



Cofinanciado por
la Unión Europea



RETRIEVAL PRACTICE IN FIRST YEAR OF SECONDARY EDUCATION

Autores:



RHIZO

<https://origamiforchange.org/erasmus-retprac/>
nuria.coco@origamiforchange.com

Este material está publicado bajo una licencia internacional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

Para ver una copia de esta licencia, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



El proyecto “RETRIEVAL PRACTICE IN FIRST YEAR OF SECONDARY EDUCATION” está cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea. El contenido de esta formación es responsabilidad exclusiva de ASOCIACIÓN ORIGAMI y RHIZO y ni la Comisión Europea, ni el Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE) son responsables del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



**Cofinanciado por
la Unión Europea**



Vamos a “jugar”:
a ver si nos acordamos de los conceptos del otro
día que intentamos rescatar de nuestra memoria





¿A alguien le gusta cantar?

¿O quién es la que suele cantar más por Senba?

¿Una canción que todos nos podamos saber?



- 
1. Cuando yo señale, empezamos a cantar y nos movemos por la sala
 2. Cuando yo diga “stop”, chocamos para hacer pareja con la persona que tenga más cerca
 3. ¿Dudas? ¿No? ¡Pues vamos!
- 

1. Juego 1-2-3 responde otra vez

2. Una de las dos personas va escribiendo las respuestas en un papel (p.ej., la que tenga el pelo...)

3. Si a la pareja no se le ocurre una respuesta y a la otra persona sí, le puede dar pistas

4. Tendremos 1 minuto y 30 segundos para intentar responder totalmente a la pregunta (hay un nº de respuestas correctas y posibles)

1. Juego 1-2-3 responde otra vez
2. Una de las dos personas va escribiendo las respuestas en un papel (p.ej., la que tenga el pelo...)

3. Si a la pareja no se le ocurre una respuesta y a la otra persona sí, le puede dar pistas

4. Tendremos 1 minuto y 30 segundos para intentar responder totalmente a la pregunta (hay un nº de respuestas correctas y posibles)

1. Juego 1-2-3 responde otra vez
2. Una de las dos personas va escribiendo las respuestas en un papel (p.ej., la que tenga el pelo...)
3. Si a la pareja no se le ocurre una respuesta y a la otra persona sí, le puede dar pistas (no chivar)

4. Tendremos 1 minuto y 30 segundos para intentar responder totalmente a la pregunta (hay un nº de respuestas correctas y posibles)

1. Juego 1-2-3 responde otra vez
2. Una de las dos personas va escribiendo las respuestas en un papel (p.ej., la que tenga el pelo...)
3. Si a la pareja no se le ocurre una respuesta y a la otra persona sí, le puede dar pistas (no chivar)
4. Tendremos 1 minuto y 30 segundos para intentar responder totalmente a la pregunta (hay un nº de respuestas correctas y posibles)

Países de América del Sur (son 13)

Países de América del Sur (son 13)



