

Estrategias de aula

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

Vuelca tu cerebro

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

Descubre el intruso

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

Pregunta bisagra

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

Rutinas de pensamiento

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

Ticket de salida

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

Baúl de los recuerdos

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

Trivial

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

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

Q-sort

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