



ESTRATEGIAS PARA MEJORAR LA PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN CLASE CON INSTRUCCIÓN DIRECTA

(Lemov, 2021)

Resumen de Jorge Aguilar



Bienvenido y bienvenida!!

Enseguida revisaremos algunas estrategias para mejorar la interacción de los estudiantes en clase, dividiremos estas estrategias en apartados

1. ¿Cómo establecer altas expectativas en el salón de clases?
2. ¿Cómo asegurar desde la planeación que los estudiantes tendrán resultados sobresalientes?
3. ¿Cómo transferir la responsabilidad de saber y hacer gradualmente a los estudiantes?
4. ¿Cómo hacer participar a los estudiantes en la lección?



5. ¿Cómo crear una cultura sólida en el salón de clases?

6. ¿Cómo establecer y mantener altas expectativas en el comportamiento?

7. ¿Cómo fortalecer la confianza de los estudiantes?

8. ¿Cómo establecer un ritmo positivo de trabajo en el salón de clases?

9. ¿Cómo desafiar a los estudiantes en el salón de clases?

10. ¿Cómo sacar provecho de la lectura en todas las clases?

Empecemos con la primera pregunta



05

CREA UNA CULTURA SÓLIDA
DEL SALÓN DE CLASES



Para establecer una cultura sólida de trabajo en clase es necesario:

28. Establecer rutinas.

❖ 29. Recibe a tus estudiantes con una actividad.

30. Realiza transiciones rápidas.

31. Construye un sistema para el almacenamiento, organización y repaso de lo aprendido



✧ ✧

32. Enseña a los estudiantes a enfocarse.

33. Asegúrate de que tus estudiantes estén listos al iniciar las clases . ✧ ✧

✧ 34. Diseña un sistema de señales para facilitar la comunicación.

35. Promueve el reconocimiento



28. ESTABLECE RUTINAS

Estas ayudan a mejorar la eficiencia, la productividad y el rendimiento académico.



Imagina la rutina cuando los estudiantes entran al salón de clases, la rutina puede establecer:

En dónde se sentarán los estudiantes.

En dónde colocarán sus útiles.

Las rutinas permiten que el docente se concentre en lo importante: el trabajo académico y la construcción de relaciones positivas con los estudiantes.



Cualquier cosa que los alumnos necesiten hacer con la tarea (ponerla en un canasto, colocarla en la esquina izquierda de sus escritorios, pasarla a un encargado), deberán hacerlo de la misma manera cada día sin preguntar.

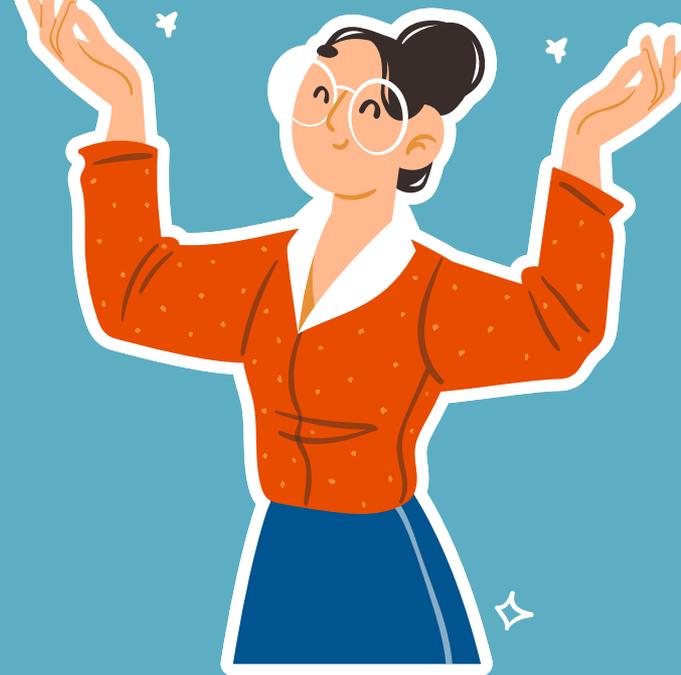


Los objetivos de la lección, la agenda y la tarea para la tarde deberán encontrarse ya en el pizarrón, TAMBIÉN EN EL MISMO LUGAR PREDECIBLE TODOS LOS DÍAS.



29. RECIBE A TUS ESTUDIANTES CON UNA ACTIVIDAD

Tus estudiantes nunca deberán tener que preguntarse, "¿Qué se supone que debo estar haciendo?", cuando entren al salón de clases, ni deben poder decir que no saben lo que deberían hacer.



Por esa razón, después del ingreso el docente debe programar una actividad corta que ha escrito en el pizarrón o está esperando en sus escritorios antes de que entren.

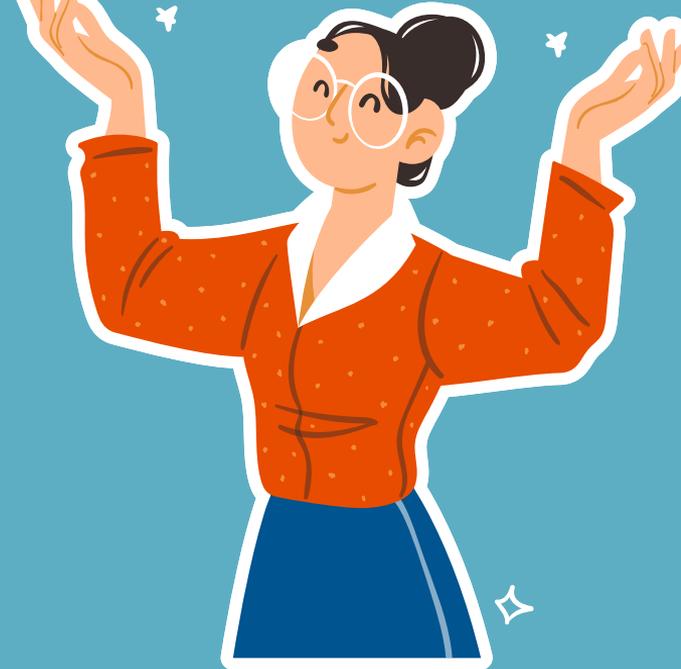


✧

Esta rutina inicial, significa que los estudiantes están trabajando duro incluso antes de que el docente haya terminado de entrar en el salón.

