3. Aprendizaje entre iguales

- 1. Introducción
- 2. Aprendizaje entre iguales
- 2.1. Estructuras de aprendizaje entre iguales
- 2.2. Tecnologías digitales para el aprendizaje entre iguales

Copyright 2026

1. Introducción

El **aprendizaje entre iguales** es una dinámica que supone la base de muchas de las **metodologías activas e innovadoras** de las que hemos hablado al principio del área.



Estas estrategias metodológicas tienen como referencia al alumnado como protagonista de su propio aprendizaje, generando **sinergias entre iguales cuyos resultados son muy positivos**.

> **Topping** (2000) *describe la tutoría entre iguales como la* ***vinculación entre personas que pertenecen a situaciones sociales similares****, que no son profesionales de la educación y que* ***se ayudan a aprender a la vez que también aprenden.***

En una aproximación más enfocada en la educación formal, **Duran y Vidal** (2004) entienden la tutoría entre iguales como un **método de aprendizaje basado en la creación de parejas que establecen una relación asimétrica** (procedente del rol de tutor o de tutorizado que

Copyright 2026

desempeñan respectivamente), que tienen un objetivo común, conocido y compartido (generalmente la adquisición de una competencia académica), que se logra a partir de un marco de relación planificado previamente por el profesor.

Como se puede intuir, entre una definición y otra pueden plantearse **distintas prácticas de tutoría entre iguales.**

> Según Topping (1996) las decisiones tomadas con respecto a ciertos criterios:
>
> - Objetivos
> - Contenidos curriculares a que se dedique la tutoría
> - Etapa educativa en la que se realice
> - Formato de contacto
> - Continuidad de roles
> - Edad y características de los participantes
> - Aspectos temporales
> - Ámbito de realización

Las resoluciones tomadas por el profesorado o personal educativo en cada situación concreta permiten vislumbrar un amplio abanico de posibilidades de desarrollo de la tutoría entre iguales.

> Así, **la tutoría entre iguales supone la base de metodologías tan comunes en el aula como el aprendizaje basado en proyectos, el flipped classroom o el aprendizaje basado en problemas** entre otros.

En el apartado 3.1 ya hemos visto contenido sobre estas metodologías así que ahora veremos algunas **herramientas** para **fomentar este tipo de estrategias metodológicas**.

Copyright 2026

2. Aprendizaje entre iguales

Modelos teóricos



Imagen de vectorjuice en Freepik

Ante la diversidad de estudios y teorías en torno al aprendizaje entre iguales, nos centraremos en los tipos de organización social del aula, los cuales a pesar de estar orientados al trabajo en grupo, persiguen distintas metas con diferentes ámbitos:

Situaciones cooperativas	Situaciones competitivas	Situaciones individualistas
 Imagen de vectorjuice en Freepik	 Imagen de pch.vector en Freepik	 Imagen de vectorjuice en Freepik

Situaciones en las que las actividades que se desarrollan en una clase, lleva a los alumnos **a contar unos con otros,** a **colaborar y a ayudarse mutuamente** a lo largo del desarrollo de la actividad. En estas situaciones, los propósitos de los participantes están muy relacionados, de tal forma, que **cada uno alcanza sus objetivos en la medida que cada miembro consigue alcanzar los suyos**.	Situaciones en las que los estudiantes **alcanzan sus objetivos, en la medida en que los demás no** alcancen los propios.	Situaciones que se presentan cuando **cada estudiante obtiene sus propios resultados, sin que se perciban relaciones entre estos y los de los demás**.

Si quieres saber más sobre aprendizaje entre iguales, te proponemos que veas el siguiente vídeo del **MOOC de INTEF sobre aprendizaje entre iguales**

https://www.youtube.com/embed/I0Xs26m5xhw

Youtube. Aprendiendo entre iguales. INTEF.

Si quieres profundizar más, puedes leer el artículo "***Aprendizaje entre iguales y aprendizaje cooperativo: Principios psicopedagógicos y métodos de enseñanda***" de Giovanni Sánchez Chacón.

Copyright 2026

2.1. Estructuras de aprendizaje entre iguales



Colaboración entre iguales vs aprendizaje cooperativo

Dentro del aprendizaje existen diferentes estructuras de **gestión social del aula** y, en el aprendizaje entre iguales ocurre lo mismo, pudiéndose identificar formatos o dimensiones sobre las que se pueden establecer situaciones de aprendizaje entre iguales:

- Colaboración entre iguales
- Aprendizaje cooperativo

Imagen de vectorjuice en Freepik

Copyright 2026

Colaboración entre iguales	Se da cuando dos o más alumnos de **niveles similares** trabajan en forma colaborativa de una forma constante, en vías de la resolución de una tarea. > Es una forma de agrupación que exige una **menor planificación y organización**. https://www.youtube.com/embed/AAgZcxpwOQM Youtube. *Recomendaciones para aplicar el aprendizaje colaborativo en clases.* PUCP
Aprendizaje cooperativo	Se basa la realización por parte de los estudiantes de tareas o actividades preestablecidas que permiten la **discusión, planificación y distribución de las responsabilidades**. > Este agrupamiento **exige una mayor planificación y organización**. Las actividades han sido previamente establecidas y se distingue un **mayor nivel** de distribución de las responsabilidades al repartirse entre el **alumnado distintos roles** de trabajo dentro del grupo. Los métodos de aprendizaje cooperativo son la **tutoría entre iguales, el puzzle o el torneo de equipos y juegos**. https://www.youtube.com/embed/NQb5N2Obc3Q Youtube. MOOC "Aprendizaje Cooperativo". INTEF

> Si quieres saber más sobre el aprendizaje cooperativo, no te pierdas **este enlace.**

Copyright 2026

2.2. Tecnologías digitales para el aprendizaje entre iguales

Tecnologías digitales y AEI



Las tecnologías digitales son aquellas herramientas que **generan sinergias de trabajo entre los alumnos**, ya sea en el aula **de manera física** para favorecer el trabajo en equipo, **o de manera no presencial** para llevar a cabo tareas fuera del aula.

