows the pilot session, collecting observational data on student engagement, time management, and unexpected outcomes.

Contextual validation

6

Finalization & Documentation

ALL COMPONENTS

The scenario is finalized incorporating pilot lessons. The entire process (shadowing data, mentor feedback, critical friends notes) is documented to create a reusable template and shareable knowledge.

Knowledge sharing

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Herramienta de escenarios de aprendizaje de codiseño

Esta herramienta ayuda a los profesores a diseñar, implementar y mejorar las lecciones mediante la mentoría, los amigos críticos y la observación.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

A. Contexto y propósito Asignatura, nivel, perfil del aprendiz Reto docente Mejora prevista

B. Objetivos de aprendizaje y evidencias Objetivos de aprendizaje de los estudiantes Indicadores y evidencias de éxito

C. Diseño inicial del aprendizaje Secuencia de aprendizaje Recursos Métodos de evaluación

D. Plan de mentoría Rol de mentor Objetivos de aprendizaje profesional Calendario y pruebas a revisar

Co-funded by
the European Union

Co.De.

E. Protocolo de amigo crítico Elija uno:
Protocolo de afinación (revisión de una lección o rúbrica) Protocolo de consultoría (dilema docente) Observación y retroalimentación entre iguales

F. Ombra estructurada (opcional)

- Pre-sombra: foco y preguntas

Sombra: recogida de pruebas

- Post-sombra: puntos de reflexión y acción

G. Implementación e iteración Lección piloto Datos recogidos Revisiones para la próxima versión

H. Acuerdos éticos Confidencialidad

- Consentimiento

Normas de retroalimentación

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Referencias

Kit de herramientas MENTOR; Cuaderno de trabajo de mentoría OPM; Protocolos de Amigos Críticos; Emerald Insight; Revistas SAGE.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Has completado la Unidad 6.4

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

Co.De.