

Etapas y niveles de progresión, indicadores de logro, afirmaciones y ejemplos sobre el desempeño

3.3. Aprendizaje entre iguales			
Etapas de progresión	Niveles de progresión	Indicadores de logro	Afirmaciones y ejemplos sobre el desempeño
A. Conocimiento y uso guiado de tecnologías digitales para promover el aprendizaje entre iguales	A1. Conocimiento teórico de los criterios didácticos para la utilización de herramientas digitales de colaboración en el aula	<p>3.3.A1.1. Conoce diversos modelos teóricos y estrategias de aprendizaje entre iguales y los criterios pedagógicos y de seguridad para la selección de las tecnologías digitales que permitirían desarrollarlos.</p> <p>3.3.A1.2. Utiliza, en contextos formativos, algunas herramientas digitales que potencian el aprendizaje entre iguales y las configura de forma que se adecúen al objetivo fijado.</p>	<p>Conozco diversos modelos pedagógicos para desarrollar el aprendizaje entre iguales y el modo en el que las tecnologías digitales permiten implementarlos y enriquecerlos en contextos formativos.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conozco diversas tecnologías digitales (pizarras virtuales compartidas, equipos dentro de videoconferencias, etc.) que me permiten implementar estructuras de aprendizaje por parejas. • Antes de planificar el uso de una herramienta de edición compartida de contenidos que favorezca el aprendizaje entre iguales, analizo sus funcionalidades y las condiciones de seguridad y protección de datos. • Administro los permisos de acceso en los entornos virtuales de colaboración que pongo a disposición de mis compañeros y compañeras en el contexto de una actividad de formación.
	A2. Aplicación guiada de estrategias para potenciar el aprendizaje entre iguales empleando de forma segura tecnologías digitales	<p>3.3.A2.1. Diseña e implementa, con ayuda de otros docentes, actividades o situaciones de aprendizaje entre iguales empleando, a partir del análisis de sus funcionalidades, las tecnologías digitales de colaboración disponibles en el centro, aplicando los protocolos de protección y seguridad de su uso.</p>	<p>Diseño e implemento, con ayuda de otros docentes, actividades de carácter colaborativo o cooperativo para potenciar el aprendizaje entre iguales empleando las tecnologías digitales disponibles en el centro, proporcionadas por la A. E. o por sus titulares.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creo, con el apoyo de otro docente, equipos y distintos canales de comunicación en la herramienta de videoconferencia de mi centro para el desarrollo de las tareas colaborativas. • Configuro, bajo supervisión, grupos y agrupamientos en el entorno virtual de aprendizaje del centro para que mi alumnado desarrolle trabajos colaborativos e incluyo foros que les permiten comunicarse de forma asíncrona. • Diseño, con el asesoramiento de la persona responsable de una actividad de formación en la que participo, cuestionarios digitales que deben responder por parejas para reforzar la comprensión de conceptos durante las sesiones lectivas. • Diseño, con el apoyo de un compañero o compañera, una actividad consistente en la elaboración colectiva, por parte de todo el alumnado del grupo, de una Wiki con la

			descripción de las herramientas del taller de tecnología en el entorno virtual del centro.
B. Integración en la práctica docente de las tecnologías digitales para promover y desarrollar el aprendizaje entre iguales	B1. Aplicación de las tecnologías digitales para implementar, en el aula, las actividades de aprendizaje entre iguales incluidas en la programación didáctica	3.3.B1.1. Configura, de forma autónoma, las funcionalidades de las tecnologías digitales proporcionadas por la A. E. o por los titulares del centro que son más apropiadas para implementar o apoyar las actividades de aprendizaje entre iguales adaptadas a las características de su alumnado. 3.3.B1.2. Proporciona a su alumnado orientaciones e instrucciones contextualizadas que les facilitan el desarrollo de actividades de aprendizaje entre iguales dentro del aula, usando tecnologías digitales.	Configuro el uso de las tecnologías digitales para que mi alumnado pueda desarrollar las actividades programadas de aprendizaje entre iguales, incluyendo orientaciones para su adecuada utilización. Ejemplos: <ul style="list-style-type: none"> • Facilito a mi alumnado aplicaciones proporcionadas por el centro que permiten intercambiar documentos y una edición conjunta de los mismos para la realización de trabajos en clase. • Creo paneles de colaboración para que mi alumnado haga propuestas en un proceso de lluvia de ideas y lo configuro para que se identifiquen las aportaciones de cada estudiante con el fin de evitar intervenciones disruptivas. • Utilizo las mesas interactivas multitáctiles para que grupos de alumnos resuelvan problemas de ordenación y clasificación de forma colaborativa. • Configuro mis cursos en la plataforma institucional del centro de forma que incluyan alguna actividad que el alumnado debe realizar de forma colaborativa creando grupos en los que sus miembros pueden interactuar de forma privada para presentar posteriormente al grupo-clase los resultados del trabajo realizado. • Empleo el entorno virtual del centro para que el alumnado lleve a cabo, a través de grupos interactivos heterogéneos que facilitan la enseñanza entre iguales, un repertorio de actividades de dificultad creciente para desarrollar la resolución de problemas que implican la modelización matemática de situaciones reales. • Facilito instrucciones para un uso eficiente de la herramienta de chat para apoyar la comunicación en el desarrollo de trabajos en equipo.
	B2. Adaptación de estrategias de aprendizaje entre iguales empleando	3.3.B2.1. Diseña nuevas experiencias de aprendizaje colaborativo utilizando las	Analizo las características de las tecnologías digitales de colaboración y las ajusto a las necesidades del contexto para incluirlas en mi planificación, permitiendo que el alumnado las incorpore en su proceso de aprendizaje.

