

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"**Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales****Palabras clave¹**

Colaboración efectiva, aula invertida semipresencial, distribución de tareas, gestión del tiempo, reflexión, corregulación

Características del curso

Es un curso de unos 70 estudiantes de primero de universidad. La asignatura consta de 6 créditos ECTS; 150 horas. El proyecto comprende una dedicación de 40 horas por estudiante.

Contexto y principal problema (o motivación) a resolver

Este patrón es adecuado para cualquier curso diseñado bajo el modelo invertido y en modo semipresencial. En ese contexto, las y los estudiantes consultan recursos en casa y realizan actividades asociadas la mitad del tiempo y, en clase, el tiempo se dedica al trabajo en grupo, la resolución de problemas y la práctica. Sin embargo, ha surgido un problema: los y las estudiantes no colaboran adecuadamente en clase ni en casa. **Los y las estudiantes se limitan a distribuir las tareas y no intercambian sus puntos de vista ni construyen conocimientos conjuntamente. Es difícil garantizar que todos los y las estudiantes participen en un grupo y monitoreen sus contribuciones grupales e individuales al equipo.**

En la clase invertida, los y las profesores invierten mucho esfuerzo en diseñar actividades y recursos de aprendizaje significativos y en gestionar la dedicación del tiempo dentro y fuera del aula. El modelo de FC estimula la interacción social, especialmente en las actividades en clase. La evidencia demuestra que los y las estudiantes universitarios/as prefieren modelos de enseñanza flexibles que fomenten

¹ Consulte el [glosario de patrones FLeD](#) para obtener más información.

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

prácticas de aprendizaje constructivistas (Noguera et al., 2022). Sin embargo, es bastante común fracasar en pretender que los y las estudiantes colaboren de manera efectiva sin darles indicaciones para lograr ese objetivo. Cuando la pauta única es trabajar en grupos, alguno/as estudiantes pueden colaborar (es decir, intercambiar ideas, negociar, contribuir por igual a una tarea conjunta, y adoptar roles y responsabilidades), y otras pueden no hacerlo. En última instancia, estas diferencias entre los grupos generan desigualdades en el aprendizaje y los resultados.

Las actividades colaborativas pueden adoptar muchas formas. En ese caso, nos centramos en actividades colaborativas que son lo suficientemente complejas como para requerir que varias personas las realicen (Kirschner et al., 2018), como un proyecto (métodos similares podrían ser estudios de casos, aprendizaje basado en problemas o aprendizaje basado en desafíos). Un proyecto en el contexto universitario tarda un tiempo en resolverse (entre seis y quince semanas). Una actividad abierta y de larga duración puede hacer que los y las estudiantes se sientan perdido/as y experimenten problemas con la autorregulación y la co-regulación. Además, el grado de flexibilidad del curso y la modalidad de impartición pueden añadir más dificultades para organizar el tiempo y el trabajo. En ese caso, en un curso semipresencial, es posible que los y las estudiantes necesiten ayuda para administrar su tiempo y conectar el trabajo realizado dentro y fuera de la clase.

Principales necesidades que deben abordarse

Implementar estrategias para regular y gestionar la colaboración del estudiantado dentro y fuera de la clase y monitorear el trabajo individual y grupal.

Resultados generales de aprendizaje que deben alcanzarse

Demostrar la capacidad de trabajar en colaboración en un equipo para construir conocimiento conjunto y lograr un objetivo común..

Erasmus+ FLeD Learning Design for Flexible Education

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

Solución que podría resolver el problema y la necesidad

Dar instrucciones para: a) distribuir los roles, responsabilidades y tareas, b) administrar el tiempo, c) definir canales de comunicación y espacios compartidos, y d) aumentar la retroalimentación y reflexión sobre el progreso grupal e individual.