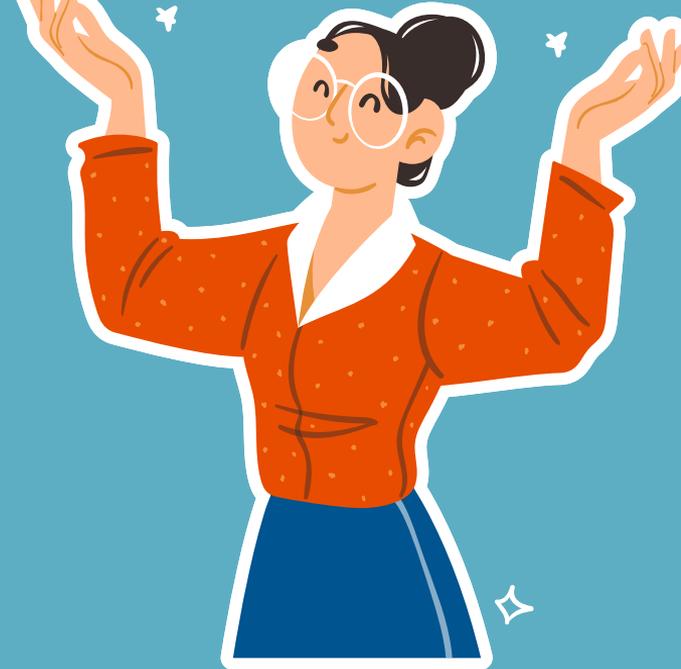
✧

Son productivos durante cada minuto y están listos para la enseñanza tan pronto como inicie. Han realizado ejercicios preliminares y están pensando en lo que viene.



✦ Estas rutinas iniciales deben tener algunas características:

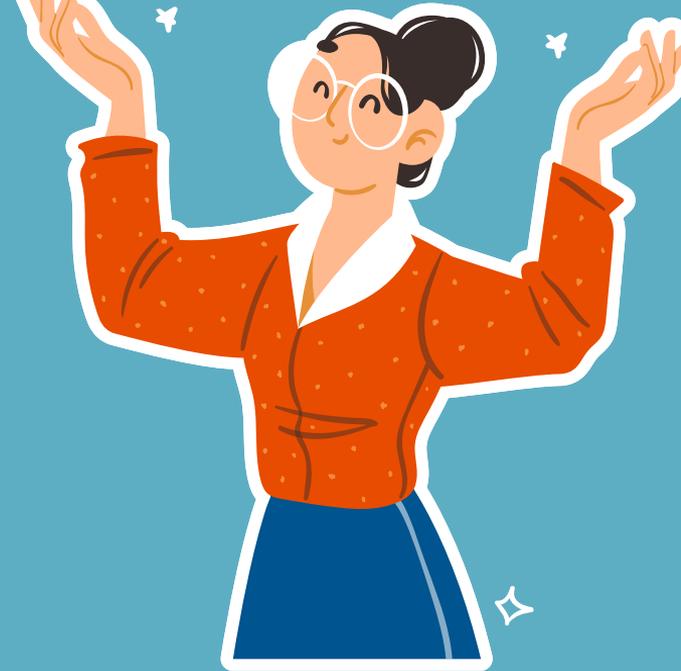
1. La tarea debe realizarse sin ninguna explicación del docente.
2. La actividad deberá completarse en un tiempo de tres a cinco minutos.
- ✦ 3. La actividad debe generar un producto escrito o digital que permita saber con claridad si se cumplió o no con la actividad.
4. La actividad deberá ser un anticipo de la lección del día o revisar una lección reciente.



✧

La clave de esta estrategia es la consistencia y la preparación.

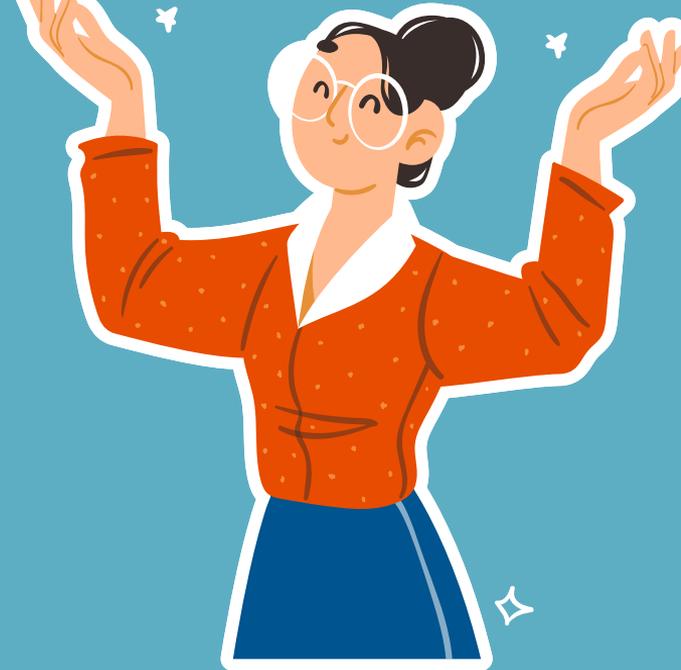
- ✧ Todo debe estar listo al iniciar la clase para que no exista tiempo que perder.