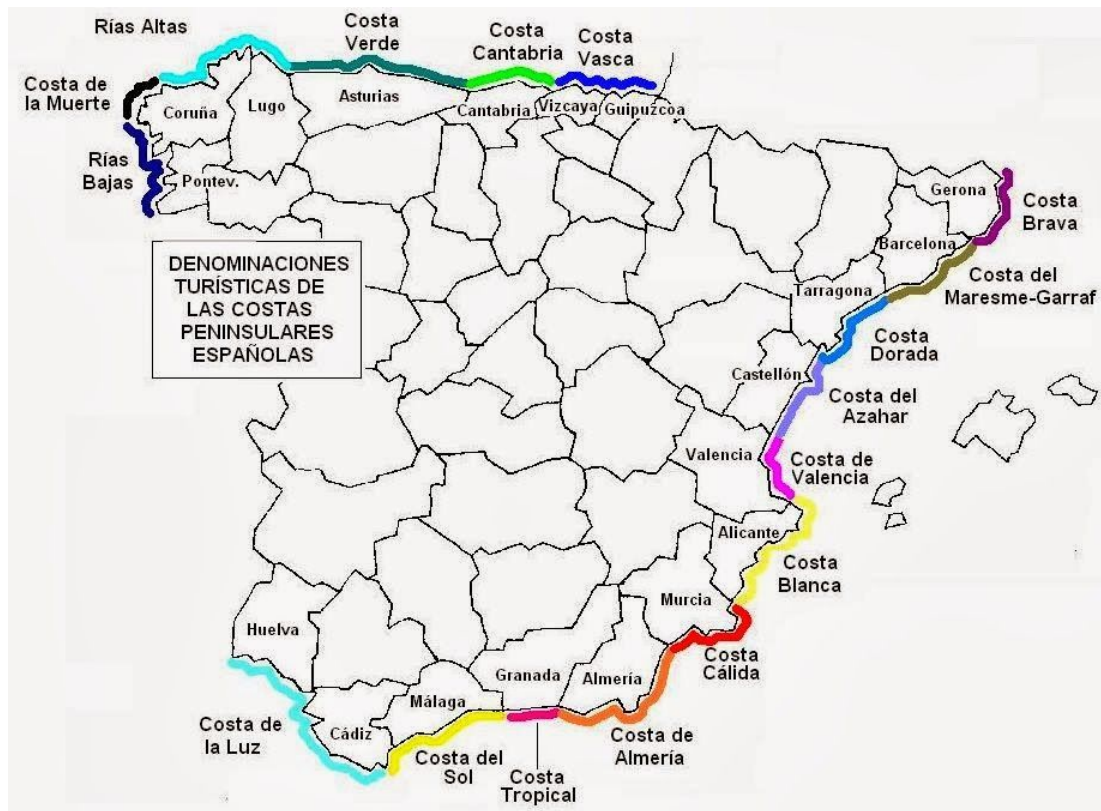


Cantamooooos
hasta que diga “stop” y nos juntemos con una
nueva persona



Provincias peninsulares españolas con costa (son 19)

Provincias peninsulares españolas con costa (son 19)





Cantamooooos
hasta que diga “stop” y nos juntemos con una
nueva persona



Signos del zodiaco

Esta vez va a ser diferente, puesto que os voy a dar una pista con las ilustraciones.

A ver si conseguís completar todos.



Signos del zodiaco



ARIES



TAURUS



GEMINI



CANCER



LEO



VIRGO



LIBRA



SCORPIO



SAGITARIUS



CAPRICORNUS



AQUARIUS



PISCES

Vamos a reflexionar en tres pasos, en grupos en función de las edades de los círculos:

1. Ideas del otro día + Repasar las 10 claves + ideas genéricas + explorar qué cambios habéis introducido en las actividades.
2. Explorar la guía sobre la evocación que hemos preparado.
3. Consenso de actividades por grupos de círculos y para Senbazuru en general

Vamos a recordar y reflexionar sobre algunos
conceptos clave del aprendizaje que vimos
relacionados con la práctica de la evocación.

Eran 10.

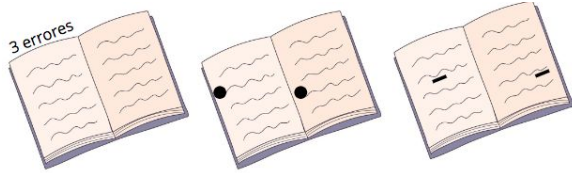
1'30" para apuntarlos de forma individual
(por si no nos acordamos de todos,
luego daré algunas pistas)

Pistas (codificación dual):

