

# Módulo 2. Estrategias no tecnológicas para la participación activa en el aula



Silvia Anzano Oto, Cecilia Latorre Cosculluela,  
María Mairal Llebot y Sandra Vázquez Toledo



En este módulo se pueden encontrar diversas **estrategias** docentes que promueven que el **alumnado** sea el **protagonista** del proceso de enseñanza-aprendizaje. Así, con la aplicación en el aula de algunas de las estrategias que se exponen en este curso el alumnado tendrá un **rol activo** y desarrollará **competencias** fundamentales como la autonomía, cooperación, el pensamiento crítico, entre otras.

Para fomentar la  
interacción y  
aprendizaje  
entre iguales

CO-CREACIÓN DE RECURSOS EN  
FORMATO PAPEL: MAPAS  
MENTALES, MURALES, ESQUEMAS)

CABEZAS EXPERTAS

ROLE PLAYING

DEBATES



**CO-CREACIÓN DE RECURSOS:** es una manera de reforzar aprendizajes y aprender colectivamente con la construcción colaborativa de materiales visuales: mapas mentales, murales, etc. con conceptos clave, resumen, relaciones entre ideas

**CABEZAS EXPERTAS:** dividir el grupo clase en pequeños grupos. Cada miembro del pequeño grupo se convierte experto en un contenido. Se reúnen los expertos entre sí para profundizar en su parte y regresan a su pequeño grupo para enseñar al resto lo que él/ella sabe como experto.

**ROLE PLAYING:** consiste en que el alumnado asuma personajes o papeles concretos dentro de una situación simulada relacionada con el contenido académico.

**DEBATES:** establecer un tema sobre el que debatir. El alumnado investiga, estructura ideas y las defiende ante las aportaciones del resto con sus argumentos.

Para construir  
conocimiento  
entre todos

1-2-4

LLUVIA DE IDEAS

CONSTRUCCIÓN PROGRESIVA

PREGUNTA SORPRESA

**1-2-4:** primero reflexión individual; después compartir la reflexión en parejas y por último, debatir en grupos de 4 miembros.

**LLUVIA DE IDEAS:** el alumnado aporta propuestas e ideas en torno a una temática, por ejemplo. Consiste en generar gran cantidad de ideas sobre un tema para posteriormente organizar, analizar y relacionar para construir.

**CONSTRUCCIÓN PROGRESIVA:** esta dinámica es favorable para realizar en grupos reducidos. En ella, los grupos trabajan en una misma tarea por turnos: un grupo inicia la tarea, el siguiente continua con sus aportaciones, el siguiente amplía, corrige, etc. así van construyendo entre todos.

**PREGUNTA SORPRESA:** los grupos de estudiantes eligen un sobre al azar (que contiene una cuestión) y deben reflexionar y resolver ese reto, situación o pregunta que se les plantea, compartiendo esa solución con el grupo clase.

Para  
incrementar la  
motivación e  
implicación

COMPETICIÓN DE PREGUNTAS  
ENTRE GRUPOS

ESCAPE ROOM EDUCATIVO

BINGO DE CONCEPTOS

RETOS

**COMPETICIÓN DE PREGUNTAS:** se asemeja a un trivial o concurso con una ronda de turnos en la que se plantean preguntas relacionadas con la asignatura y deben dar la respuesta correcta para sumar puntos.

**ESCAPE ROOM:** historia con pistas relacionadas con la materia y que el alumnado (en grupos) debe resolver para llegar al tesoro o resolver la situación.

**BINGO:** bingo tradicional pero sin números. En este caso en los cartones se mostrarían palabras clave o conceptos y se formularían definiciones, ejemplos o preguntas con las que asociar uno de esos conceptos del cartón.

**RETOS:** plantear al alumnado un desafío abierto bien sea en formato de problema para buscar solución, proponer una mejora, diseñar algo, etc. estimulando el trabajo en equipo. Creatividad, pensamiento divergente, entre otros.

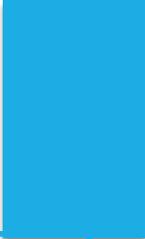
Para reflexionar  
sobre su  
proceso de  
aprendizaje

DIARIO DE APRENDIZAJE

REFLEXIÓN

AUTOEVALUACIONES

METACOGNICIÓN



**DIARIO DE APRENDIZAJE:** en algunas sesiones puntuales o en todas, el alumnado escribe qué aprendizaje ha realizado en esa sesión, qué dificultades ha encontrado y cuáles son más útiles.

**REFLEXIÓN:** puede realizarse de manera oral o escrita, así como en grupos o individual. Lo importante es establecer momentos para que el alumnado piense y analice su progreso y aprendizaje.

**AUTOEVALUACIONES:** el alumnado piensa en qué ha aprendido, qué ha sido más complejo, qué es lo más interesante o útil y cómo se sienten respecto a su progreso.

**METACOGNICIÓN:** el alumnado reflexiona sobre cómo aprende, cuáles son las estrategias que le resultan más eficaces, o menos, cuándo necesita apoyo, y así ir reajustando el proceso E-A.

Para fomentar la  
autorregulación,  
pensamiento  
crítico y  
responsabilidad

RÚBRICAS CO-CREADAS CON EL  
GRUPO

EVALUACIÓN Y  
RETROALIMENTACIÓN ENTRE  
IGUALES

AUTOEVALUACIONES

SEMÁFORO

**RÚBRICAS CO-CREADAS CON EL GRUPO:** creación de instrumentos de evaluación con sus respectivos criterios para la posterior evaluación de una tarea.

**EVALUACIÓN ENTRE IGUALES Y FEEDBACK:** el alumnado valora el trabajo de sus compañeros y compañeras siguiendo los criterios establecidos con anterioridad. Puede ser evaluación oral o escrita, incluyendo comentarios constructivos y/o sugerencias de mejora.

**AUTOEVALUACIÓN:** el alumnado comprueba en base a criterios previamente establecidos su desempeño, obteniendo así sus puntos fuertes, débiles, realización de cambios en rutinas si es necesario, etc.

**SEMÁFORO:** puede utilizarse al final de una explicación, de una actividad o de una sesión. El alumnado debería disponer de semáforo o al menos de cartulinas de los colores (rojo: no lo entiendo; amarillo: tengo dudas; verde: lo entiendo) y deben levantar el color según su nivel de comprensión.

# Módulo 2. Estrategias no tecnológicas para la participación activa en el aula



Silvia Anzano Oto, Cecilia Latorre Cosculluela,  
María Mairal Llebot y Sandra Vázquez Toledo