Por ejemplo, en una clase de lenguas este podría ser el ejercicio:

En su cuaderno:

- 1. Define scarce.*
- 2. Explica lo que significa, más que solamente tener una pequeña cantidad de algo.*
- 3. Utiliza scarce en una oración que hable acerca del tiempo en que algo que estaba escaso te afectó a ti o a tu familia.*
- 4. Nombra el sustantivo de scarce.*



Por ejemplo, en una clase de matemáticas este podría ser el ejercicio:

- 1. Resuelve el problema para encontrar el ancho de un rectángulo con un área de 104 cm^2 y una longitud de 13 cm . Muestra tu trabajo.*
- 2. Da las posibles dimensiones de por lo menos otros dos rectángulos con la misma área pero con dimensiones diferentes.*



30. REALIZA TRANSICIONES RÁPIDAS

Las transiciones, se refieren a los momentos cuando los estudiantes pasan de un lugar a otro o de actividad en actividad, por ejemplo, cuando se forman para salir a tomar el almuerzo.



Las transiciones en secundaria (digamos, guardar el material antes de un examen) son diferentes de las transiciones en la primaria (moverse de los escritorios a la alfombra, por ejemplo).

Sin embargo, se producen en todos los niveles escolares y tienen una influencia inmensa en el aprendizaje, si bien mal reconocida, que tiene lugar antes y después.



Si pudiera cortar un minuto de diez transiciones al día y mantener esa mejora doscientos días del ciclo escolar, habría creado casi treinta y cinco horas de tiempo de enseñanza durante el año escolar.

Hablando de manera práctica, habría agregado una semana al año escolar.



✧ La pérdida de 3 minutos en una lección debilita toda la lección.

Las transiciones ordenadas permiten concluir una lección, hacer repasos, preguntas, etc. ✧

✧ Las transiciones desordenadas también son desordenadas también son una invitación para las interrupciones y conflictos que continúan debilitando el ambiente del salón aun después de que ha comenzado la clase.



El precio de las transiciones deficientes es muy alto, y ya que **LOS PROCEDIMIENTOS SISTEMÁTICAMENTE EFECTIVOS ASEGURAN LAS TRANSICIONES SUAVES Y RÁPIDAS**, los docentes deben tratar de practicar haciéndolo de la misma manera cada vez hasta que los estudiantes puedan hacerlo como una cuestión de hábito.



Al final de la primera semana de clases, cada estudiante debería conocer y comprender los procedimientos como la manera de formarse y pasar de un lugar a otro sin que se les diga.

En un salón de clases efectivo, LAS TRANSICIONES TOMAN MENOS DE TREINTA SEGUNDOS Y CON FRECUENCIA UN POCO MENOS.



Para idear transiciones efectivas en tu salón de clases, comienza por hacer un mapa de la ruta.

Existe una manera correcta de hacer una fila, el recorrido que cada estudiante sigue hasta el área de lectura, la puerta u otro lugar.

Tus estudiantes deberán seguir el mismo trayecto cada vez.



Después necesitan practicarlo bajo tu supervisión, con frecuencia varias veces al día.

Tu instinto te dirá que estás perdiendo el tiempo, pero al contrario.

Considéralo como una inversión. Ahorra horas y horas durante el año invirtiendo cinco o diez minutos en los primeros días de escuela.



Al enseñar transiciones efectivas construye el andamio de los pasos de la transición.

Es decir, enséñales a seguir la ruta un paso a la vez.



Una manera especialmente efectiva de hacer esto es **NUMERAR LOS PASOS**.

Podrías anunciar a una clase de tercer grado:

"Cuando diga uno, por favor pónganse de pie y guarden sus sillas. Cuando diga dos, por favor, giren hacia la puerta. Cuando diga tres, por favor sigan al primero de la fila al lugar para formarse".



Una vez que lo has hecho, simplemente tienes que decir el número del paso adecuado, pero al decir el número (o no decirlo), se puede controlar el ritmo de la transición, disminuyendo su velocidad si es necesario para asegurar el éxito y la responsabilidad, acelerándolo conforme los estudiantes estén listos, y en última instancia, prescindiendo de los números y diciendo simplemente:

"Cuando diga vamos, por favor hagan una fila",

Y observando mientras los estudiantes siguen los pasos. Debes esperar que dicho proceso tome varias semanas para inculcarlo por completo.



Otra manera efectiva de enseñar las transiciones es utilizar un método llamado movimiento de punto a punto, o cuando las transiciones provocan que se muevan por el edificio, caminata de punto a punto.



✧ El docente identifica un lugar o una acción, y los estudiantes se mueven hacia ese punto y se detienen, como en:

✧ "Por favor, camina al final del pasillo y detente allí, José".



La clave es que mientras instruyes a los estudiantes para completar un paso en la transición, no solamente estableces un inicio, sino un punto para detenerse anticipadamente de manera que la actividad nunca se salga de control.



Sabes que los alumnos caminarán solamente hasta el final del pasillo.

Si no están lo suficientemente tranquilos, puedes pedirles que regresen inmediatamente en lugar de observarlos dar vuelta a la esquina y desaparecer de tu vista, apenas dentro de tu influencia y lejos de tu control.



Con el método de punto a punto y otros métodos de andamiaje, tus objetivos son tanto de velocidad como de orden.

Necesitas lograr que tus estudiantes sean rápidos. Ésta es un área que muchos maestros olvidan cuando el éxito del control se les sube a la cabeza.



Para desafiar a tus estudiantes y establecer objetivos para ellos y también para disciplinarse para enfocarse en la velocidad, practica las transiciones contra reloj, de preferencia con un cronómetro, siempre intentando que tus estudiantes sean más rápidos:

"Ayer lo hicimos en dieciséis segundos; ¡llegamos hoy a doce!"



También regula lo que tus estudiantes dicen durante las transiciones.

Si tus transiciones son lo suficientemente rápidas, no hay razón para que no puedan ser en silencio, evitando así las distracciones de los estudiantes discutiendo y riñendo, y enfocándolos en la transición con más claridad.



Como alternativa, puedes hacer que tus estudiantes canten en las transiciones.



Finalmente, necesitas una observación constante.

