

Erasmus+ FLeD Learning Design for Flexible Education
Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales invertidas

Fecha: 26 de noviembre de 2024

Autora: Ingrid Noguera

Colaboradoras: Paloma Sepúlveda, Laura Arnau

Traducción: Claudia Paredes, Ingrid Noguera

Revisión: Paloma Valdivia

[Team regulation and management in blended flipped classrooms](#) © 2024 by Ingrid Noguera, Paloma Sepúlveda, Laura Arnau is licensed under [CC BY 4.0](#)

Erasmus+ FLeD Learning Design for Flexible Education

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

Objetivo del proyecto	Deliverable 5
Tipo de documento	Recurso - Traducción de idioma español/castellano
Fecha de publicación del documento original (en inglés)	Noviembre 2024
Autoarole Chiaveres	Ingrid Noguera
Colaboradores	Paloma Sepúlveda, Laura Arnau
Traducción	Claudia Paredes, Ingrid Noguera
Revisores	Paloma Valdivia
Palabras clave	Colaboración efectiva, aula invertida semipresencial, distribución de tareas, gestión del tiempo, reflexión, corregulación

Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales invertidas**Palabras clave¹**

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

Características del curso

Es un curso de alrededor de 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 (es decir, que combina entornos de aprendizaje presenciales y en línea). En ese contexto, los y las 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: el estudiantado no colabora 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 conocimientos² conjuntamente. Es difícil garantizar que todos los y las estudiantes participen en un grupo y monitoreen sus contribuciones grupales e individuales al equipo.

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

² La construcción de conocimiento implica que el estudiantado contribuya activamente, redefina y mejore ideas compartidas mediante un discurso cooperativo, fomentando una cultura de colaboración y mejora de ideas. Más información disponible en: <https://www.isls.org/research-topics/knowledge-building/>

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

En la clase invertida (FC), el profesorado invierte mucho esfuerzo en diseñar actividades y recursos de aprendizaje significativos³ 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 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, algunos/as estudiantes pueden colaborar (es decir, intercambiar ideas, negociar, contribuir por igual a una tarea conjunta, y adoptar roles y responsabilidades), y otros/as 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 perdidos/as y experimenten problemas con la autorregulación y la co-regulación. Además, el grado de flexibilidad del curso y la modalidad de impartición (por ejemplo, presencial o virtual) 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.

³ Cuando el o la estudiante utiliza sus conocimientos previos para adquirir nuevos conocimientos.

Erasmus+ FLeD Learning Design for Flexible Education

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

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.

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 decir, la capacidad de una persona para gestionar y controlar sus emociones, comportamientos y pensamientos en respuesta a diversas situaciones). Es posible que alguno/as no necesiten nuestra ayuda para organizar su tiempo o gestionar un proyecto, mientras que otros/as 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. La FC requiere habilidades más elevadas de autorregulación y co-regulación que otros métodos de enseñanza. Por ello, es esencial dedicar tiempo a explicar qué es la FC y qué se espera del estudiantado en términos de habilidades de regulación y trabajo en equipo. 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, responsabilidad s y tareas

• En clase

- o Proporciona directrices para la realización del proyecto que indiquen, por ejemplo, los objetivos, las tareas, los criterios de evaluación y los plazos. Esto se puede presentar como una lista de verificación/lista de cotejo.

• Fuera del aula

- o Una vez que se hayan establecido los acuerdos, el grupo decidirá virtualmente el

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

ACCIÓN 1. Distribuir roles, responsabilidades y tareas

- o Es clave proponer una actividad o tema atractivo para incentivar la participación del estudiantado en la tarea (p. ej., un juego, buscar noticias relacionadas con el tema o hacer preguntas sobre el tema).
- o Dedicar 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.
- o Los y las estudiantes pueden agruparse por sí mismos o por el/la profesor/a. Recomendamos **grupos de cinco personas** y que garanticen la equidad de género y un número igual de personas por grupo.
- o Asegurar que los y las 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.
- o **Las instrucciones claras y los planes predecibles** pueden ayudar a reducir la ansiedad del estudiantado con NEE, especialmente en el espectro autista.
- o 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

tema y el enfoque específicos de su proyecto (por ejemplo, utilizando las herramientas de comunicación del Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS)). El/La profesor/a define el tema principal del proyecto (por ejemplo, el cambio climático) y sugerimos dejar que los y las 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.



Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

ACCIÓN 1. Distribuir roles, responsabilidades y tareas

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 y las estudiantes pueden terminar 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.

- 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.
- o Es fundamental destacar que asistir a las reuniones de equipo y a las sesiones de tutoría es una responsabilidad y un compromiso clave del equipo.



Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

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) o utilizar formatos diversos que pueden consultarse 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** (una representación visual que ilustra un horario), 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 herramientas digitales como Miro, GanttPro).
- o Informa a los y las estudiantes sobre **el tiempo de dedicación** al proyecto, incluido el tiempo autónomo, el tiempo en clase y las sesiones de tutoría. Para ayudar a organizar el trabajo autónomo, 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 forma progresiva. Los resultados de aprendizaje (es decir, los conocimientos, habilidades, destrezas o competencias específicas que se espera que una persona aprendiz demuestre) se pueden desarrollar e impartir en un espacio compartido (por ejemplo, plataformas compartidas como GoogleDrive o OneDrive).
- o 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

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

<p>ACCIÓN 2. Gestiona el tiempo</p>	<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> o 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. o Las tareas previas a la clase pueden estar disponibles durante períodos más largos para permitir que el estudiantado con discapacidades cognitivas y físicas tengan más tiempo para participar y completar las tareas.
---	--

<p>ACCIÓN 3. Define canales de comunicación y espacios compartidos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fuera del aula <ul style="list-style-type: none"> o Un problema importante en los entornos virtuales es el sentimiento de soledad y la falta de presencia docente (Chakraborty y Muyia, 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 el estudiantado no encuentre la manera de resolver sus dudas y necesidades cuando aparezcan, y el/la profesor/a pierda el control del trabajo en grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • En clase <ul style="list-style-type: none"> o 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
--	---	---

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

ACCIÓN 3. Definir canales de comunicación y espacios compartidos

- o Establece **sesiones periódicas opcionales de resolución virtual** que se pueden realizar a través de herramientas de videoconferencia o chat. Además, es deseable crear espacios en el LMS para compartir dudas y reflexiones 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. La tutoría es esencial en la FC.
- o 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** (es decir, diseñado para guiar a través de un proceso o tarea específica) 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.
- 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 (es decir, interacción en tiempo real).
- o 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

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 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.

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

ACCIÓN 3. Definir canales de comunicación y espacios compartidos

- 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 el equipo obtenga su contribución grupal) podría ayudar a andamiar⁴ el proceso colaborativo (Clarà et al., 2018).
 - o 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 profesorado para monitorear y consultar los recursos.

⁴ El andamiaje se refiere a proporcionar apoyo (p. ej., recursos, demostraciones, preguntas, aclaraciones, retroalimentación) al estudiantado mientras aprende nuevos conceptos o habilidades. El andamiaje ofrece asistencia temporal para ayudarles a alcanzar un nivel de comprensión que no lograrían de manera independiente.

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

	<p>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. <u>También</u> 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.</p>	
<p>ACCIÓN 4. Aumenta la retroalimentación y la reflexión</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fuera del aula <ul style="list-style-type: none"> o Por lo general, el estudiantado está orientado 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 (es decir, cuando las personas aprendientes evalúan su propio rendimiento académico, habilidades y progreso) durante y al final del proyecto, para reflexionar sobre el proceso de aprendizaje y su contribución al trabajo en grupo. o Dedicar una sesión en clase a discutir el proceso del grupo de trabajo, el clima emocional y la interdependencia positiva⁵. El documento de acuerdos podría revisarse y, si fuera necesario, se podrían introducir modificaciones. 	

⁵ La interdependencia positiva significa que los miembros del equipo dependen unos de otros de tal manera que nadie puede tener éxito a menos que todos tengan éxito, lo que fomenta la colaboración y el apoyo mutuo.

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"**ACCIÓN 4.
Aumenta la
retroalimentación
y la reflexión**

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.

- o Realiza una reflexión, puede hacerse virtualmente en una **videoconferencia y grabarse** (o recoger las ideas principales en un documento) o directamente escribirse.
- o Ofrece periódicamente **retroalimentación formativa⁶ y cualitativa⁷** 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.
- o Las reuniones periódicas de tutoría **individuales y grupales** son deseables para acompañar a los y las estudiantes durante el aprendizaje.
- o Sugiere pautas para el uso de agentes conversacionales durante el trabajo autónomo, esto puede asegurar una retroalimentación y reflexión periódicas. Por ejemplo, el estudiantado podría mantener una conversación con un agente de IA para solicitar retroalimentación sobre partes específicas del proyecto (p. ej., objetivos, lluvia de ideas, interpretación de datos) o para ayudarles a reflexionar (p. ej., pregúntame si mi propuesta resuelve el

⁶ La retroalimentación formativa se proporciona durante el proceso de aprendizaje o desarrollo, en lugar de al final. Su objetivo es informar y mejorar los esfuerzos realizados durante el curso, con el enfoque de mejora durante el proceso.

