Co.De.

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

Unidad 6.3 – 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 - Educación

2 Escenario 2 - Educación secundaria

3 Escenario 3: Enfoque escolar

4 Escenario 4: Mejora de la gestión del aula

4 Diseña tu propio escenario de aprendizaje de codiseño

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Escenario 1 – Educación Primaria

Codiseño de una unidad de aprendizaje basado en proyectos a través de la mentoría y amigos críticos

- **Contexto: 5º de primaria – Proyecto sobre energías renovables**
- **Objetivo: Mejorar la alineación entre actividades, evaluación e inclusión**
- **Proceso:**

1. **Sesión de mentoría para definir objetivos e indicadores de éxito**
2. **Un amigo crítico utiliza un protocolo de afinación para revisar el diseño de aprendizaje**
3. **El profesor revisa el plan de lección**
4. **Sesión de seguimiento de mentoría después de la implementación en el aula**

Co-funded by the European Union

Co.De.

Escenario 2 – Educación secundaria

Sombra estructurada para mejorar el feedback formativo

- **Contexto: Secundaria inferior: baja participación estudiantil**
- **Objetivo: Mejorar las estrategias de retroalimentación formativa**
- **Proceso:**

Pre-sombra: definir los criterios de enfoque y observación

1. **Observación: observar la lección de un compañero y recoger pruebas**
2. **Post-shadowing: diálogo reflexivo e identificación de pequeños cambios a probar**

Co-funded by the European Union

Co.De.

Escenario 3: Enfoque escolar integral

Grupo de Amigos Críticos para la educación inclusiva

- **Contexto: Equipo docente mixto de primaria y secundaria**
- **Objetivo: Mejorar las prácticas inclusivas en las aulas**
- **Proceso:**

Un pequeño grupo de profesores se reúne regularmente

1. **Un professor presenta un dilema o un artefacte**
2. **El grupo utiliza el diálogo estructurado para apoyar la reflexión y la mejora**

Co-funded by the European Union

Co.De.

Escenario 4: Mejora de la gestión del aula

Profesores que hacen sombra

- **Contexto: Un profesor de carrera profesional tiene dificultades con la participación de los estudiantes y necesita perfeccionar sus técnicas de gestión del aula.**
- **Objetivo: Mejorar la alineación entre actividades, evaluación e inclusión**
- **Proceso:**

Observación: Un compañero (Sombra) observa la clase del profesor durante varias sesiones, centrándose específicamente en las indicaciones no verbales, los tiempos de transición y el uso del tiempo de instrucción. La Sombra recopila datos objetivos (por ejemplo, el tiempo dedicado a las transiciones, el número de refuerzos positivos/negativos).

1. **• Mentoría: La Sombra (que actúa como mentor temporal) presenta los datos objetivos y trabaja con el profesor para establecer objetivos específicos y medibles de mejora.**
2. **• Amigos críticos: El profesor presenta un plan de gestión del aula revisado (no la práctica en sí) a un grupo de Amigos críticos para obtener comentarios sobre su claridad, viabilidad y alineación con la política de la escuela.**
3. **• Resultado: Mejoras específicas y basadas en datos en la gestión del aula, que conducen a una mayor participación de los estudiantes y un entorno de aprendizaje más productivo.**

Co-funded by the European Union

Co.De.



Diseña tu propio escenario de aprendizaje de codiseño

1

Paso 1: Define tu contexto

Nivel educativo (primaria / secundaria) Asignatura o área de aprendizaje Perfil del estudiante (necesidades, diversidad, retos)

2

Paso 2: Identificar un reto docente ¿Qué aspecto de tu docencia querrías mejorar?

3

Paso 3: Elija su enfoque de apoyo

Seleccione uno o más:

□ Mentoría □ Amigo crítico □ Sombra

4

Paso 4: Planificar el proceso de codiseño ¿Qué se codiseñará? (lección, proyecto, herramienta de evaluación...) ¿Quién participará? (mentor, colega, equipo)

¿Qué pruebas vas a utilizar? (plan de lección, trabajo de los estudiantes, notas de observación)

5

Paso 5: Reflexión y pasos siguientes ¿Qué esperas que mejore?

¿Cómo sabrás que ha funcionado?

¿Cuál es tu próxima pequeña acción?

Co.De.

Referencias

- Protocolos de Amigos Críticos (Costa y Kallick; método de amigos críticos de la UE)
- Marcos de mentoría (OPM; MENTOR Toolkit)
- Modelos de sombras estructuradas (Emerald Insight; SAGE Journals)

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Has completado la Unidad 6.3

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.