

Guía para Diseño de Talleres Aprendizaje Colaborativo Proyecto 'Innovación Curricular para CBI'

| | |
|--|---|
| Estrategia: | Aprendizaje Colaborativo |
| Técnica: | <ul style="list-style-type: none"> Rompecabezas Aprendizaje por equipos Aprendiendo juntos Investigación por grupos |
| Momento 1: | Antes del diseño Taller |
| Precondiciones: | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Temática/contenido ✓ Competencias CBI (directas, indirectas) ✓ Competencia directa: (G) Desarrollar trabajo en equipo y de forma autónoma, teniendo en cuenta las actitudes apropiadas de cada miembro del equipo ✓ Competencia indirecta: (F) Identificar, seleccionar, analizar y usar la información necesaria acertadamente, para soportar las decisiones que toma en referencia a sus propuestas de ingeniería |
| Habilidades | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comunicación efectiva ✓ Identificación de relaciones entre conceptos ✓ Análisis y síntesis de información ✓ Identificación de problemas y sus causas |
| Propósito del Taller | <p>El propósito general de los talleres basados en la estrategia Aprendizaje Colaborativo es que los estudiantes evidencien los beneficios del desarrollo de actividades colectivas para el logro de objetivos, partiendo de responsabilidades individuales que van a aportar al logro de dichos objetivos.</p> |
| Estrategias, técnicas y/o instrumentos existentes | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ver en Talleres: 'Taller Base de Catástrofes - Aprendizaje Colaborativo' |

- ✓ Ver en Documentos de Referencia: “Descripción de EAA APRENDIZAJE COLABORATIVO”
- ✓ Ver en Talleres ‘Video Taller Base de Catástrofes’

Momento 2:

En el Diseño del Taller

Recomendaciones de diseño para el ‘profesor’:

- ✓ En la aplicación de la estrategia Aprendizaje Colaborativo se combinan responsabilidades individuales y grupales para el logro del objetivo del equipo de trabajo. Por tanto, es importante que al momento de diseñar el taller se definan actividades de carácter individual y grupal, o por lo menos que la asignación del trabajo grupal implique la especialización de funciones al interior del equipo.
- ✓ En el diseño de talleres tener en cuenta una adecuada asignación de tiempos para las actividades grupales, evitando que los participantes tengan tiempos muertos (sin nada que hacer) o que no cuenten con tiempo suficiente para el desarrollo de las actividades asignadas.
- ✓ El profesor debe ser muy claro en la descripción de las reglas del juego del taller, así como en el propósito y alcance esperado de cada una de las actividades asignadas para evitar confusiones dentro del equipo de trabajo sobre lo que ‘deben hacer’.
- ✓ El trabajo de los equipos puede ser valorado por los demás participantes del juego a partir de mecanismos como votación o revisión por pares (co-evaluación).
 - Utilice esta estrategia cuando requiera:
 - Mejorar la cohesión o dinámica de los equipos de trabajo del proyecto de aula de una asignatura
 - Promover el uso acertado de información para resolver problemas en equipo
 - Comparar el desempeño de individuos vs equipos de trabajo frente a una actividad asignada.

Recomendaciones para el ‘estudiante’:

- ✓ Seguir los pasos de la Fase ‘Desarrollo’ de la Técnica
- ✓ Tener presente que los equipos de trabajo maduran en la medida que sus miembros interactúan en el desarrollo de tareas, por esta razón se sugiere que los estudiantes

tengan claridad sobre la importancia de este tipo de talleres para fomentar una mejor dinámica de trabajos en los equipos que conforman.

Evaluación previa del Taller

Momento 3:

Recomendaciones relacionadas con la dinámica en clase:

En la ejecución del taller

- ✓ En un taller de aprendizaje colaborativo se sugiere tener en cuenta los siguientes momentos:
 - a) *Romper el hielo*: Realizar alguna actividad que permita a los estudiantes conocer algún aspecto de sus compañeros (Ejemplo: pasatiempo)
 - a) Conformar grupos: Seleccionar alguna técnica para la estructuración de los equipos de trabajo, tales como: (1) los estudiantes se organizan de forma libre, (2) El docente cuenta los estudiantes de 1 a n, siendo n la cantidad de grupos a conformar, (3) filar los estudiantes por algún criterio como estatura o fecha de cumpleaños y dividir la fila en los equipos requeridos.
 - b) Estructurar la tarea de aprendizaje: Definir las actividades individuales que deben llevar a cabo los participantes del taller.
 - c) Facilitar la colaboración estudiantil: Aplicar técnicas para propiciar la colaboración entre los integrantes de un equipo, o incluso entre equipos haciendo uso de técnicas como juegos de roles o investigación grupal.
 - d) Calificación y evaluación del aprendizaje colaborativo: Definir mecanismos para valorar el producto generado por los diferentes equipos a través de votación, co-evaluación, entre otros.

Espacios y ambientes de aprendizaje propuestos:

- ✓ Trabajar en espacios flexibles con sillas y mesas, en lugar de sillas universitarias para facilitar la interacción de los miembros de cada equipo.

Recursos de apoyo (material sugerido, bancos

- ✓ Según las actividades que deben llevar a cabo los participantes en el taller se pueden requerir:

**de material, laboratorio,
software...)**

- ✓ Software especializado para actividades como creación de mapas mentales (freeplane)
- ✓ Buscadores para encontrar información relevante a una temática
- ✓ Espacios que propicien el trabajo colaborativo como laboratorios con aulas mesas flexibles y tableros para propiciar la discusión.

Momento 4:

En la evaluación

**Orientación para el diseño
de rúbricas:**

- ✓ En lo posible contar con algún tipo de métrica de desempeño individual vs desempeño grupal para mostrar la importancia del trabajo en equipo

**Guía para aplicar / adaptar
propuesta de evaluación:**

**Dinámicas/espacios de
ejecución**

Lecciones aprendidas