Cuando tus estudiantes comiencen a probar para ver si realmente tienen que seguir las reglas del camino, siempre deberán encontrar que sí deben hacerlo.



La necesidad de transiciones eficientes (y la mayoría de las reglas) aplica tanto cuando se mueven los materiales como cuando se mueven las personas de un lugar a otro.

Invierte desde el principio para enseñar una manera correcta de hacerlo. Trabaja con un cronómetro y practica una y otra vez.



Gana tiempo para la instrucción haciendo que estos momentos de su día sean rápidos y perfectos.



Para que los alumnos pasen y entreguen papeles, libros y otros materiales, existen otra regla de oro:

Pasa los materiales de atrás para adelante, así se evitan giros de 180 grados que facilitan las distracciones.



31. CONSTRUYE UN SISTEMA PARA EL ALMACENAMIENTO, ORGANIZACIÓN Y REPASO DE LO APRENDIDO

Evita que tus estudiantes extravíen los materiales de aprendizaje y sus notas de clase.

Asegúrate que exista un lugar obligatorio para que tomen notas y que tus estudiantes tengan ese lugar en una carpeta obligatoria.



✧

De preferencia busca que la carpeta permanezca en el salón para que no se pierda en el camino.

✧ También puedes armar una carpeta de tareas que puede tener un código de color de manera que el docente, los estudiantes y sus padres puedan identificarla fácilmente.



Establece un formato obligatorio para organizar los trabajos dentro de la carpeta de manera que todos utilicen el mismo sistema y puedas revisarlo para asegurarte de que todos tienen y pueden encontrar lo que necesitan.

Puedes asignar un número a todos los materiales que esperas que los estudiantes guarden en las carpetas y hacer que los registren en una tabla



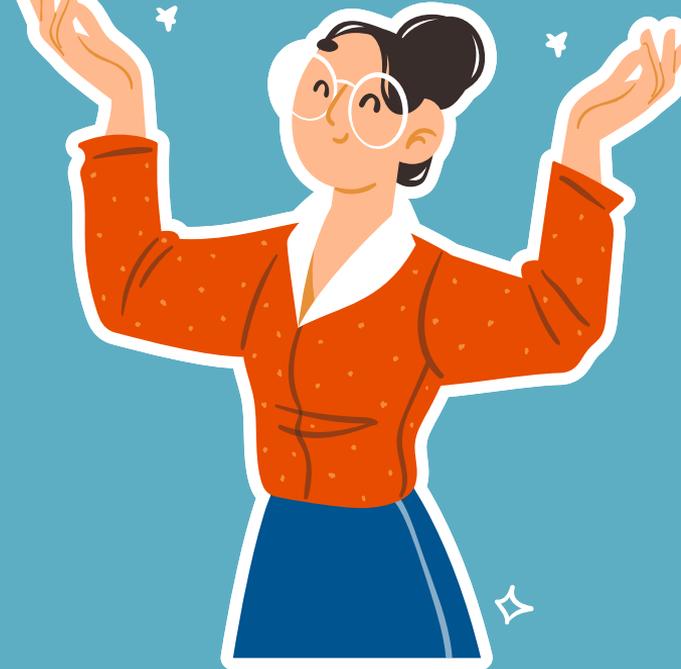
✧

De esta manera, cuando digas:

"Si no recuerdan, revisen sus notas",

✧ sabes que cada estudiante tiene las notas,
y hasta puedes decirles en dónde pueden
encontrarlas en sus carpetas:

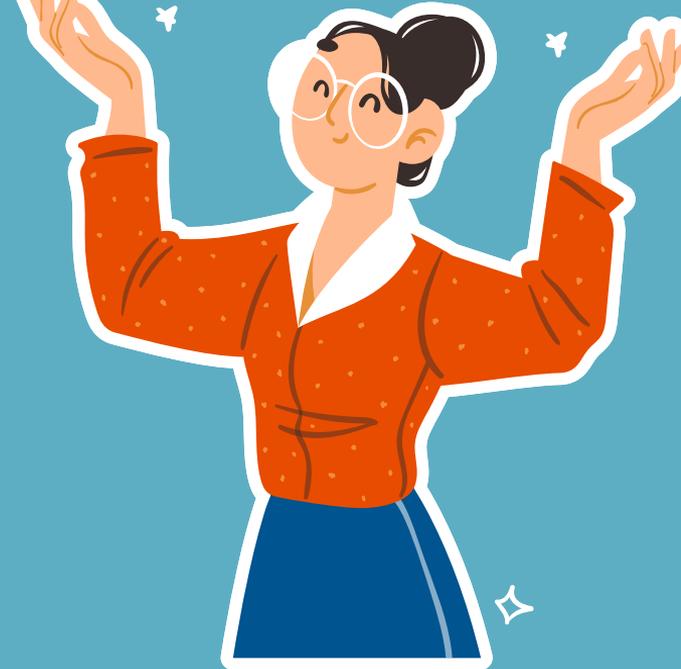
"Deben estar en el número 37."



✧

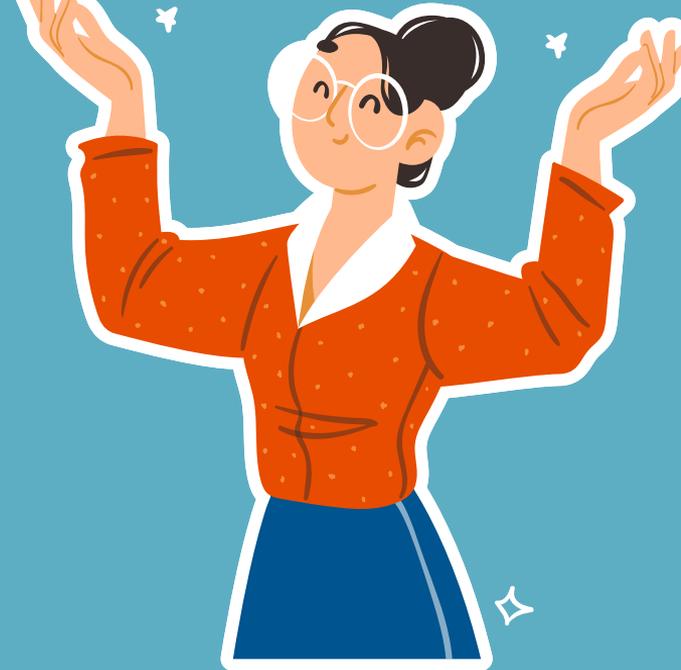
Asegúrate de que tus estudiantes tengan el material de trabajo completo cuando hagan una revisión para los exámenes:

✧ "Necesitarán llevarse a casa los apuntes del 32 al 45 de su carpeta para prepararse para este examen"



Verifica que los estudiantes lleguen al final, tomen el tiempo para hacer que los Estudiantes guarden su material durante la clase:

- ❖ "Por favor agreguen el número 37, las notas sobre la concordancia sujeto-verbo, a su tabla de contenidos y archiven estas notas cuando les diga. Quiero escuchar que sus carpetas se abran cuando cuente tres".



32. ENSEÑA A LOS ESTUDIANTES A ENFOCARSE

No importa lo maravillosa que sea la lección, si los estudiantes no están alerta, sentados y escuchando de manera activa, ENSEÑARLES ES COMO VACIAR AGUA EN UNA CUBETA CON AGUJEROS.



Los docentes enseñan muchas cosas en la escuela pero rara vez piensan cómo enseñar las conductas y habilidades que ayudan a los estudiantes a concentrarse, enfocarse y aprender.



En el acrónimo SEPAS se encuentran cinco conductas esenciales que maximizan la habilidad de los alumnos para poner atención:

- Sentarse.
- Escuchar.
- Preguntar y responder preguntas.
- Asentir.
- Seguir con la mirada al que habla.



Algunas escuelas utilizan variaciones de la técnica SEPAS, por ejemplo:

SSPR

Sentarse,

Seguir con la mirada al que habla,

Preguntar y responder preguntas como un experto y

Respetar a quienes se encuentran a tu alrededor) o

S-SEPAS, el cual agrega "sonreír".



Uno de los mejores aspectos del acrónimo es que funciona como taquigrafía.

Puedes recordarles a los estudiantes que sean estudiantes atentos y dispuestos instándolos de manera simple y rápida a SEPAS.

El uso de un acrónimo consistente es rápido y eficiente.



Aún mejor, SEPAS se puede separar cuando sea necesario: por ejemplo:

Recuerden la "S" en SEPAS o la "P".

✧ En los mejores salones de clases, la palabra se encuentra profundamente grabada en el vocabulario de aprendizaje como un sustantivo

"¿En dónde está mi SEPAS?"

y un verbo ("Asegúrense de SEPASear").



Ya que SEPASear es una parte fundamental del salón de clases de alto rendimiento, tal vez quiera desarrollar señales no verbales que te permitan reforzar y corregir SEPASear sin interrumpir lo que estás haciendo:

Tus manos cruzadas al frente para recordarles a tus estudiantes que se sienten derechos

o señalan tus ojos con dos dedos para recordarles seguir con la mirada al que habla.



33. ASEGÚRATE QUE TUS ESTUDIANTES ESTÉN LISTOS AL INICIAR LAS CLASES

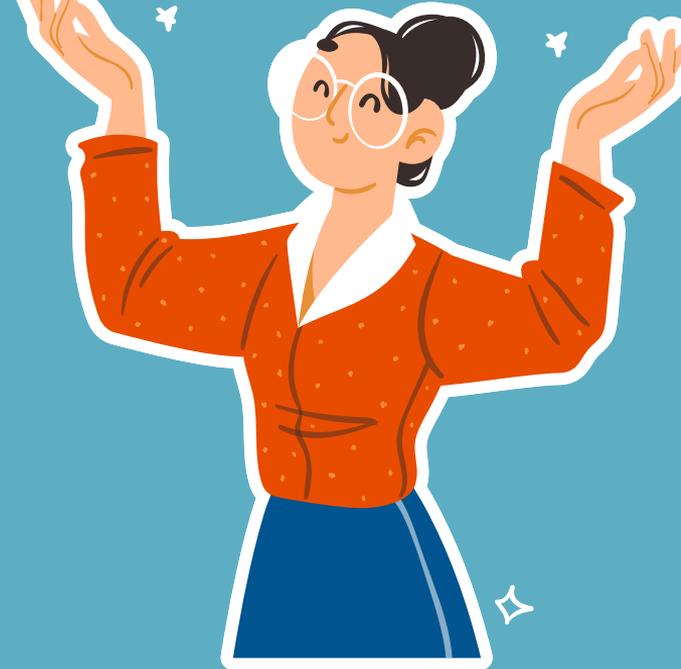
Ningún entrenador del mundo permitiría a sus jugadores entrar al partido sin un casco o a un cátcher atrapar una bola rápida sin un guante.

No puedes esperar ganar si no estás parado en la línea de salida con las agujetas amarradas cuando comience la carrera.