	<p>medios digitales al diseño de actividades de colaboración y a la mejora de su aplicación práctica</p>	<p>tecnologías digitales proporcionadas por su centro para aplicar estrategias de aprendizaje entre iguales que permitan una mejor adaptación a las características de todo su alumnado y sus actitudes ante el trabajo en equipo, garantizando la integración y participación de sus miembros.</p> <p>3.3.B2.2. Implica al alumnado en el proceso de toma de decisiones sobre las estrategias y las tecnologías digitales para el desarrollo del aprendizaje entre iguales.</p> <p>3.3.B2.3. Utiliza las tecnologías digitales para que su alumnado colabore en proyectos de aprendizaje entre iguales con otros grupos de su centro o de otros centros.</p>	<p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Configuro los foros de colaboración para adaptarlos a las características de mi alumnado y al objetivo de la enseñanza, por ejemplo, mediante un sistema de aprobación de comentarios para incentivar la participación y la ayuda entre iguales en grupos poco cohesionados. • Incorporo en actividades de ABP la utilización, por parte de mi alumnado, de sistemas digitales de planificación del trabajo grupal para apoyar los procesos de aprendizaje entre iguales. • Empleo las tecnologías digitales para realizar un seguimiento adecuado de la participación de todos los miembros de los grupos de trabajo y las comparto con mi alumnado para estimular su autonomía. • Solicito a mi alumnado que recoja, en la planificación de las actividades colaborativas de aprendizaje, las herramientas tecnológicas que van a seleccionar para su desarrollo, indicando la finalidad con la que las van a utilizar. • Promuevo el aprendizaje entre iguales de mi alumnado con el de otros centros educativos a través de la participación en proyectos nacionales e internacionales mediados por las tecnologías digitales.
<p>C. Investigación y diseño de nuevas estrategias y modelos pedagógicos de aprendizaje entre iguales empleando las tecnologías digitales</p>	<p>C1. Búsqueda y experimentación de nuevas estrategias y modelos de colaboración que permitan mejorar el aprendizaje entre iguales utilizando las tecnologías digitales</p>	<p>3.3.C1.1 Analiza las características de nuevas tecnologías digitales de colaboración y cooperación, reflexionando sobre las posibilidades de integración en su práctica docente y en el centro.</p> <p>3.3.C1.2. Coordina o realiza aportaciones significativas para el desarrollo de estrategias de aprendizaje entre iguales en el</p>	<p>Participo o coordino los procesos de revisión, evaluación y actualización del uso de tecnologías digitales para desarrollar el aprendizaje entre iguales empleados en el centro educativo.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizo nuevas herramientas tecnológicas que dan respuesta, implementando nuevas funcionalidades, a los inconvenientes detectados al utilizar chats como apoyo a procesos de aprendizaje colaborativos. • Coordino un seminario para analizar las tecnologías digitales empleadas en el centro educativo con el fin de potenciar el aprendizaje entre iguales, detectar sus limitaciones e inconvenientes y hacer propuestas que permitan superarlos.

		centro mediadas por las tecnologías digitales.	<ul style="list-style-type: none"> • Colaboro en la elaboración de protocolos para que el alumnado haga un uso seguro de las tecnologías digitales del centro en las actividades de aprendizaje entre iguales y contribuyo a su difusión entre los miembros de la comunidad educativa. • Asesorero a otros docentes sobre la configuración más adecuada de las tecnologías digitales para dar respuesta a distintas finalidades y tipos de agrupamiento, por ejemplo, sobre cómo formar grupos heterogéneos que maximicen el aprendizaje de todos los alumnos y alumnas y permitan un liderazgo distribuido entre ellos.
	C2. Desarrollo e implementación de nuevas estrategias y modelos de aprendizaje entre iguales basados en tecnologías digitales de colaboración	<p>3.3.C2.1. Transforma estrategias y diseña nuevos modelos para mejorar los aprendizajes en procesos de colaboración entre iguales utilizando tecnologías digitales.</p> <p>3.3.C2.2. Investigación sobre la aportación de las tecnologías digitales al desarrollo de nuevos paradigmas de aprendizaje entre iguales.</p>	<p>Diseño modelos innovadores de integración de herramientas de colaboración para la creación conjunta de conocimiento y los integro en la planificación.</p> <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigo sobre la interrelación de las RRSS y el aprendizaje entre iguales con el fin de establecer nuevos modelos de integración del aprendizaje social en el contexto de la educación formal apoyado en la utilización de las tecnologías digitales. • Transmito por medio de ponencias, cursos y publicaciones las novedades y estudios más importantes sobre herramientas colaborativas digitales para el aprendizaje, con el objetivo de fomentar la innovación educativa. • Analizo las posibles implicaciones del paradigma conectivista en el aprendizaje entre iguales dentro del contexto del aula, del centro e intercentros.