



Definición

También conocido como **Aprendizaje para el dominio**. Se define como una modalidad del proceso de enseñanza – aprendizaje en el cual los contenidos se dividen en unidades de aprendizaje indicando claramente los objetivos que el alumnado debe alcanzar. El estudiantado trabaja a través de cada unidad de contenido en una serie de pasos secuenciales y deben demostrar cierto nivel de éxito en el dominio del conocimiento, antes de pasar al nuevo contenido. (*EduTrends, Radar de Tendencias Tecnológicas 2015*)



Aprendizajes que fomenta

- Metacognición
- Solución de problemas complejos
- Pensamiento crítico
- Inteligencia emocional y resiliencia
- Establecer juicios y tomar decisiones



Competencias transversales TEC21

- Autoconocimiento y Gestión
- Razonamiento para la complejidad



Metodología / Etapas

Para ejecutar un programa de *mastery learning* es preciso seguir esta secuencia:

- Divide tu UF en unidades significativas, tal vez con duración de una tercera parte del tiempo total del que consta la UF.
- Decide qué información y destrezas son esenciales que dominen los aprendices, en contraposición a las que son opcionales y pueden ser utilizadas en consecuencia para actividades de enriquecimiento.
- Ordena la información y destrezas iniciales en una lógica secuencial y escríbelas como momentos de estudio o resultados de aprendizaje de la unidad.
- Identifica el conocimiento y las destrezas de prerrequisitos para dominar temas, de tal modo que estos puedan ser evaluados y, si fuera necesario, reenseñados antes de comenzar el actual dominio de la unidad.
- Crea formas paralelas de pruebas de dominio escribiendo varias pruebas (3 o más) de un nivel de dificultad similar para cada resultado de aprendizaje que se tiene que dominar.
- Establece un estándar para acreditar el nivel deseado.
- Selecciona material correctivo que permita reforzar el entendimiento.
- Selecciona materiales de enriquecimiento para motivar al estudiantado a ir más allá del dominio de lo básico y elevar sus calificaciones.
- Retroalimenta para conseguir los resultados de aprendizaje.
- Opcional: utiliza un pretest o un test de práctica durante la enseñanza.
- Administra el primer test de dominio en el tiempo estipulado en el diseño de la UF.
- Programa un test de recuperación (correctivo) a tu conveniencia o durante las clases subsiguientes, mientras otros estudiantes que han pasado la unidad trabajan en proyectos de enriquecimiento.
- Pasa a la siguiente unidad.
- Inventa una forma de proporcionar la calificación global para todas las unidades de dominio.



Rol - Docentes

- Curador/a del contenido para el dominio.
- Facilitador/a del aprendizaje.
- Evaluador/a del desempeño alcanzado para brindar retroalimentación formativa que sea de valor para que el estudiante logre el dominio deseado.



Rol - Estudiantes

- Aprender, activamente, a identificar la mejor forma para hacerlo.
- Aprender activamente gracias a su disposición por aprender (perseverancia).



Evaluación

- Modalidad: Individual
- Instrumentos:
 - Evaluaciones rápidas (quizzes)
 - Evaluaciones profundas para el dominio (exámenes)

- Criterios:
 - Establecer un sistema de evaluación basado en un nivel alcanzable por el alumnado.
 - Enfatizar la retroalimentación y la implementación de actividades correctivas durante el aprendizaje.

Dado que la aplicación del mastery learning no está sujeta a una disciplina específica, estos criterios pueden ser adaptables a diferentes contextos.



¿Cómo aplicarlo a la modalidad digital?

- El mastery learning presenta un amplio campo de aplicación y con el uso de herramientas tecnológicas se puede lograr un mayor alcance. El uso de repositorios de recursos digitales o LMS como herramienta de apoyo para la administración de recursos de aprendizaje, actividades prácticas y evaluaciones le dan la posibilidad tanto al docente como al alumno alcanzar el nivel de dominio del conocimiento que se requiera.
- Sugerencias para su habilitación tecnológica en ambientes digitales:
 1. Utiliza las funcionalidades esenciales de un LMS para la administración de evaluaciones: Bancos de reactivos, exámenes electrónicos.
 2. Utiliza las funcionalidades esenciales de un LMS para identificar el avance del estudiante: Gradebooks, analíticas, tableros de logro.
 3. Utiliza funcionalidades avanzadas de un LMS para desplegar contenidos correctivos en función de resultados personalizados.
 4. Utiliza funcionalidades avanzadas para “bloquear” contenidos más avanzados hasta que no se logre un nivel específico.



Referencias

- Pérez, G. (1990). “El aprendizaje para el dominio”: una metodología eficaz para elevar el rendimiento estudiantil en la escuela básica. Revista ciencias de la educación.
- López, E. (2006). *El mastery learning a la luz de la investigación educativa*. Revista de Educación 340.

Cómo atribuir el crédito de este recurso:

Dirección de Diseño y Arquitectura Pedagógica. (2023). Definición y características: Mastery Learning [Documento PDF]. *Estrategias de Aprendizaje Activo 4.0*. Dirección de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital, Tecnológico de Monterrey. <https://innovacioneducativa.tec.mx/es/recursos-pedagogicos/estrategias-de-aprendizaje-activo>

