3.3. APRENDIZAJE ENTRE IGUALES

- 3.3.0 Introducción
- 3.3.1 Estrategias de aprendizaje entre iguales
- 3.3.2 Técnicas para potenciar el aprendizaje entre iguales
- 3.3.3 Técnicas y estrategias de aprendizaje entre iguales mediante tecnologías digitales

Copyright 2026

3.3.0 Introducción

Esta competencia es desplegada por los docentes al llevar a la práctica **estrategias que potencian el aprendizaje entre iguales por medios digitales**, bien a través del **trabajo en grupo o en equipo**, bien a través de propuestas más complejas como las **estructuras cooperativas** o mediante el **aprendizaje colaborativo**, en función del grado de madurez del alumnado, de sus características y experiencias previas. La colaboración puede desarrollarse tanto con alumnado del **mismo centro** como con alumnado de **otros centros**.

Por otro lado, con ella se pretenden de forma simultánea dos objetivos, utilizar las tecnologías digitales para que **todo el alumnado consiga un determinado aprendizaje apoyándose en su mutua interacción** y lograr que **desarrolle su competencia de aprender junto a otros**. La consecución de ambos objetivos requerirá una planificación cuidada y sistemática, que estaría recogida en la competencia 3.1., el objeto de esta competencia sería desarrollar en el aula dicha planificación.

El **uso** de las **tecnologías** digitales en esta competencia puede ir desde la **elección** de las que ha de emplear el alumnado para la **organización, comunicación, colaboración** y **creación** durante la actividad planteada hasta el **uso** de las mismas por parte del **profesorado** para facilitar el **desarrollo conjunto de los aprendizajes**.

Los **contenidos** que se ponen en juego para el desarrollo de esta competencia son:

- **Estrategias de aprendizaje entre iguales y técnicas** para potenciarlo.
- **Las tecnologías digitales para la colaboración**: características, funcionalidades, seguridad y uso educativo.
- **Técnicas y estrategias de aprendizaje entre iguales mediadas por las tecnologías digitales**.

Copyright 2026

Según el MRCDD un docente con nivel B2 en esta competencia...

3.3.B2.1	Diseña **nuevas experiencias de aprendizaje colaborativo** utilizando las **tecnologías digitales** proporcionadas por su centro para aplicar estrategias de aprendizaje entre iguales que permitan una mejor **adaptación a las características de todo su alumnado y sus actitudes ante el trabajo en equipo**, garantizando la **integración y participación** de sus miembros.
3.3.B2.2	Implica al alumnado en el proceso de toma de decisiones sobre las **estrategias y las tecnologías digitales** para el desarrollo del **aprendizaje entre iguales**.
3.3.B2.3	Utiliza las tecnologías digitales para que su alumnado **colabore en proyectos de aprendizaje entre iguales** con otros grupos de su centro o de otros centros.

Copyright 2026

3.3.1 Estrategias de aprendizaje entre iguales

Las estrategias de aprendizaje entre iguales son **enfoques pedagógicos que fomentan la colaboración y participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje**. Estas estrategias involucran a los estudiantes en la **enseñanza** y el **apoyo mutuo,** promoviendo la **interacción** y el **intercambio de conocimientos** entre ellos.

El **objetivo** principal de las estrategias de aprendizaje entre iguales es **desarrollar habilidades sociales, cognitivas y metacognitivas de los estudiantes**, así como fomentar su **autonomía** y **responsabilidad** en el aprendizaje. Al trabajar en pequeños o grandes **grupos,** los estudiantes pueden **compartir conocimientos**, **discutir ideas**, **resolver problemas** y **reflexionar** sobre su propio **proceso de aprendizaje**.

Algunas de las estrategias más comunes de aprendizaje entre iguales incluyen el **aprendizaje cooperativo**, en el cual se divide a los estudiantes en grupos heterogéneos y se asignan tareas específicas para que trabajen juntos; y la **tutoría entre iguales**, en el cual un estudiante más experimentado o con mayor conocimiento en un área determinada brinda apoyo y guía a un compañero con menor conocimiento en esa área.

> Estas estrategias de aprendizaje entre iguales no solo benefician a los estudiantes receptores de la ayuda, sino también a los estudiantes que brindan el apoyo, ya que les permite reforzar y profundizar su propio conocimiento, así como desarrollar habilidades de liderazgo y empatía.