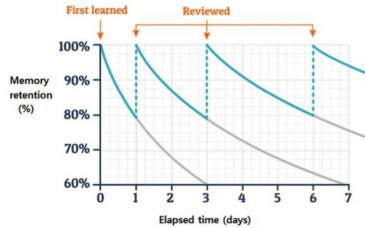
1



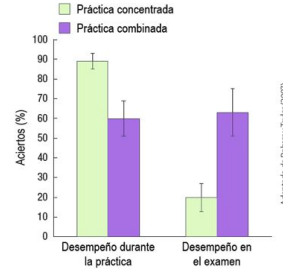
2



3



4



5



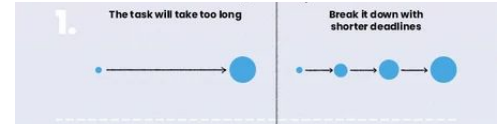
6



7



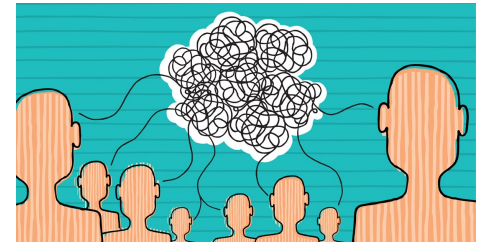
8



9



10



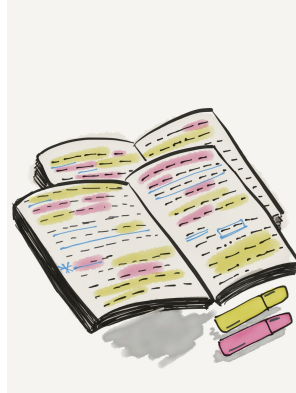


Vamos a ir viendo esas 10 pepitas de oro
para el aprendizaje



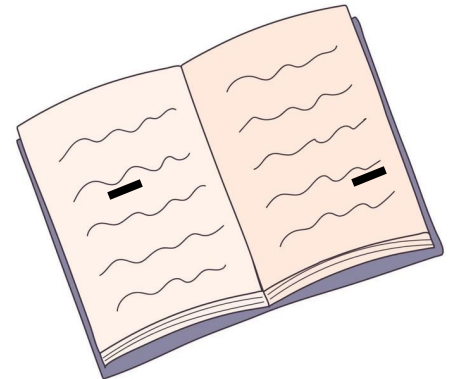
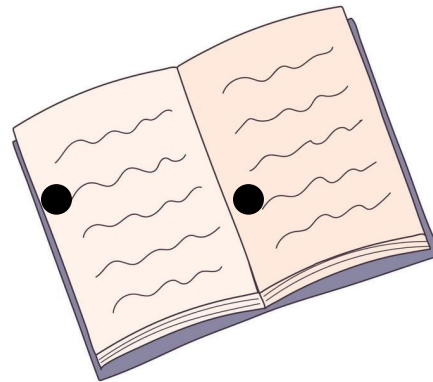
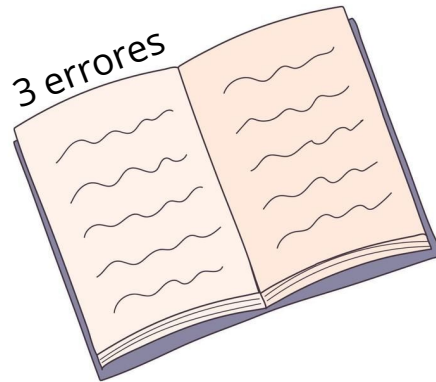
10 pepitas de oro para el aprendizaje:

1. Evocación activa & Efecto de testeo



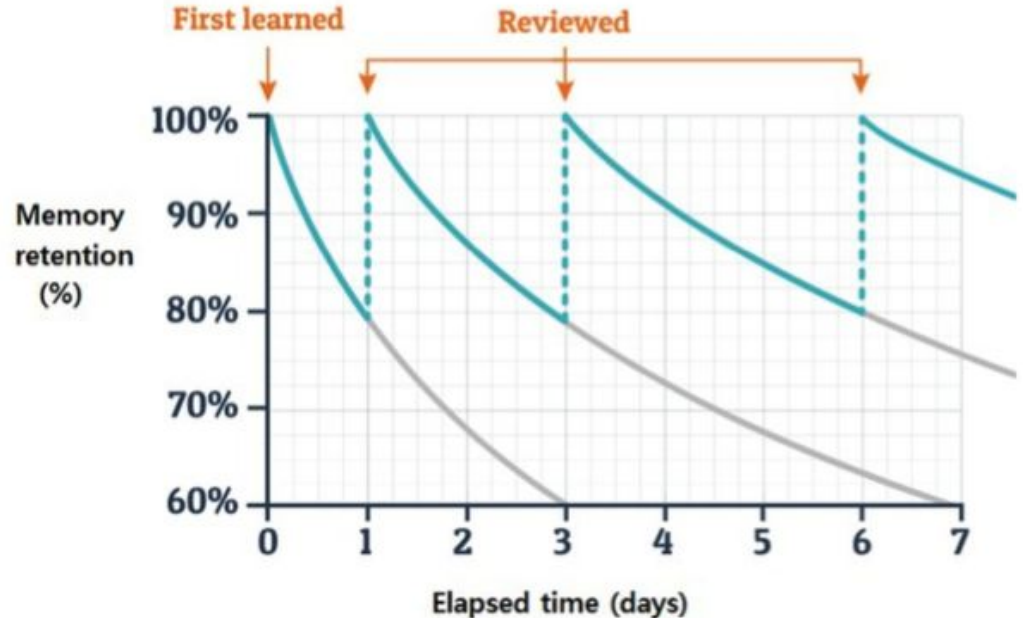
10 pepitas de oro para el aprendizaje:

1. Evocación activa & Efecto de testeo
2. Señalización, pistas



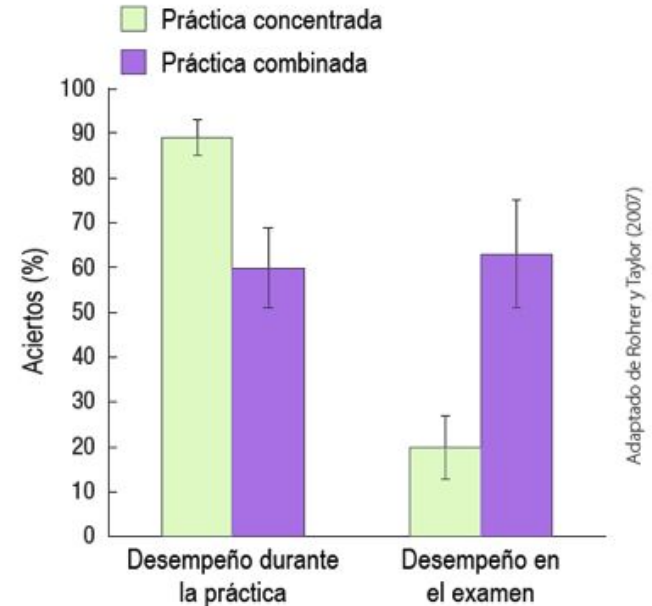
10 pepitas de oro para el aprendizaje:

1. Evocación activa & Efecto de testeo
2. Señalización, pistas
3. Práctica espaciada/distribuida & curva del olvido



10 pepitas de oro para el aprendizaje:

1. Evocación activa & Efecto de testeo
2. Señalización, pistas
3. Práctica espaciada/distribuida & curva del olvido
4. Práctica intercalada



10 pepitas de oro para el aprendizaje:

1. Evocación activa & Efecto de testeo
2. Señalización, pistas
3. Práctica espaciada/distribuida & curva del olvido
4. Práctica intercalada
5. Efecto de generación

(en parte,
cuanto más
difíciles hagan
las preguntas,
mejor)



10 pepitas de oro para el aprendizaje:

