2. Metodologías activas en el aula bilingüe

- 2.1. Aprendizaje Cooperativo
- 2.2. Flipped Classroom
- 2.3. Aprender a pensar
- 2.4. Gamificación

Copyright 2026

2.1. Aprendizaje Cooperativo

Definimos aprendizaje cooperativo como la metodología activa que tiene como finalidad el aprendizaje en grupo, la inclusión de todo el alumnado y su autonomía personal. David y Roger Jhonson, directores del Cooperative Learning Center, definen el aprendizaje cooperativo como: Aquella situación de aprendizaje en las que los objetivos de los participantes se hallan estrechamente vinculados, de tal manera que cada uno de ellos "sólo puede alcanzar sus objetivos si y sólo si los demás consiguen alcanzar los suyos".

Los cinco pilares sobre los que se apoya el aprendizaje cooperativo son:

- **Interdependencia positiva:** los esfuerzos personales ayudan a conseguir los éxitos del grupo que a su vez son éxitos personales. Desaparece el Yo para convertirse en Nosotros y el éxito personal es el éxito grupal, así como recíprocamente.
- **Responsabilidad individual,** cada individuo tiene su responsabilidad para llevar a cabo la tarea grupal.
- **Interacción estimuladora,** los alumnos entre sí se animan, comparten recursos y aprenden juntos.
- **Desarrollo de competencias de trabajo en equipo**, el docente ha de ayudar al alumno a organizar su trabajo y su investigación a través de técnicas.
- **Evaluación grupal e individual,** los alumnos han de reflexionar acerca de los logros alcanzados y su forma de mejorar, tanto a nivel de grupo como de cada uno de sus miembros.

Puntos clave a cuidar en la implementación del cooperativo:

- Creación de los grupos (heterogéneos y pequeños), cuidando su disposición en el aula. En este blog podrás leer el post Cómo formar equipos de aprendizaje cooperativo.
- Tutorías de cohesión de grupos, que ayuden a los alumnos a conocerse mejor para así poder trabajar mucho mejor. Desde el blog de Orientación Andújar se nos ofrecen algunas buenas posibilidades para comenzar con las dinámicas de cohesión de grupos.
- Uso de técnicas de aprendizaje cooperativo: han de ser sencillas, adaptadas a su edad y implementadas de forma sistemática. María Varas y Francisco Zariquiey han elaborado documentos que recogen de una forma sencilla, organizada y funcional diferentes técnicas de aprendizaje cooperativo: Técnicas formales e informales de aprendizaje cooperativo

Para ampliar información:

- Biblioteca Colectivo Cinética

Copyright 2026

2.2. Flipped Classroom

La clase invertida o Flipped Classroom tiene como finalidad transformar el modelo tradicional de clase donde el docente imparte una clase magistral en el aula y los alumnos realizan actividades como tarea en casa, por otro modelo significativamente diferente en el que los alumnos aprenden los contenidos fuera del aula y trabaja los procedimientos dentro del aula.

Esta metodología tiene unas características básicas sobre las que construir, ampliar y desarrollar:

- **Contenido audiovisual** en el que plasmar los contenidos que quieren ser trabajados fuera del aula, se hará mediante un vídeo o infografía alejándose del concepto tradicional de libro de texto.
- **Plataforma de trabajo:** en la cual se colocará el contenido gráfico para que el alumnado pueda acceder de una forma rápida y directa a dichos contenidos gráficos.
- **Registro de la actividad,** mediante formulario o alguna herramienta online se ha de generar una manera de comprobar que el alumno ha visualizado el material gráfico y lo han entendido.
- **Revisión y dudas:** es el punto de partida de la sesión en el aula, comenzamos viendo aquellas dudas que hayan podido surgir en el trabajo fuera del tiempo del aula.
- **Procedimientos mediante equipos cooperativos:** los contenidos se trabajan de forma práctica a través de diferentes tareas cooperativas.

Amplia la información:

- The flipped classroom
- Experiencias Flipped Classroom en Educación Infantil.
- Experiencias Flipped Classroom en Educación Primaria.

Copyright 2026

2.3. Aprender a pensar

Dentro de la innovación metodológica que se está llevando a cabo en las aulas uno de los grandes apartados es la Cultura del Pensamiento, un elemento importante en el aula bilingüe ya que uno de los pilares del enfoque AICLE es la cognición y el aprender a pensar.

El trabajo de la Cultura del Pensamiento se puede realizar mediante la inclusión en el aula de las rutinas de pensamiento, entre otras herramientas, una forma sistemática para ayudar al alumnado a desarrollar su pensamiento crítico y creativo.

Las rutinas de pensamiento fueron desarrolladas por los investigadores del Proyecto Zero de la Universidad de Harvard en 2008, estas son estructuras cognitivas básicas que acompañadas de algún tipo de organizador gráfico promueven el pensamiento en el alumnado, en definitiva, ayudan a hacer el pensamiento más visible.

https://www.youtube.com/embed/m3_xZURoE4w?rel=0wmode=transparent

Los usos de las rutinas en el aula pueden ser muy variados:

- Evaluación inicial de los conocimientos e intereses del alumnado.
- Análisis de realidades, imágenes o vídeos.
- Lluvia de ideas.
- Evaluación del proceso de trabajo o aprendizaje.
- Descubrir lagunas o carencias del alumnado dentro del proyecto que se está llevando a cabo

En este documento encontrarás la explicación de cada rutina del pensamiento para que puedas ponerlas en práctica en tu aula.

Además, en esta web, podrás encontrar información y recursos sobre los Cuadernos Inteligentes, una herramienta metodológica diseñada por Belén Embid, directora del CARLEE, para aprender a pensar en el aula bilingüe, que incorpora las rutinas del pensamiento, organizadores gráficos y llaves de pensamiento en un contexto AICLE, entre otras cosas.

Copyright 2026

Copyright 2026

2.4. Gamificación

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar al alumnado, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Tratando de recompensar los objetivos alcanzados:

- Acumulación de puntos.
- Escalado de niveles.
- Superación de misiones o retos.
- Desafíos entre compañeros o equipos.

En la actualidad son muchas las herramientas y experiencias que nos pueden ayudar a gamificar y crear experiencias de gamificación en nuestras aulas. Puedes visitar la web de Luis Gil con recursos para gamificar tu aula de idiomas siguiendo el famoso videojuego CLASS ROYALE. Además:

- 20 herramientas de gamificación para enganchar a tus alumnos.
- Gamificación en Natural Science: Ecosystem Game
- Ejemplos y recursos de gamificación para docentes.

Copyright 2026