En una clase, hay estudiantes con diferentes habilidades de regulación. Es posible que algunos no necesiten nuestra ayuda para organizar su tiempo o gestionar un proyecto, mientras que otros pueden necesitar ayuda para regular su tiempo y esfuerzos. Incluso si los y las estudiantes tienen altas habilidades de autorregulación, deben aprender a trabajar con otros. Aquí proponemos cuatro ideas para ayudar a estructurar el proceso colaborativo con un enfoque en la co-regulación y dando opciones para un aprendizaje flexible:

ACCIÓN 1. Distribuir roles, responsabilidades y tareas	• En clase	• Fuera del aula
	<ul style="list-style-type: none"> Proporciona directrices para la realización del proyecto que indiquen, por ejemplo, los objetivos, las tareas, los criterios de evaluación y los plazos. Dedica una sesión presencial a establecer las bases del trabajo en grupo en cuanto a organización, planificación y distribución de roles en función de las pautas del profesorado. Los y las estudiantes pueden ser agrupados por sí mismos o por el/la profesor/a. Recomendamos grupos de cinco personas para garantizar la equidad de género y un número igual de personas por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> Una vez que se hayan establecido los acuerdos, el grupo decidirá virtualmente el tema y el enfoque específicos de su proyecto (por ejemplo, utilizando las herramientas de comunicación del LMS). El/La profesor/a define el tema

Erasmus+ FLeD Learning Design for Flexible Education

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

ACCIÓN 1. Distribuir roles, responsabilidades y tareas

- Asegurar que los/as estudiantes con NEE (Necesidades Educativas Especiales) se **integren** en un grupo y proporcionarles la asistencia necesaria durante el curso. En caso de que su necesidad especial sea grave, se pueden dar opciones alternativas, o se deben ofrecer adaptaciones a todo el grupo para garantizar la viabilidad del logro.
- **Las instrucciones claras y los planes predecibles** pueden ayudar a reducir la ansiedad de los/as estudiantes con NEE, especialmente en el espectro autista.
- Una vez constituidos los grupos, cada equipo crea un **documento de acuerdo** donde definen qué rol tiene cada uno, cuáles son las responsabilidades por cada rol, cuáles son las tareas en las que se puede dividir el proyecto (y quién es responsable por cada una y cuál es el plazo), cómo se comunicarán, cuál será la frecuencia de las reuniones, qué herramientas o espacios digitales compartidos utilizarán, etc. Crear un **nombre para el grupo** puede facilitar el sentimiento de pertenencia. Es probable que este documento no esté terminado durante la sesión o que necesite un mayor desarrollo. Los/as estudiantes pueden terminarlo la semana siguiente de manera virtual, pero el/la profesor/a debe asegurarse de que esta tarea se realice antes de comenzar el trabajo en equipo.

principal del proyecto (por ejemplo, el cambio climático) y sugerimos dejar que los/as estudiantes decidan el tema de su proyecto específico (por ejemplo, escasez de agua, derretimiento del hielo polar, calentamiento de la temperatura global, incendios, pérdida de especies). El proceso de negociación para decidir el nombre es el primer paso para crear un sentido de pertenencia.

Erasmus+ FLeD Learning Design for Flexible Education

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

- o Esta tarea se puede realizar **dentro o fuera del aula**, pero proponemos hacerla en clase para que el/la profesor/a pueda resolver dudas cuando surjan e insista en establecer estos primeros acuerdos.

ACCIÓN 2. Gestiona el tiempo

• **Fuera del aula**

- o Ofrece **instrucciones claras de antemano** a los y las estudiantes para que puedan organizar su tiempo, conociendo los objetivos y los momentos de entrega. Recomendamos dar las instrucciones con una semana de antelación e informar a los y las estudiantes sobre las pautas en forma de un producto visual (infografía, vídeo, presentación) que puedan consultar en cualquier momento. También recomendamos invertir tiempo en una sesión para explicar las pautas y acordar los plazos y recursos digitales a utilizar.
- o Pide a los equipos que creen un **diagrama de Gantt**, o una tabla de gestión del tiempo, donde definan las tareas que se realizarán durante el proyecto, el miembro responsable de cada tarea, la fecha límite y el nivel de logro (en proceso, hecho, pendiente) de acuerdo con los requisitos del proyecto (por ejemplo, usando Miro, GanttPro).
- o Informa a los y las estudiantes sobre **el tiempo de dedicación** al proyecto, incluido el tiempo virtual, el tiempo en clase y las sesiones de tutoría. Para ayudar a organizar el trabajo virtual, define objetivos periódicos para que todos los equipos puedan determinar las fases para avanzar en el proyecto y garantizar que el trabajo se realice de



Erasmus+ FLeD Learning Design for Flexible Education

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

ACCIÓN 2. Gestiona el tiempo

forma progresiva. Los resultados de aprendizaje se pueden desarrollar e impartir en un espacio compartido (por ejemplo, GoogleDrive o OneDrive).

