



Aprendizaje basado en equipos





Definición

Estrategia formulada en los 90 por Larry Michaelsen, de la Universidad de Oklahoma. Es una estrategia centrada en la colaboración entre estudiantes, que trabajan para alcanzar objetivos comunes. Los estudiantes son asignados o eligen un determinado equipo, donde cada quien asume un rol. La interacción entre los miembros del equipo se convierte en una parte esencial del proceso de aprendizaje (Guerra de Chuy, 2023).



Objetivo

- Desarrollar habilidades de trabajo en equipo, toma de decisiones y debate. Al realizarse el trabajo en equipos con roles definidos, se promueve la reflexión y el pensamiento crítico.
- Generar motivación colectiva, al poder integrar actividades conjuntas.
- Desarrollar un repertorio de conceptos, recursos y experiencias, como resultado de la interacción con sus pares.



Procedimiento

Fase preparatoria:

1. Define los resultados de aprendizaje.
2. Prepara materiales para que los estudiantes los trabajen de manera autónoma antes de la sesión de clase, indicando que es de suma importancia cumplir con la revisión del material (a ese momento se le conoce como la fase preparatoria de adquisición de conocimiento). Prepara las actividades de desarrollo y la actividad de aplicación durante la sesión.
3. Los estudiantes revisan el material previo a la sesión.

Fase de comprobación de la preparación:

4. Realiza una comprobación de la preparación utilizando un test de conocimiento primero individual (Proceso de aseguramiento de la preparación o Readiness Assurance Process) y luego grupal (Proceso grupal de aseguramiento de la preparación o Team readiness assurance process).

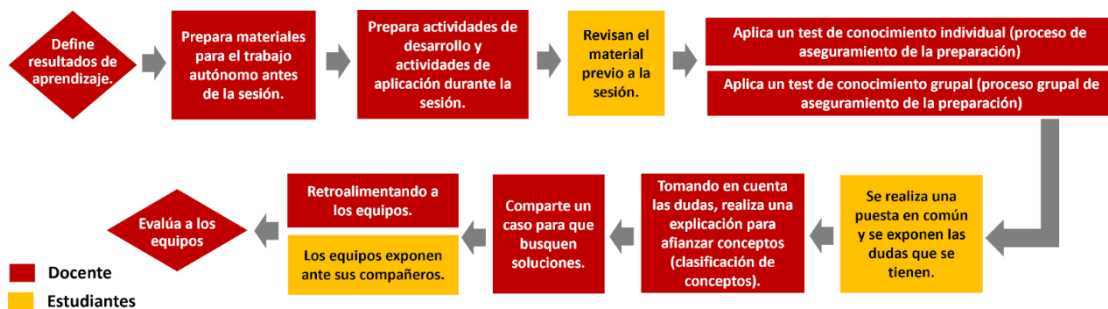
5. Al terminar la comprobación, se realizará una puesta en común de las dudas que puedan tener los estudiantes.

Fase de aplicación:

6. Tomando en cuenta las dudas expuestas, realiza una pequeña explicación, para afianzar conceptos y conocimientos (Clarificación de conceptos).
7. Comparte a los estudiantes un caso sobre lo que han estado trabajando, para que busquen soluciones a problemas, similares al problema inicialmente trabajado. Al finalizar, los estudiantes exponen lo trabajado (aplicación de conocimientos).
8. Cierra la actividad, retroalimentando a los equipos y evaluando.

Gráfica 10

Flujo de aprendizaje basado en equipos



Fuente: Elaboración propia.



Tiempo recomendado

Ideal para el trabajo en las horas prácticas: 4 horas.

- Horas de trabajo docente previo a la sesión: 1 hora de planificación, 2 horas de preparación de materiales.
- Horas de trabajo del estudiante:
 - Revisión del material previo: 45 minutos a 1 hora.
 - Resolución de test individual y grupal: 1 hora.
 - Trabajo en equipo: 1 hora.
 - Exposición y plenaria: 1 hora.



Recomendaciones

- El caso que se utilizará para la aplicación de conocimientos debe ser atractivo y relevante para los estudiantes. Recordar que debe cumplir con ser: un problema significativo, un problema similar al abordado al inicio, debe resolverse con una opción específica y el reporte o informe debe realizarse apenas culmine el proceso.
- Asegura que los estudiantes se sienten libres de expresar su opinión al momento del debate.
- Es importante cerrar las discusiones y las sesiones, para que los estudiantes tengan clara las opciones de solución frente a los problemas presentados.
- El monitoreo debe ser constante, tanto en la actividad individual como en la grupal.
- En el caso de las tres modalidades (virtual, semipresencial y presencial) es importante utilizar la plataforma de aprendizaje (EVA) como soporte del trabajo realizado: publicar el material previo a la sesión con al menos 1 semana de anticipación. Se puede utilizar el EVA para publicar las evidencias de aprendizaje desarrolladas en el momento del trabajo en equipo. En el caso de tener actividades virtuales sincrónicas, se puede utilizar la plataforma de videoconferencia en la función de salas de grupo, para que cada equipo pueda desarrollar la construcción colaborativa.



**UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA**