



La educación  
es de todos

Mineducación



# MasterClass # 5

## CAJA DE TÉCNICAS DE ENSEÑANZA Y MATERIAL PARA LLEVAR

**Nombre de MasterClass: ¿Cómo promover una buena gestión de mi clase de inglés a través del juego y la interacción oral?**

**Especialista en educación: Fabián Alberto Dulcé Salcedo**

**Objetivo: Implementar 3 técnicas para crear nuevas interacciones y comportamientos en mi clase de Inglés en primaria mediante una actitud lúdica y aplicando conceptos esenciales del aprendizaje basado en el juego.**

**Enlaces:**

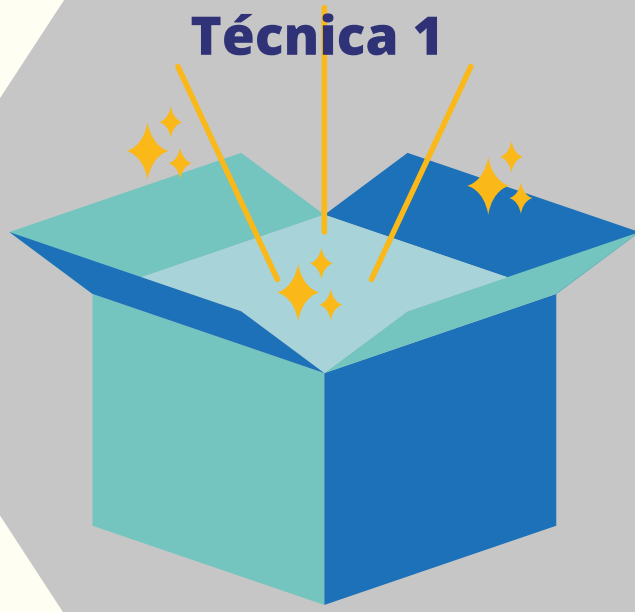


Para ver de nuevo esta MasterClass,  
[haz clic aquí](#)

Para ver todas las sesiones anteriores  
de MasterClass, haz [clic aquí](#).

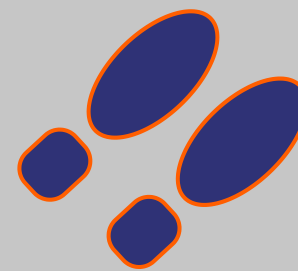
## CAJA DE TÉCNICAS Y RECURSOS DE ENSEÑANZA

### Técnica 1



#### ¿Cómo se ve y cómo se siente el aprendizaje?

El uso del juego con propósito nos permite incrementar los niveles de comunicación en el aula y conectar con los estudiantes de maneras sorprendentes y divertidas. Este tipo de nuevas interacciones promueven la pertenencia a la clase, la autonomía, la creatividad, y la negociación para trabajar bajo acuerdos compartidos.

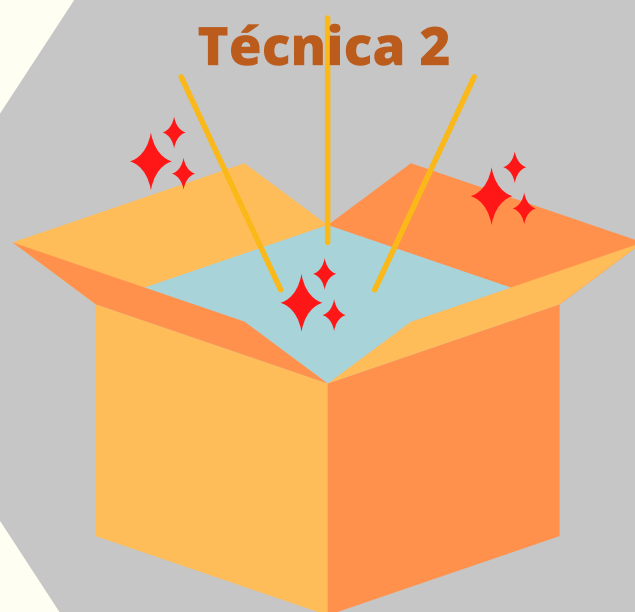


#### Pasos a seguir 1

#### Define qué quieres que se sienta y qué tipo de comportamientos quieres que se vean en las actividades de clase.

- Para el diseño de tus experiencias innovadoras recuerda autoevaluar tu actitud lúdica mediante el 'Ludómetro' y usar como referencia el modelo de indicadores de aprendizaje lúdico.

### Técnica 2



#### ¿Evaluarlos a todos al mismo tiempo?

Los juegos pueden ser una oportunidad de evaluación formativa sin necesidad de sentir la presión de una evaluación tradicional. Es posible aprovechar las emociones derivadas de la frustración de aprender algo nuevo para canalizarlas en oportunidades divertidas y significativas que faciliten tomar riesgos y fallar sin la preocupación 'por una nota'.



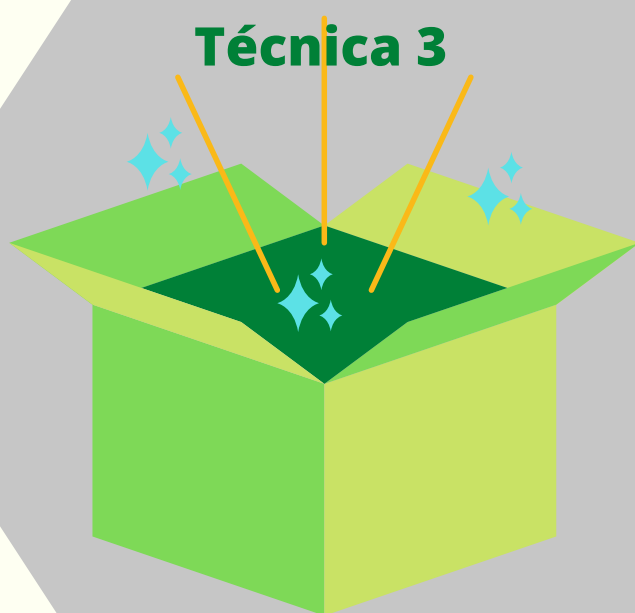
#### Pasos a seguir 2

#### ¡Anímate a aplicar los 6 principios del Aprendizaje Basado en el Juego!

Identifica 'momentos de dificultad' para convertirlos en retos amigables:

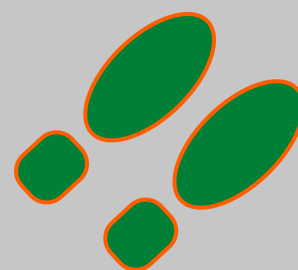
1. La dinámica de la falla.
2. La dinámica de la flexibilidad.
3. La dinámica de la construcción.
4. El Significado Localizado.
5. El Pensamiento Sistémico.
6. La Construcción de Empatía.

### Técnica 3



#### Storytelling: Narrativas que crean mundos paralelos

Mediante el uso de artefactos o personajes imaginarios y mágicos podemos crear andamios cognitivos, conductuales o emocionales para propiciar espacios seguros de aprendizaje que hagan visible la manera en que los estudiantes están asimilando los contenidos de la clase.



#### Pasos a seguir 3

#### Utiliza mecánicas de búsqueda y crea personajes fantásticos para la entrega innovadora de contenidos.

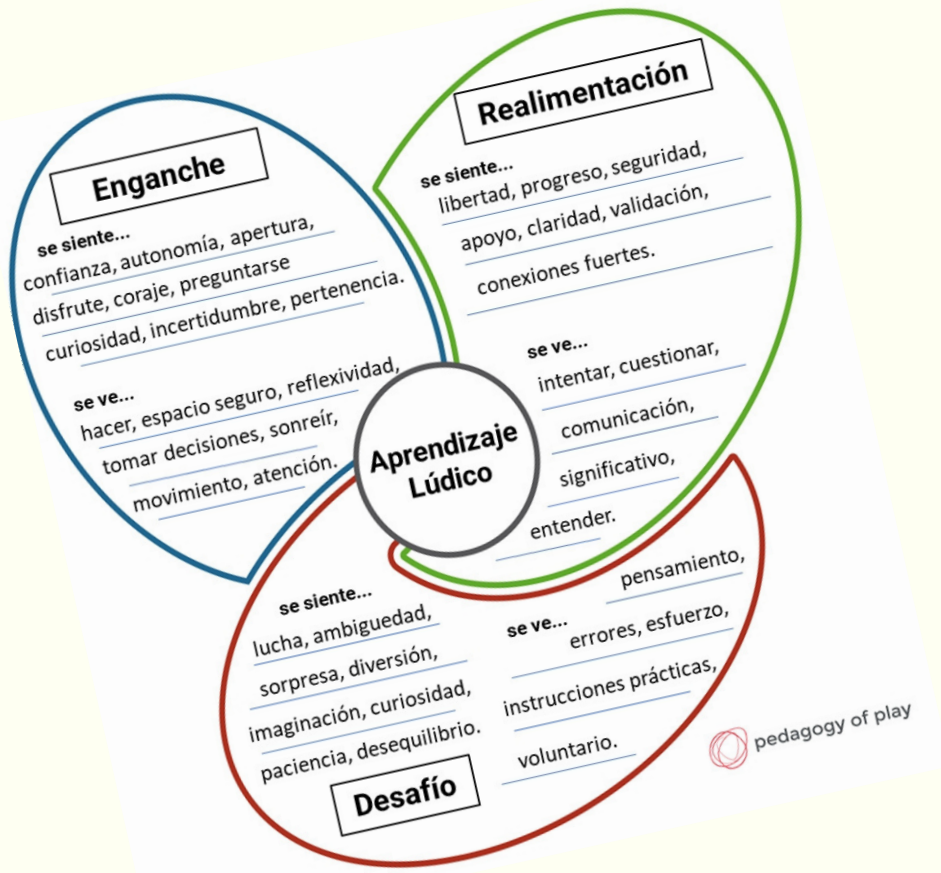
Las mecánicas podrían ser carreras de observación, escape rooms, o exploración física de lugares, objetos o personas.  
--> Recuerda que puedes usar tanto recursos analógicos como digitales para desplegar a tu personaje, ojalá en contextos inesperados.



MasterClass # 5

CAJA DE TÉCNICAS DE ENSEÑANZA Y MATERIAL PARA LLEVAR

MATERIAL PARA LLEVAR



TÉCNICA 1: CÓMO SE VE Y CÓMO SE SIENTE EL APRENDIZAJE

Checklist para evaluar propuestas lúdicas

Utiliza este checklist para descubrir el grado de 'ludicidad' de tus actividades de clase. Se muy honesto(a) contigo mismo(a).

Indagaciones pensando en nuestros estudiantes...

De cara a nuestros estudiantes...		
1	Siguen tus indicaciones	Sí No
2	Responden a tus preguntas cuando les indicas	Sí No
3	Disfruta, lo viven con emoción	Sí No
4	Son autónomos. Asumen el reto solos o con otros	Sí No
5	Te necesitan. No pueden realizar el reto solos	Sí No
6	Sólo tienen una manera de realizar la propuesta	Sí No
7	Se concentran en lo que hacen, no en el resultado	Sí No
8	Inventan, crean, imaginan, investigan, descubren	Sí No
9	Toman decisiones. Escogen, eligen, optan	Sí No
10	Ambiente distendido de concentración	Sí No
11	El resultado de cada estudiante es diferente	Sí No

Si marcaste Sí en las preguntas **3, 4, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 18, 19, 20 y 21** tu grado de ludicidad en clase es 100%!

Indagaciones pensando en nosotros mismos como docentes...

De cara a nosotros mismos...		
12	Das indicaciones que todos han de seguir	Sí No
13	Disfrutas y estás atento a las emociones de los estudiantes	Sí No
14	Estás presente en el proceso de los estudiantes y no dedicado a mantener el orden y el silencio	Sí No
15	Presentas la actividad como un reto motivador	Sí No
16	Marcas una única y clara manera de hacerlo	Sí No
17	Juzgas el resultado	Sí No
18	Introduces el factor sorpresa o el azar	Sí No
19	Entiendes el error como parte del proceso	Sí No
20	No juzgas el resultado	Sí No
21	Das libertad en el proceso y valoras las diferentes maneras de resolverlo	Sí No
22	Ambiente tenso escucha de tus instrucciones	Sí No

Las preguntas **1, 2, 5, 6, 12, 16, 17 y 22** definen las características de una actividad o ejercicio tradicional. ¡Hay grandes oportunidades para innovar en mi clase!