Copyright 2026

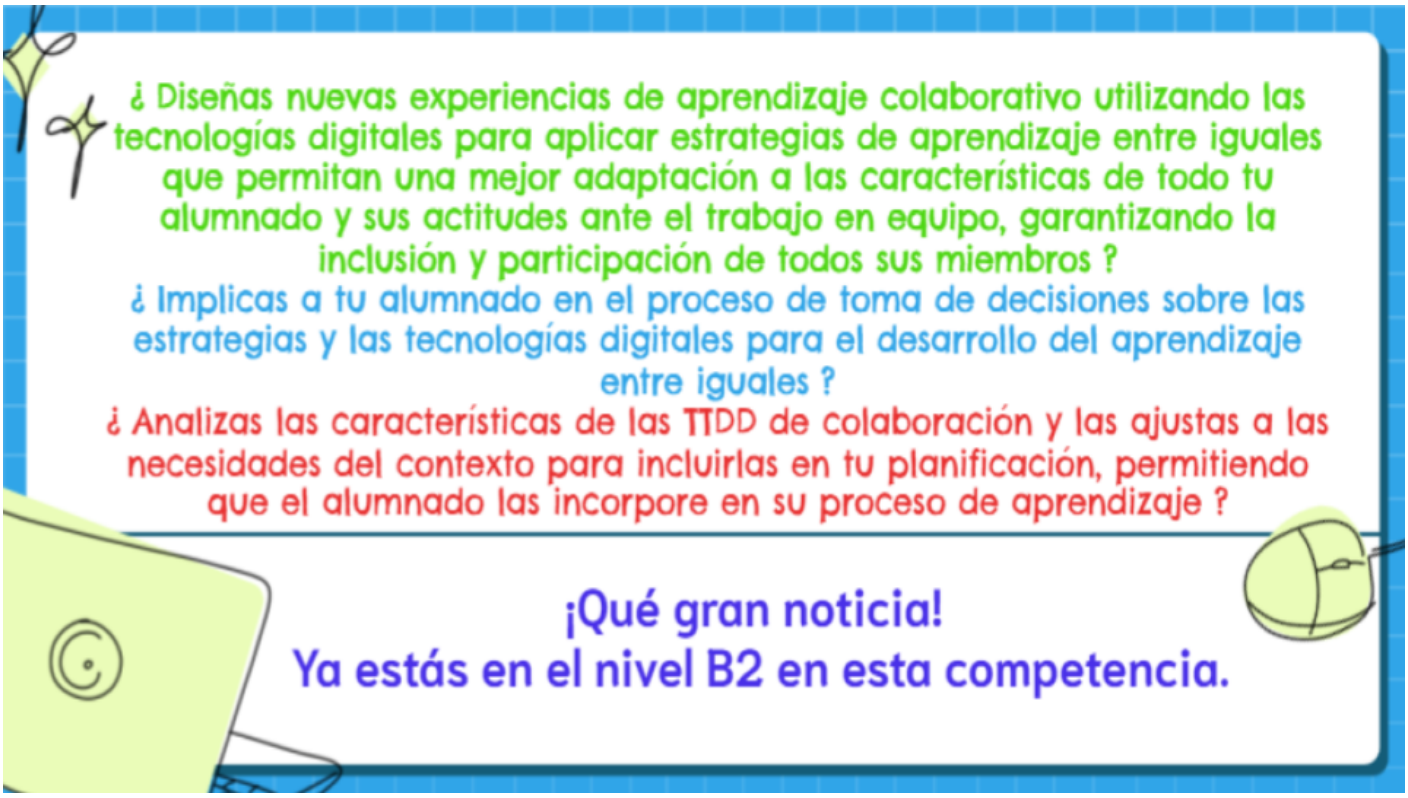
3.3.2 Técnicas para potenciar el aprendizaje entre iguales

Dado que el aprendizaje entre iguales es una estrategia pedagógica que fomenta la interacción y colaboración entre los estudiantes para fortalecer su aprendizaje mutuo, resulta obvio que existe una gran cantidad de técnicas para fomentar dicho aprendizaje entre iguales, siendo considerable como tal, cualquiera que fomente la interacción y colaboración entre el alumnado implicado.