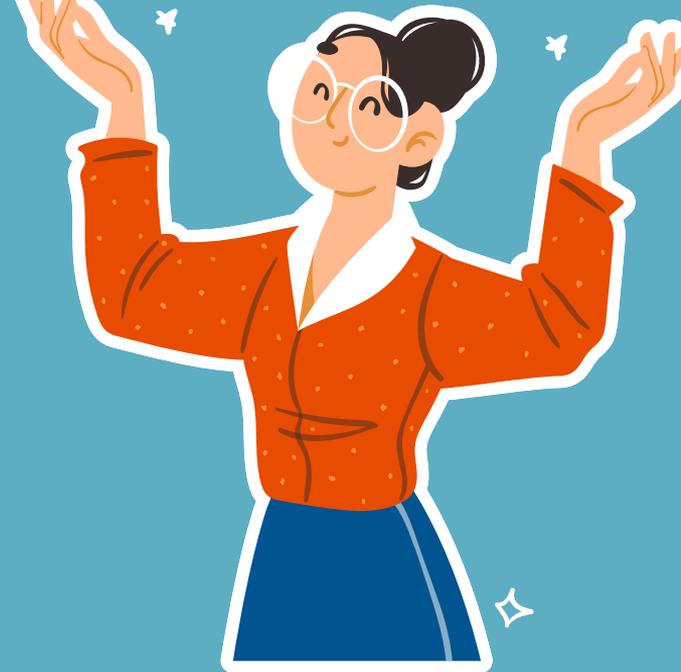
Deberías pensar de la misma manera acerca del aprendizaje en su salón de clases: cada estudiante debe comenzar la clase con los libros y papel afuera y una pluma o un lápiz en la mano.

Para asegurarte que tus estudiantes estén listos al iniciar la clase:



Señala de forma explícita lo que necesitan los estudiantes para comenzar la clase. Elabora una lista pequeña y finita (menos de cinco cosas) que no cambien:

- Papel afuera
- Escritorio despejado (de todo lo que no es necesario para la lección)
- Lápiz preparado y con punta ("en la charola para lápices")
- Tarea (en la esquina superior derecha de su escritorio)



Por ejemplo, hay docentes que tienen un diagrama de cómo deben verse los materiales cuando se prepara una estación: libros arriba a la izquierda, tarea, arriba a la derecha, papel en blanco en el centro, y nada más.



✧ Establece un tiempo límite.

Especifica el momento en que los alumnos deben tener todo listo.

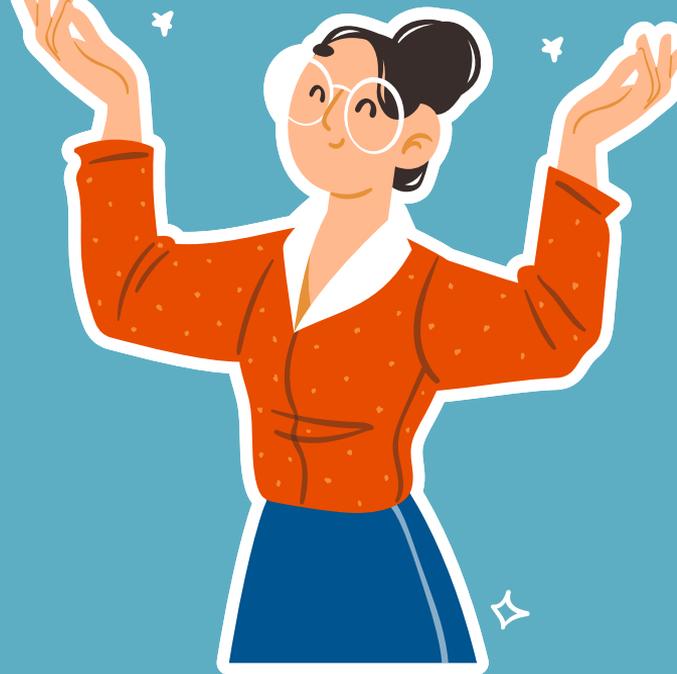
- ✧ Si no eres claro en cuanto al momento en el que los alumnos deben estar listos, tus esfuerzos para hacer responsables a los que no lo estén producirán discusiones cuando los alumnos digan: "lo estamos haciendo" o "ya casi".



Utiliza una consecuencia estándar.

Aplica una consecuencia pequeña y adecuada que puedas administrar sin dudar, tal vez perder algún privilegio o hacer algún trabajo para ayudar al grupo a prepararse.

Los alumnos que no están en sus marcas pueden perder puntos en una economía de fichas, tener que sacar punta a todos los lápices de la charola a la hora del almuerzo, o venir al "club de tareas" diez minutos antes de la entrada para asegurarse de que tienen todo lo que necesitan para el día que inicia.



Proporciona herramientas sin consecuencia (lápices, papel) a quienes reconozcan una necesidad antes de clase.

Existe una diferencia entre tener un lápiz y tener tu lápiz listo antes de la clase, sólo para darse cuenta de que la punta está rota o que accidentalmente lo dejaron en la clase de matemáticas.

Parte de la preparación es reconocer por adelantado que se necesita algo.



✧

Dales a los alumnos el incentivo para hacerse responsables de tener lo que necesitan permitiéndoles tener acceso a las herramientas para que tengan éxito sin consecuencia, siempre y cuando reconozcan esa necesidad antes de que inicie la clase.

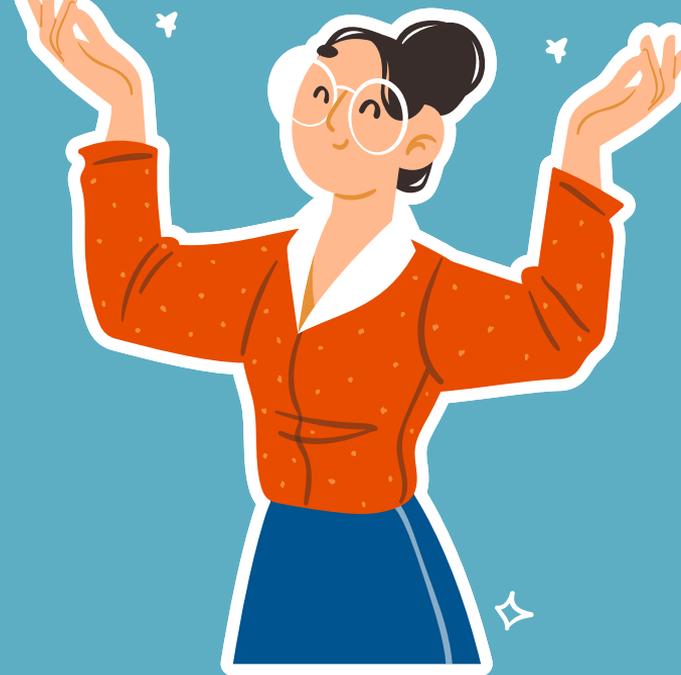
✧



Puedes tener una lata de café llena de lápices con punta que los alumnos pueden usar si lo cambian por su lápiz sin punta y una pila de hojas de papel en la esquina de su escritorio.

Los alumnos pueden hacer esto durante la Rutina de entrada.

Una vez que la clase comience, se aplicaría la consecuencia por no estar listos.



Incluye la tarea.

La tarea es lo más importante que los alumnos harán en todo el día que no está directamente supervisado por un maestro.

No se puede dejar al azar.

Haz que su entrega sea parte de la rutina que los alumnos siguen para estar listos diario.



✧
Debe entregarse y revisarse que esté completa al inicio de la clase.

✧ Debe haber una consecuencia independiente por no hacerla, generalmente asistir al "club de tareas" después de clases o durante la clase de educación física para completar el trabajo que no se hizo.



34. DISEÑA UN SISTEMA DE SEÑALES PARA FACILITAR LA COMUNICACIÓN

Para evitar interrupciones innecesarias crea un sistema de señales que los estudiantes puedan utilizar desde su lugar



✧ ✧

El sistema debe cumplir los siguientes criterios:

- ✧ • Los estudiantes deben poder señalar su petición desde su lugar.
- ✧ • Los estudiantes deben señalar su petición de manera no verbal.



✧

- Las señales deberán ser específicas e inequívocas pero lo suficientemente sutiles para evitar que se conviertan en una distracción.

✧

- Debes poder manejar ambas cosas, las peticiones y la respuesta al estudiante, sin interrumpir la enseñanza (por ejemplo, diciendo sí o no con la cabeza, o mostrar cinco dedos para "en cinco minutos").



• Debes ser explícito y consistente acerca de las señales que espera que usen los estudiantes, mostrándolas en la pared de manera que los estudiantes puedan verlas y disciplinarse para exigir las, respondiendo solamente cuando las utilizan.



✧

Por ejemplo:

• "¿Puedo ir al baño, por favor?": mano levantada; dos dedos cruzados. _ ✧

✧ • "Necesito un lápiz nuevo": levantar el lápiz, esperar el cambio. Es mejor esto que sacar punta.



✧ ✧

"Necesito un pañuelo desechable": mano izquierda presionando la nariz.

✧ ✧

- "Necesito pararme de mi lugar" (para ✧ tomar algo que se cayó al suelo): un dedo arriba haciendo un movimiento en círculo.



Indica a tus estudiantes en que momento pueden hacer una solicitud.

Por ejemplo, puedes salir al baño antes de iniciar el ejercicio una vez que empezemos ya no puedes salir.

Puedes poner una señal visual para indicar que si es posible o no realizar la solicitud en ese momento, como los semáforos.



También puedes incluir una señal de EMERGENCIA, así te preparas para esos casos.

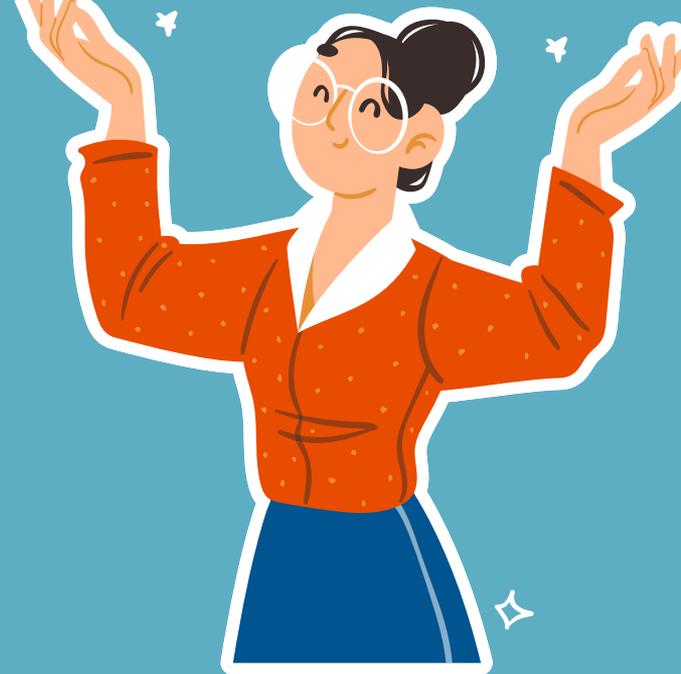
Los estudiantes tendrían que "comprar" el derecho para ir en dicha situación de emergencia por medio de una compensación razonable, por ejemplo: veinte problemas de matemáticas o diez minutos de servicio en el salón de clases (limpiar escritorios, recoger basura).



35. PROMUEVE EL RECONOCIMIENTO ENTRE COMPAÑEROS

El reconocimiento es la herramienta más poderosa para influir en el comportamiento de todos.

Promueve que los estudiantes se reconozcan su esfuerzo de manera pública.