- Define **momentos para conectar el tiempo fuera y dentro de la clase** y para vincular el contenido y las actividades del curso con el proyecto. Por ejemplo, después de cada objetivo periódico o de un conjunto de objetivos, se puede revisar el trabajo (incluyendo el contenido y el proceso realizado) e invertir un tiempo al inicio de una sesión presencial o virtual sincrónica para resolver dudas de toda la clase o a través de tutorías grupales. También es posible grabar un video o producir un recurso, ofreciendo soluciones a los principales problemas o debilidades.
- Transmite la idea de que las **desviaciones en la planificación se producen con frecuencia** y no son un problema. Compartir diferentes puntos de vista, negociar y construir conocimientos juntos requiere mucho tiempo y puede ralentizar el proceso de aprendizaje. Trabajar en un proyecto de forma progresiva y reflexiva ayuda a detectar desviaciones y a afrontarlas durante el proceso.
- **Las tareas previas a la clase pueden estar disponibles durante períodos más largos para** permitir que las estudiantes con discapacidades cognitivas y físicas tengan más tiempo para participar y completar las tareas.

Erasmus+ FLeD Learning Design for Flexible Education

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

ACCIÓN 3. Define canales de comunicación y espacios compartidos

• Fuera del aula

- Un problema importante en los entornos virtuales es el **sentimiento de soledad** y la falta de presencia docente (Chakraborty y Muya, 2015). Supongamos que el proyecto se realiza principalmente de forma virtual, combinada con sesiones presenciales dedicadas a la resolución de dudas y tutorías. En ese caso, es probable que los y las estudiantes no encuentren la manera de resolver sus dudas y necesidades cuando aparezcan, y el/la profesor/a pierda el control del trabajo en grupo.
- Establece **sesiones periódicas opcionales de resolución virtual** que se pueden realizar a través de herramientas de videoconferencia o chat. Además, es deseable crear espacios de foro en el LMS para compartir dudas y pensamientos que el/la profesor/a o los/las compañeros/as puedan responder. Paralelamente, la creación de fuentes de preguntas frecuentes o el uso de un chatbot para resolver las preguntas habituales puede ayudar.
- En el FC, es relativamente común ofrecer lecciones en video para que los y las estudiantes desarrollen conocimientos sobre temas específicos durante el tiempo fuera de clase. También es deseable crear **vídeos o recursos instructivos** para aclarar o dar nuevas instrucciones en un curso semipresencial. Esto, y el uso de foros, contribuirá a mantener la presencia del/la profesor/a y evitar el uso excesivo de la interacción individual a través del correo electrónico.

• En clase

- Es recomendable dedicar una sesión presencial a la **tutoría y al trabajo en grupo de forma regular**, por ejemplo, cada cuatro semanas. Esto ayudará a monitorear el trabajo de la clase grupal e impulsar a los grupos que se están quedando atrás. Las sesiones deben estar orientadas hacia un momento, un tema o una fase concreta del proyecto. En consecuencia, es necesario asegurarse de que todos los equipos hayan cumplido **ciertas tareas u objetivos antes de la sesión presencial** y que el/la profesor/a haya revisado los