1. Evocación activa & Efecto de testeo
2. Señalización, pistas
3. Práctica espaciada/distribuida & curva del olvido
4. Práctica intercalada
5. Efecto de generación
6. Codificación dual



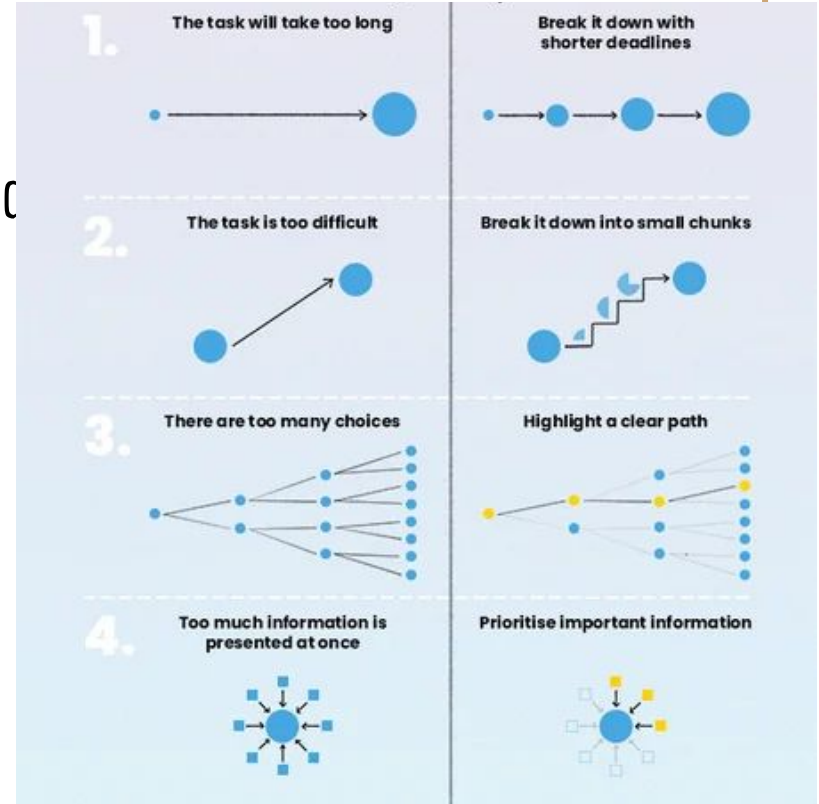
10 pepitas de oro para el aprendizaje:

1. Evocación activa & Efecto de testeo
2. Señalización, pistas
3. Práctica espaciada/distribuida & curva del olvido
4. Práctica intercalada
5. Efecto de generación
6. Codificación dual
7. Desvanecimiento



10 pepitas de oro para el aprendizaje:

1. Evocación activa & Efecto de testeo
2. Señalización, pistas
3. Práctica espaciada/distribuida & curva de olvido
4. Práctica intercalada
5. Efecto de generación
6. Codificación dual
7. Desvanecimiento
8. Carga cognitiva



10 pepitas de oro para el aprendizaje:

1. Evocación activa & Efecto de testeo
2. Señalización, pistas
3. Práctica espaciada/distribuida & curva del olvido
4. Práctica intercalada
5. Efecto de generación
6. Codificación dual
7. Desvanecimiento
8. Carga cognitiva
9. Preguntas sin aviso



10 pepitas de oro para el aprendizaje:

1. Evocación activa & Efecto de testeo
2. Señalización, pistas
3. Práctica espaciada/distribuida & curva del olvido
4. Práctica intercalada
5. Efecto de generación
6. Codificación dual
7. Desvanecimiento
8. Carga cognitiva
9. Preguntas sin aviso
10. Retroalimentación inmediata



A
continuación,
vamos a verlo
por partes

4 Methods of Retrieval Practice

@ImpactWales

Copyright © 2018

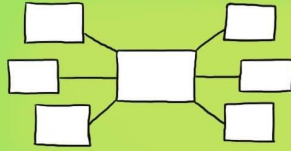
Before you start put away all your books & classroom materials.