A continuación, se nombran (sólo) algunas técnicas para potenciar el aprendizaje entre iguales:

1. **Tutoría entre pares**: Consiste en que un estudiante con mayor conocimiento y habilidades brinda apoyo y orientación a otro estudiante con dificultades. Por ejemplo, un estudiante de sexto puede ser tutor de un estudiante de tercero en matemáticas, explicando conceptos, resolviendo ejercicios y respondiendo preguntas y dudas del alumno menor.
2. **Aprendizaje cooperativo**: Se trata de dividir a los estudiantes en grupos pequeños para que trabajen en conjunto para alcanzar una meta común. Por ejemplo, un grupo de estudiantes puede investigar sobre un tema en particular y luego presentar sus hallazgos al resto de la clase.
3. **Enseñanza recíproca**: Los estudiantes se dividen en parejas y se intercambian roles de educador y aprendiz. Por ejemplo, un estudiante enseña a otro cómo resolver problemas de matemáticas mientras que el otro estudiante enseña a su compañero la conjugación de los verbos.
4. **Aprendizaje por descubrimiento guiado**: Un estudiante plantea preguntas-reto y guía a otro estudiante para que, a través de la exploración y el razonamiento, encuentre las respuestas. Por ejemplo, un estudiante puede plantear un problema de razonamiento y ayudar a su compañero a deducir la solución utilizando pistas.
5. **Evaluación y retroalimentación entre pares**: Los estudiantes se revisan y evalúan mutuamente el trabajo realizado, ofreciendo retroalimentación constructiva para mejorar y aprender. Por ejemplo, los estudiantes pueden intercambiar redacciones o creaciones literarias y proporcionarse comentarios sobre los mismos.

Copyright 2026



Copyright 2026

3.3.3 Técnicas y estrategias de aprendizaje entre iguales mediante tecnologías digitales

Las técnicas y estrategias de aprendizaje entre iguales mediadas por tecnologías digitales son una forma efectiva de fomentar el aprendizaje cooperativo y colaborativo. Seguro que ya utilizas alguna o varias de ellas, pero aquí tienes algunos ejemplos de su uso en el ámbito educativo:

1. **Foros de discusión en línea**: El alumnado puede participar en discusiones de forma asíncrona sobre temas específicos, donde comparten conocimientos, ideas y experiencias. Esto les permite aprender unos de otros y fortalecer su comprensión del tema.

- Google Classroom: Esta plataforma permite la creación de debates en línea donde los estudiantes pueden compartir sus puntos de vista y responder a las opiniones de sus compañeros. Los docentes también pueden utilizarlo para proporcionar materiales de lectura relacionados con el tema del debate.

https://www.youtube.com/embed/B6Ygrd8VNuQ

- Padlet: Como seguramente concoes, Padlet es una herramienta en línea que permite a los estudiantes compartir sus ideas y opiniones en un tablero virtual. Los docentes pueden crear una pregunta o tema de debate, y los estudiantes pueden añadir sus respuestas en forma de notas adhesivas.

Copyright 2026

https://www.youtube.com/embed/0YZmW9wMfyU

- Flipgrid: Permite a los estudiantes grabar y compartir videos cortos en respuesta a una pregunta o tema de debate. Los estudiantes pueden ver y responder a los videos de sus compañeros, fomentando así la discusión y el intercambio de opiniones.

https://www.youtube.com/embed/OLjV-hnz83s

- Kahoot: Aunque está diseñada principalmente para actividades de preguntas y respuestas, Kahoot también se puede utilizar para fomentar el debate. Por ejemplo, los docentes pueden crear cuestionarios relacionados con el tema del debate y los estudiantes pueden responder y debatir sobre las respuestas.

https://www.youtube.com/embed/pANtMqNWBek

- Kialo-edu.com: Es una plataforma en línea diseñada específicamente para facilitar la creación de debates educativos. Proporciona a los usuarios un espacio para organizar, analizar y discutir ideas relacionadas con un tema educativo específico. Con Kialo-edu, los educadores podemos crear debates, estructurar argumentos, valorar argumentos, dejar comentarios y respuestas en los diferentes argumentos presentados, organizar información, seguir el progreso de los debates y de las discusiones a lo largo del tiempo, etc.

https://www.youtube.com/embed/Ou-7x_WQN-Q

2. **Tutorías en línea**: El propio alumnado puede ofrecer tutorías a sus compañeros utilizando videoconferencias, plataformas de mensajería instantánea o plataformas de aprendizaje en línea. Esto les permite brindarse apoyo mutuo y resolver dudas académicas o de otro tipo relacionadas con el colegio, las materias, etc.

3. **Trabajos colaborativos en línea**: Los estudiantes pueden utilizar herramientas colaborativas

como Google Docs para crear y editar proyectos de manera conjunta. Esto les permite tener diferentes perspectivas y enfoques, enriqueciendo así el resultado final.

4. **Plataformas de aprendizaje en línea** y **redes sociales educativas**: A través de estas plataformas, el alumnado puede acceder a materiales educativos, realizar actividades y participar en foros de discusión. Esto les permite aprender de forma autónoma y colaborativa, compartiendo recursos y conocimientos con sus compañeros.

