

# Estrategias de aula

Pide al alumnado que escriba todo lo que sabe sobre un tema en una hoja de papel.

## Vuelca tu cerebro

Estructuras mentales para gestionar ideas y aprendizajes.  
Puedes encontrar ejemplos [aquí](#).

## Rutinas de pensamiento

Juego de preguntas adaptado a los contenidos trabajados.  
Pueden usarse herramientas digitales como Yahoo! o Quizzizz.

## Trivial

El alumnado debe ordenar una serie de afirmaciones según el grado de acuerdo con las mismas.

## Q-sort

Pide al alumnado que elija la imagen que sobre y justifique su respuesta.  
Puedes encontrar ejemplos [aquí](#).

## Descubre el intruso

Tarea breve que el alumnado debe completar para dar por terminada la sesión.  
Permite verificar el aprendizaje.

## Ticket de salida

Preguntas diagnósticas utilizadas en mitad de una lección para verificar la comprensión y seguir adelante con la sesión.

## Pregunta bisagra

similar a Vuelca tu cerebro pero enfocado en aprendizajes trabajados hace más o menos tiempo.

## Baúl de los recuerdos

Antes de comenzar, el alumnado debe escribir lo que sabe y lo que le gustaría aprender sobre un tema. Al terminar, debe escribir lo que ha aprendido.

## KWL

Cuestionario de autoevaluación que permite averiguar el grado de aprendizaje del alumnado.

## KPSI

Lanza una pregunta al alumnado, deja unos segundos de silencio para que piensen la respuesta y elige a alguien para responder.

## Cold Call

Pide al alumnado que escriba un mensaje para su yo del futuro sobre los aprendizajes de hoy.

## Mensaje en una botella