Retrieval Practice Examples

- * Exit Tickets
- * Starter quizzes
- * Multiple choice quizzes
- * Short answer tests
- * Free write
- * Think, pair, share
- * Ranking & sorting
- * Challenge grids

BRAIN DUMP

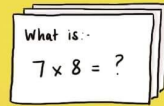
Write, draw a picture, create a mind-map on everything you know about a topic.



Give yourself a time limit, say 3 minutes, then have a look at your books & add a few things you forgot.

FLASHCARDS

Create your own flashcards, question on one side answer on the other. Can you make links between the cards?



You need to repeat the Q&A process for flashcards you fail on more frequently & less frequently for those you answer correctly.

QUIZZING

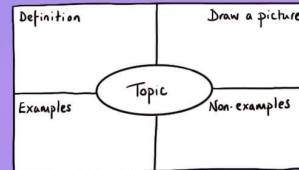
Create practice questions on a topic. Swap your questions with a partner & answer.

Question - What is a metaphor?

- ☐ A comparison using 'like, as, than'.
- ☐ A comparison where one thing is another.
- ☐ A comparison with a human attribute.

KNOWLEDGE ORGANISERS

Complete a knowledge organiser template for key information about a topic.

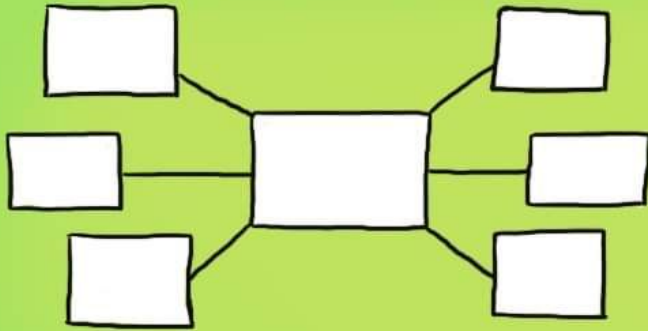


You can use knowledge organisers to learn new vocab & make links in between subjects or ideas.

After you have retrieved as much as you can go back to your books & check what you've missed. Next time focus on that missing information

BRAIN DUMP

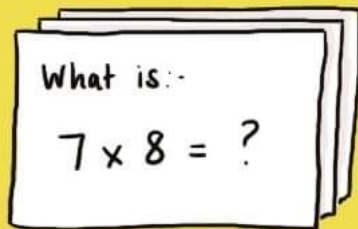
Write, draw a picture, create a mind-map on everything you know about a topic.



Give yourself a time limit, say 3 minutes, then have a look at your books & add a few things you forgot.

FLASHCARDS

Create your own flashcards, question on one side answer on the other. Can you make links between the cards?



You need to repeat the Q&A process for flashcards you fail on more frequently & less frequently for those you answer correctly.

QUIZZING

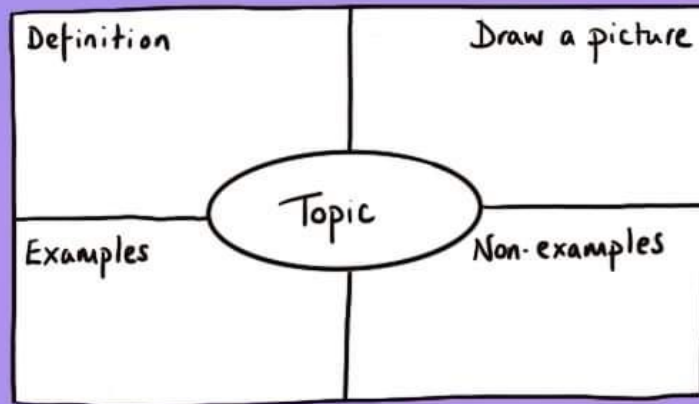
Create practice questions on a topic. Swap your questions with a partner & answer.