Erasmus+ FLeD Learning Design for Flexible Education

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

ACCIÓN 3. Definir canales de comunicación y espacios compartidos

- o Se deben establecer varias **reuniones de equipo virtuales** para garantizar que los y las estudiantes compartan puntos de vista, discutan y tomen decisiones de manera sincrónica. Recomendamos al menos una reunión cada semana. Estas reuniones deben estar orientadas a la resolución de problemas o a la discusión de tareas en curso, al intercambio de puntos de vista y a la puesta en común de conocimientos sobre el contenido, y a la retroalimentación constructiva sobre los procesos y tareas de los y las compañeros/as de equipo (consulta el "Patrón de intercambio de [retroalimentación](#)" para obtener más información). Los y las estudiantes proporcionan actas por reunión que indican los principales temas discutidos y las decisiones tomadas.
- o La comunicación en los procesos colaborativos es crucial. Anima a los y las estudiantes a **comunicarse con frecuencia** con respecto a la gestión y la construcción del conocimiento. Por lo general, los y las estudiantes se reúnen para distribuir el trabajo. Asegúrese de que haya oportunidades y pautas para que los y las estudiantes usen el tiempo sincrónico para aprender con y de otras, compartir puntos de vista, negociar significados y construir conocimiento juntas. Proporcionar preguntas específicas para la reflexión en las reuniones y pedir evidencia del proceso de construcción de conocimiento (por ejemplo, proporcionar actas u otros recursos en los que

avances. Además, se recomienda pedir a los y las estudiantes que **escriban sus preguntas o problemas con anticipación**. Tanto la revisión como las preguntas que publiquen los/las estudiantes servirán para organizar la sesión.

Erasmus+ FLeD Learning Design for Flexible Education

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

	<p>el equipo obtenga su contribución grupal) podría ayudar a andamiar el proceso colaborativo (Clarà et al., 2018).</p> <ul style="list-style-type: none">○ Sugiere a los y las estudiantes que usen un espacio de almacenamiento compartido (por ejemplo, OneDrive, Google Drive, Dropbox, Microsoft Teams) y den acceso al/la profesor/a para monitorear y consultar los recursos. Siempre que sea posible, todo/as los/as estudiantes deben utilizar el software institucional; esto facilita el trabajo del/la profesor/a, ya que no necesita acceder a diferentes cuentas y puede organizar todas las carpetas en un único espacio. También recomendamos utilizar herramientas de videoconferencia para reuniones virtuales como Microsoft Teams, Google Meets, Jitsi o Zoom. Además, en las etapas iniciales o momentos de lluvia de ideas, se recomienda utilizar pizarras en línea como Miro, Canva, Microsoft Whiteboard o Google Jamboard.	
ACCIÓN 4. Aumenta la retroalimentación y la reflexión	<ul style="list-style-type: none">● Fuera del aula<ul style="list-style-type: none">○ Por lo general, los y las estudiantes están orientados a tareas y objetivos. En el aprendizaje colaborativo, es importante reflexionar sobre el proceso individual y grupal durante el proyecto. Para ello, define al menos tres momentos de reflexión en los que los y las estudiantes analicen, individual y en grupo, el proceso de trabajo en equipo y los resultados. Se podría sugerir una autoevaluación durante y al final del proyecto, para reflexionar sobre el proceso de aprendizaje y su contribución al trabajo en grupo.○ Dedicar una sesión en clase a discutir el proceso del grupo de trabajo, el clima emocional y la interdependencia positiva. El documento de acuerdos podría revisarse y, si fuera necesario, se podrían introducir	



Erasmus+ FLeD Learning Design for Flexible Education

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

modificaciones. Antes de esta clase, el/la profesor/a puede compartir algunas preguntas para la reflexión individual o grupal que podrían hacer que la sesión sincrónica sea más efectiva.

- Esta reflexión puede hacerse virtualmente en una **videoconferencia y grabarse** (o recoger las ideas principales en un documento) o directamente escribirse.
- Ofrece periódicamente **retroalimentación cualitativa y formativa** sobre el contenido y el proceso de trabajo en grupo. Esto significa que, aparte de dar una nota a las entregas si se desea, el/la docente ofrecerá indicaciones en formato escrito, audio o vídeo sobre las debilidades y fortalezas del proyecto y el trabajo en equipo. El objetivo es ayudar a los y las estudiantes a mejorar y aprender del trabajo y el proceso realizado. El proyecto, por lo tanto, debe dividirse en varias entregas o evidencias donde los y las estudiantes reciban retroalimentación (ya sea vinculada a la entrega o durante una sesión de tutoría). La entrega final debe añadir un apartado en el que los y las estudiantes puedan explicar las modificaciones realizadas en base a la retroalimentación dada, y el/la profesor/a debe valorar este apartado en la evaluación final.
- Las reuniones periódicas de tutoría **individuales y grupales** son deseables para acompañar a los y las estudiantes durante el aprendizaje.