⁷ La retroalimentación cualitativa se centra en información descriptiva, no numérica, que ofrece perspectivas sobre las cualidades o características de un desempeño.



Erasmus+ FLeD Learning Design for Flexible Education

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

problema planteado al inicio o ayúdame a reflexionar sobre otros aspectos no considerados en mi solución que pueden tener un impacto en este contexto).

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 pautas 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 que respecta a las competencias	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"

digitales, las necesidades especiales o los medios económicos.	estudiantes, ayudarles y ofrecerles opciones para seguir el curso en condiciones similares.
Desafíos	Soluciones
El estudiantado puede ser reacio 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

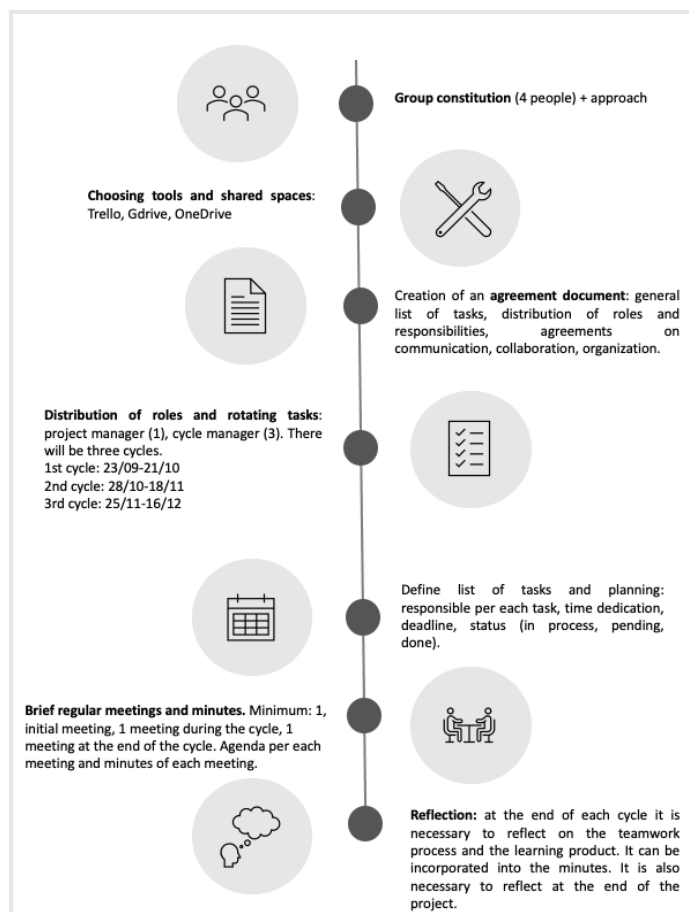
- Patrones relacionados**

- o [Decisiones clave para un aula invertida eficaz.](#)
- o [Intercambio de feedback constructivo en el aula invertida presencial.](#)
- o Retroalimentación generalizada ([Köppe et al 2015](#))

Erasmus+ FLeD Diseño de aprendizaje para una educación flexible

Patrón "Regulación y gestión de equipos en aulas semipresenciales"

- o 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

- o 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>
- o 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>
- o Noguera, I., Guerrero-Roldán, A. E., Masó, R. (2018). Collaborative agile learning in online environments: strategies for improving team regulation and project

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

management. *Computers & Education*, 116, 110–129. ISSN: 0360-1315.

<http://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.09.008>

• **Referencias citadas**

- o Chakraborty, M., & Muya, F. (2015). Strategies for Virtual Learning Environments: Focusing on Teaching Presence and Teaching Immediacy. *Internet Learning Journal*, 4(1).
- o 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>
- o Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An Educational Psychology success story: social interdependence theory and cooperative learning. *Educ. Res.*, 38(5), 365–79.
- o 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>
- o 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>

The FLeD Project [2022-1-ES01-KA220-HED-000085250] has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.