Question - What is a metaphor?

- ☐ A comparison using 'like, as, than'.
- ☐ A comparison where one thing is another.
- ☐ A comparison with a human attribute.

KNOWLEDGE ORGANISERS

Complete a knowledge organiser template for key information about a topic.



You can use knowledge organisers to learn new vocab & make links in between subjects or ideas.

* Starter quizzes

* Multiple choice
quizzes

* Short answer
tests

* Exit Tickets

TICKET DE SALIDA NOMBRE: _____	Una pregunta sobre la clase de hoy
	Dos cosas que aprendí
	Tres cosas sobre las que puedo trabajar

Escribe tres aspectos sobre este tema

Explica un concepto que ha sido complicado de entender para ti en la última semana

¿Qué habilidades, relacionadas con este tema, has aprendido y podrías utilizarlas en otros contextos?

Escribe una pregunta que te gustaría hacer de este tema de la semana pasada

¿Cómo podrías emplear lo que has aprendido fuera del centro?

¿Cómo ha cambiado tu visión/perspectiva/opinión sobre el tema en las últimas dos semanas?

¿Qué habilidades has empleado en las últimas dos semanas?

¿Cuáles son las palabras clave que aprendiste en la última sesión?

¿Cómo se relaciona esto con el contenido/tema?

Última sesión

Última semana

Hace dos semanas

Mucho más atrás

Aplicación

*Challenge grids

Challenge grid

how much was Senator McCarthy voted to be censured against what?	name one of the films made about Propaganda to communism	What is communism?	what is meant by a senator?
How many times was Alger Hiss accused of being a communist and what year?	What is meant by the Soviet Union?	what date (8 year) did the Public censure Senator McCarthy?	which country made the atomic Bombs, what year?
what were the 4 countries that split up Berlin/Germany?	was North Korea communist or no?	What was the Marshall Plan?	Why was it called 'The Red Scare'?
Which what was the actors name who supported Hollywood Ten?	Explain the Cold War.	What is was McCarthyism?	What was the president's name in 1953

Four points

Three points

Two points

One point

How many points can you score?

* Free write

* Think, pair,
share

* Ranking &
sorting

4 Methods of Retrieval Practice

@ImpactWales

Copyright © 2018

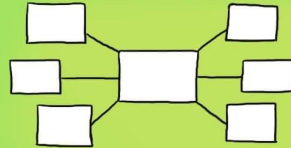
Before you start put away all your books & classroom materials.

Retrieval Practice Examples

- * Exit Tickets
- * Starter quizzes
- * Multiple choice quizzes
- * Short answer tests
- * Free write
- * Think, pair, share
- * Ranking & sorting
- * Challenge grids

BRAIN DUMP

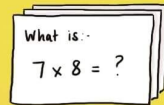
Write, draw a picture, create a mind-map on everything you know about a topic.



Give yourself a time limit, say 3 minutes, then have a look at your books & add a few things you forgot.

FLASHCARDS

Create your own flashcards, question on one side answer on the other. Can you make links between the cards?



You need to repeat the Q&A process for flashcards you fail on more frequently & less frequently for those you answer correctly.

QUIZZING

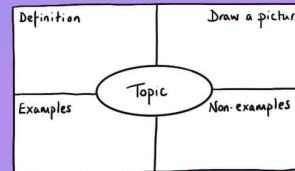
Create practice questions on a topic. Swap your questions with a partner & answer.

Question - What is a metaphor?

- ☐ A comparison using 'like, as, than'.
- ☐ A comparison where one thing is another.
- ☐ A comparison with a human attribute.

KNOWLEDGE ORGANISERS

Complete a knowledge organiser template for key information about a topic.



You can use knowledge organisers to learn new vocab & make links in between subjects or ideas.