Erasmus+ FLeD Diseño de aprendizaje para una educación flexible
Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

Desafíos		Soluciones
Es habitual que algunos estudiantes abandonen el curso (y el equipo) por varios motivos. En el aprendizaje virtual y semipresencial, estas situaciones ocurren con más frecuencia que en la educación presencial debido al perfil de los y las estudiantes (con responsabilidades familiares o laborales) y las habilidades de autorregulación necesarias.		Recomendamos pedir a los y las estudiantes que se pongan de acuerdo sobre las soluciones a esa situación en el documento de acuerdos. Si se presenta la situación, y los y las estudiantes no saben cómo resolverla, proponemos escuchar a las partes y acordar una solución conjunta.
La comunicación interpersonal y la interdependencia positiva son aspectos clave del trabajo en grupo . Sin embargo, son difíciles de lograr (Johnson & Johnson, 2009).	En los entornos virtuales, la comunicación y los procesos colaborativos requieren instrucciones, planificación y herramientas más claras para minimizar los conflictos. Dar estrategias para la resolución de conflictos puede ser útil para los equipos.	
El aprendizaje semipresencial ofrece posibilidades de flexibilidad de tiempo y lugar. Sin embargo, los y las estudiantes pueden experimentar algunos problemas con los horarios fijos para la instrucción presencial o las sesiones sincrónicas.	Para manejar esta situación, sería útil informar o acordar con sus estudiantes con anticipación sobre los días y franjas horarias específicos para las reuniones sincrónicas .	
A veces, las videoconferencias pueden enfrentar problemas tecnológicos.	Puede establecer algunas reglas para que los y las estudiantes se conecten virtualmente , tales como: estar en un lugar tranquilo, no conectarse sobre la marcha o tener acceso a un micrófono y una cámara.	
En la comunicación online y el trabajo en grupo, es crucial dar pautas para generar espacios seguros .	En materia de ciberseguridad, protección de datos, inclusión de género , etc.	
Las herramientas digitales pueden dar lugar a desigualdades en lo	Los y las profesores/as deben ser conscientes de las necesidades digitales de los y las	

Erasmus+ FLeD Diseño de aprendizaje para una educación flexible
Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

que respecta a las competencias digitales, las necesidades especiales o los medios económicos.	estudiantes , ayudarles y ofrecerles opciones para seguir el curso en condiciones similares.
Desafíos	Soluciones
Los y las estudiantes pueden ser reacio/as a usar aplicaciones o herramientas digitales y facilitar sus datos.	Se deben dar opciones alternativas para garantizar que esos/as estudiantes tengan las mismas opciones para seguir el curso. Por ejemplo, un foro podría sustituir parcialmente a una red social, o un espacio compartido podría sustituir a una herramienta de equipo de gestión de proyectos.
No todo/as los/las estudiantes tienen las mismas habilidades de regulación .	Se recomienda prever las necesidades de autorregulación y co-regulación y ofrecer diversas fuentes orientadas a diferentes grados de regulación y en diferentes formatos para satisfacer sus necesidades. Dotar de recursos específicos con mayor andamiaje, facilitar preguntas para la reflexión o generar recursos con esquemas, resúmenes o anotaciones puede ser de ayuda para aquellas estudiantes con menos habilidades de regulación.
Mejorar el tiempo y la gestión de proyectos puede facilitar el proceso colaborativo y hacerlo más ágil.	Sin embargo, debe asegurarse de que los y las estudiantes no solo se centren en los aspectos de la organización, sino también en el proceso de construcción del conocimiento . Los y las docentes deben dar indicaciones, oportunidades, herramientas y apoyos para compartir puntos de vista, negociar significados, construir conocimiento y reflexionar.