Nombraremos algunas herramientas de las que ya hemos hablado en esta área pero, en este caso, nos centraremos en su **aplicación didáctica** para la consecución de esta competencia.

Imagen de vectorjuice en Freepik

Copyright 2026

Herramientas para la comunicación	**Videollamada**	Hemos visto algunas herramientas en el punto 2.3.. en este caso las videollamadas pueden servir como foro de discusión para elaborar trabajos, o para reflexionar sobre algunos contenidos. Encontramos plataformas como **Meet, Jitsi, Zoom o Microsoft Teams**, que además tienen algunas funcionalidades que ayudan al trabajo colaborativo, como la **compartición de pantalla, el poder escribir en una pizarra virtual** como el caso de Jamboard de Google, o la **compartición en tiempo real de documentos, vídeos o fotos o la creación de salas independientes** para trabajar en equipos que podemos realizar con la herramienta de Microsoft Teams.
	Texto	Las **redes sociales** son un elemento que forma parte de la vida de nuestro alumnado y el uso de algunas aplicaciones como **Whatsapp o Telegram** se ha convertido en un foro para poder comunicarse y utilizándose de una manera correcta puede suponer un medio de comunicación muy útil para las etapas superiores. > Por temas de **privacidad y seguridad**, mejor trabajar con **Telegram**. Mención especial posee el correo electrónico, a través de cualquiera de sus herramientas, **Gmail, Outlook, Microsoft, correo de Aeducar**... ya que actualmente ofrecen también muchas funcionalidades que complementan su uso. Por último, podemos citar las opciones de chat de algunas herramientas como Aeducar, Google Classroom o Class dojo.

Copyright 2026

Herramientas para la colaboración	**Jamboard**	Pizarra virtual incluida dentro de las aplicaciones de cuentas de Google.
	Explain Everything	Pizarra virtual que se puede usar en nuestro LMS favorito y en otros servicios integrados para asignar fácilmente actividades de pizarra y calificarlas.
	Miro	Pizarra virtual online rápida, fácil de usar y gratuita.
Herramientas para el almacenamiento compartido	**Drive**	Herramienta de almacenamiento en la nube que permite el trabajo colaborativo entre varios usuarios y se combina con otras apps de Google para trabajar en dichos archivos.
	One Drive	Almacenamiento personal de Microsoft con posibilidad de edición y trabajo colaborativo entre varios usuarios.
	Aeducar	Uso de la plataforma como comunidad.
	Dropbox	Servicio de alojamiento de archivos multiplataforma en la nube. Hay app para dispositivos y permite el trabajo colaborativo entre varios usuarios.
	Wetransfer	Plataforma muy popular, gratis y no requiere registro. Hasta 5 GB. No almacena información pero nos permite compartir archivos pesados de manera rápida y sencilla.
Herramientas para la curación de contenidos	**Paddlet**	Crea paneles con contenidos a compartir.
	Symbaloo	Nos permite recopilar en un mismo lugar muchos enlaces relacionados con el tema que queramos. Además podemos clasificarlos usando distintos colores.

Copyright 2026

	Canva	Aplicación de diseño gráfico para la creación de carteles, presentaciones, documentos. Para compartir se hace de manera similar a Google y Microsoft. Se pueden crear equipos en los que encontramos proyectos que se pueden editar de manera colaborativa. En la misma aplicación podemos tener diferentes equipos.
Herramientas para la creación de recursos digitales de manera colaborativa	**Paquete de herramientas de Google**	Documentos, Hoja de cálculo, Presentaciones, Formularios, etc... Se necesita cuenta de Google.
	Paquete de herramientas de Office	Si trabajamos con la versión de escritorio tanto Word, Powerpoint o Excel nos van a permitir la edición compartida de documentos si los tenemos alojados en Onedrive. Lo mismo pasa si en vez de trabajar con las aplicaciones instaladas en el ordenador lo hacemos a través de Office 365. La forma de compartir es muy similar a la de google, un botón de compartir, con opción de hacerlo a usuarios determinados o a toda persona que tenga el enlace. También deja las opciones de sólo ver o editar.
	Canva	Aplicación de diseño gráfico para la creación de carteles, presentaciones, documentos. Para compartir se hace de manera similar a Google y Microsoft. Se pueden crear equipos en los que encontramos proyectos que se pueden editar de manera colaborativa. En la misma aplicación podemos tener diferentes equipos.

Copyright 2026

Genial.ly	Herramienta que nos sirve para elaborar una amplia gama de recursos digitales aplicables a diferentes proyectos y áreas de contenido. Infografías, mapas mentales, presentaciones, vídeos, juegos educativos, currículums, imágenes interactivas, y gamificación entre otras. Tiene dos modos de compartición. El modo colaboración donde todos los alumnos trabajan sobre el mismo trabajo. Y el modo reutilización en el que los alumnos y alumnas importan una plantilla a su propia cuenta elaborada por un compañero y pueden modificarla de manera individual.

Copyright 2026