After you have retrieved as much as you can go back to your books & check what you've missed. Next time focus on that missing information

10 pepitas de oro para el aprendizaje:

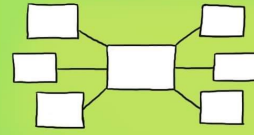
1. Evocación activa & Efecto de testeo
2. Señalización, pistas
3. Práctica espaciada/distribuida & curva del olvido
4. Práctica intercalada
5. Efecto de generación
6. Codificación dual
7. Desvanecimiento
8. Carga cognitiva
9. Preguntas sin aviso
10. Retroalimentación inmediata

Retrieval Practice Examples

- * Exit Tickets
- * Starter quizzes
- * Multiple choice quizzes
- * Short answer tests
- * Free write
- * Think, pair, share
- * Ranking & sorting
- * Challenge grids

BRAIN DUMP

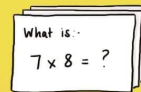
Write, draw a picture, create a mind-map on everything you know about a topic.



Give yourself a time limit, say 3 minutes, then have a look at your books & add a few things you forgot.

FLASHCARDS

Create your own flashcards, question on one side answer on the other. Can you make links between the cards?



You need to repeat the Q&A process for flashcards you fail on more frequently & less frequently for those you answer correctly

QUIZZING

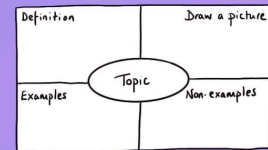
Create practice questions on a topic. Swap your questions with a partner & answer.

Question - What is a metaphor?

- ☐ A comparison using 'like, as, than'.
- ☐ A comparison where one thing is another.
- ☐ A comparison with a human attribute.

KNOWLEDGE ORGANISERS

Complete a knowledge organiser template for key information about a topic.



You can use knowledge organisers to learn new vocab & make links in between subjects or ideas

Vamos a reflexionar en tres pasos, en grupos en función de las edades de los círculos:

1. Ideas del otro día + Repasar las 10 claves + ideas genéricas + explorar qué cambios habéis introducido en las actividades.
2. Explorar la guía sobre la evocación que hemos preparado.
3. Consenso de actividades por grupos de círculos y para Senbazuru en general

Vamos a reflexionar en tres pasos, en grupos en función de las edades de los círculos:

1. Ideas del otro día + Repasar las 10 claves + ideas genéricas + explorar qué cambios habéis introducido en las actividades.
2. Explorar la guía sobre la evocación que hemos preparado.
3. Consenso de actividades por grupos de círculos y para Senbazuru en general

¡Necesitamos
feedback sobre la
guía!



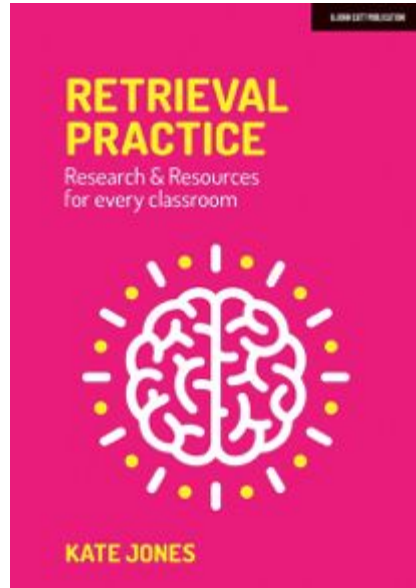
Vamos a reflexionar en tres pasos, en grupos en función de las edades de los círculos:

1. Ideas del otro día + Repasar las 10 claves + ideas genéricas + explorar qué cambios habéis introducido en las actividades.
2. Explorar la guía sobre la evocación que hemos preparado.
3. Consenso de actividades por grupos de círculos y para Senbazuru en general

¡Necesitamos
feedback sobre la
formación!



Recursos adicionales:



Playbook
de este
proyecto
Erasmus+

¡Gracias!



**Cofinanciado por
la Unión Europea**