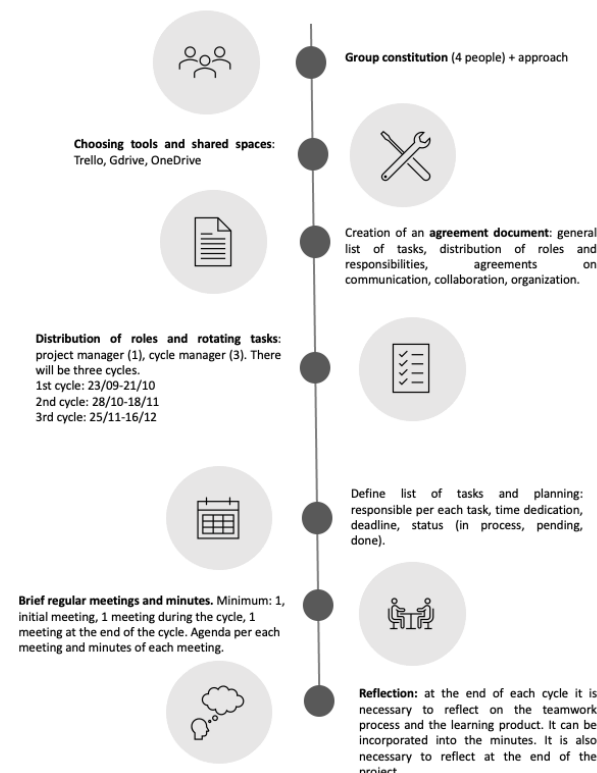
Ejemplos y/o patrones relacionados

• **Patrones relacionados**

- o [Decisiones clave para un aula invertida eficaz.](#)

Erasmus+ FLeD Diseño de aprendizaje para una educación flexible
Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

- [Intercambio de feedback constructivo en el aula invertida presencial.](#)
- Retroalimentación generalizada ([Köppe et al 2015](#))
- A continuación se muestra un ejemplo de infografía con instrucciones para la regulación de equipos y la gestión colaborativa de proyectos en la educación superior:



• Referencias relacionadas

- Blau, I., & Shamir-Inbal, T. (2017). Re-designed flipped learning model in an academic course: The role of co-creation and co-regulation. *Computers & Education*, 115, 69–81. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.07.014>
- Jafarian, A., Salah, R. M., Alsadoon, A., Patel, S., Alves, G. R., & Prasad, P. W. C. (2021). *Modify flipped model of co-regulation and shared-regulation impact in higher education, and role of facilitator on student's achievement*. In International Conference on Computational Science and Computational Intelligence (CSCI) (pp. 925–932). <http://doi.org/10.1109/CSCI54926.2021.00066>
- Noguera, I., Guerrero-Roldán, A. E., Masó, R. (2018). Collaborative agile learning in online environments: strategies for improving team regulation and project management. *Computers & Education*, 116, 110–129. ISSN: 0360-1315. <http://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.09.008>

Erasmus+ FLeD Diseño de aprendizaje para una educación flexible
Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

• Referencias citadas

- Chakraborty, M., & Muyia, F. (2015). Strategies for Virtual Learning Environments: Focusing on Teaching Presence and Teaching Immediacy. *Internet Learning Journal*, 4(1).
- Clarà, M., Mauri, T., Colomina, R. & Onrubia, J. (2019) Supporting collaborative reflection in teacher education: a case study. *European Journal of Teacher Education*, 42(2), 175–191. <https://doi.org/10.1080/02619768.2019.1576626>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An Educational Psychology success story: social interdependence theory and cooperative learning. *Educ. Res.*, 38(5), 365–79.
- Kirschner, P.A., Sweller, J., Kirschner, F., & Zambrano, J. (2018). From Cognitive Load Theory to Collaborative Cognitive Load Theory. *Intern. J. Comput.-Support. Collab. Learn* 13, 213–233. <https://doi.org/10.1007/s11412-018-9277-y>
- Noguera, I., Albó, L., & Beardsley, M. (2022). University students' preference for flexible teaching models that foster constructivist learning practices. *Australasian Journal of Educational Technology*, 38(4), 22–39. <https://doi.org/10.14742/ajet.7968>