# MasterClass # 5

## CAJA DE TÉCNICAS DE ENSEÑANZA Y MATERIAL PARA LLEVAR

### MATERIAL PARA LLEVAR

#### TÉCNICA 2: ¿EVALUARLOS A TODOS AL MISMO TIEMPO?

### ¡Conversación entre YoYos!

Incorpora esta divertida práctica para promover la interacción oral en la que se promoverá un espacio seguro, relajado y divertido para que los estudiantes se arriesguen y venzan sus miedos a la hora de conversar en inglés.

1.

*Tienes 4 minutos para conocer tu yoyo (en silencio, tú solo).*

2.

*Intenta ahora subir tu nivel. Tienes 4 minutos para inventarte un truco chévere y divertido.... Prueba!*

3.

*Ahora escoge un compañero(ra) con quien no interactúes normalmente y durante 10 minutos expliquen sus trucos.*

4.

*En 10 minutos inventen en conjunto una conversación corta entre yoyos sobre que lo que deseen. Deben usar las siguientes palabras: palabra 1, palabra 2, palabra 3, etc.*

5.

*Luces, cámara y ¡acción!*

#### MATERIALES

- Se requiere yoyos para cada uno de los estudiantes.

#### PLANEA Y PREPARA

- Elige el tema o el contenido curricular con el cual quieras desarrollar la actividad.
- Consejo:** Prueba iniciando con un contenido que ya domines muy bien y que por experiencia sepas que los estudiantes se sienten cómodos.

#### EXPRESIONES/PALABRAS CLAVE

*How do I ask for permission to use the bathroom?*

#### Keywords for Teacher:

Toilet, lavatory, hands, soap, time, paper towel, faucet, washbasin, mirror, ladies room, gents room.

#### Student expressions for playing:

"May I go to.... please?"

"I feel the urge / don't feel the urge to..."

"Everything's fine..."

"I'll be back..."



La educación  
es de todos

Mineducación



# MasterClass # 5

## CAJA DE TÉCNICAS DE ENSEÑANZA Y MATERIAL PARA LLEVAR

### MATERIAL PARA LLEVAR

#### TÉCNICA 2: ¿EVALUARLOS A TODOS AL MISMO TIEMPO?

#### *Recursos Complementarios*

- Pedagogy of Play. (2016). Playful learning idea generator.  
<http://pz.harvard.edu/resources/playful-learning-idea-generator>
- Lego Foundation (2017). What we mean by learning through play. <https://www.legofoundation.com/en/learn-how/knowledge-base/what-we-mean-by-learning-through-play/>
- Nicholson, S. (2013). Exploring gamification techniques for classroom management.
- Kolb, A., Kolb D. (2009). Learning to play, playing to learn: A case study of a ludic learning space.
- Videojuego Plantas versus Zombies (2009).  
<https://www.ea.com/ea-studios/popcap/plants-vs-zombies>







La educación  
es de todos

Mineducación



# MasterClass # 5

## CAJA DE TÉCNICAS DE ENSEÑANZA Y MATERIAL PARA LLEVAR

### MATERIAL PARA LLEVAR

#### TÉCNICA 3: STORYTELLING - NARRATIVAS QUE CREAN MUNDOS

##### PARALELOS

¿Cómo crear una figura tipo 'oráculo' que sirva de apoyo para resolver dudas y entregar contenidos de una manera diferente en mi clase y que mis estudiantes vivan la dificultad como parte del proceso de aprendizaje?



Desarrolla los siguientes pasos:

##### PASO

1.

Identifica un concepto o un momento en alguna de las actividades de tu clase que suele 'ser difícil' para tus estudiantes.

##### PASO

2.

Inventa un personaje de apoyo para tu clase que inspire confianza y cariño. Puedes crear la narrativa que quieras.... Entre más fantástica sea ¡mucho mejor!

##### PASO

3.

Apóyate de recursos ya existentes (electrónicos o analógicos) para desplegar a tu personaje de apoyo en contextos inesperados y ¡arriésgate a probarlo!