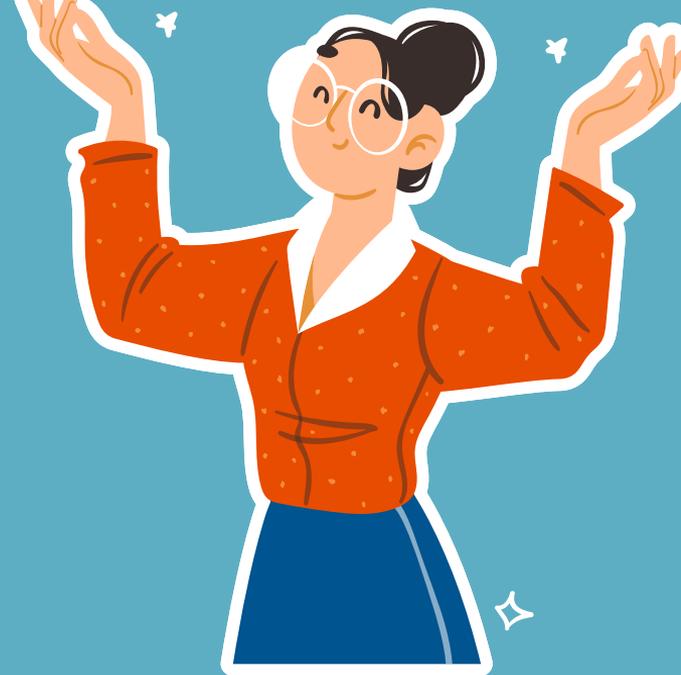


✧

Puedes utilizar elogios públicos breves, de tal manera que construyas una cultura que valore el logro y el esfuerzo sin sacrificar el orden o el tiempo durante la actividad.

✧ Por ejemplo:

¡Dos pisadas fuertes para Alina!



✧ Al inicio del semestre invierte un poco de tiempo a enseñar a tus estudiantes a dar elogios:

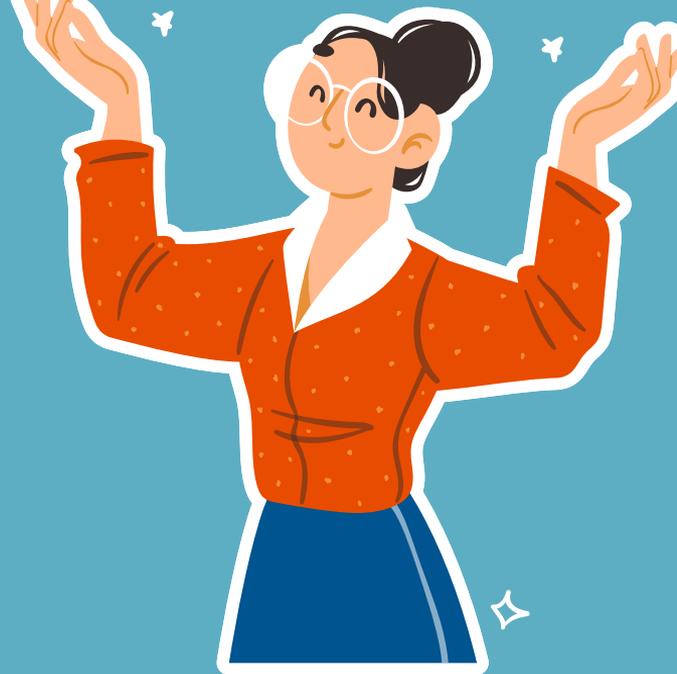
✧ Breves
Emotivos
Universales
Inmediatos
Entusiastas
Y que evolucionen



✧ RÁPIDOS ✧

Si dices: "Dos aplausos para David", y la respuesta es lenta, tómate el tiempo para enseñarles a hacerlo de la manera correcta haciéndolo otra vez y haciéndolo más rápido. ✧

✧ *"Cuando damos nuestros aplausos es porque alguien hizo algo grandioso, así que quiero escucharlos ahora mismo. Vamos a dedicarle más tiempo y veamos si podemos hacerlo en menos de un segundo".*



EMOTIVOS

Utiliza expresiones breves y sonidos como pisadas fuertes o aplausos



UNIVERSALES

Asegúrate que en el reconocimiento participen todos. Se trata de una celebración grupal.

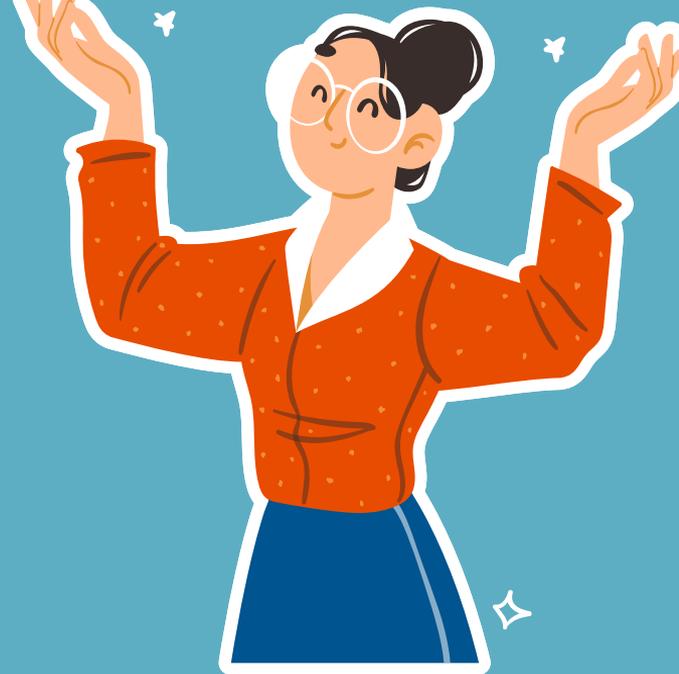


ENTUSIASTAS

En los reconocimientos grupales el tono es divertido y animado.

Podría ser una pausa (breve y divertida) del trabajo duro.

Resiste la tentación de hacerla demasiado adulta; no tienes que narrar valores y expresar un credo personal apegado a la misión.



Los reconocimientos debe ser un signo de exclamación, no una oración.

Busca que sea lo suficientemente divertido para que los estudiantes deseen unirse.

Una forma sencilla de aumentar el entusiasmo es que puedan elegir entre varios reconocimientos que el grupo brinde.



QUE EVOLUCIONEN

Permite que los estudiantes sugieran y desarrollen ideas.

Al renovar constantemente los sistemas con ideas frescas y originales y participarán más vigorosamente porque habrán ayudado a inventarlas.

De esta manera, nunca se agotarán, no serán aburridos ni obligatorios.

Por ejemplo:



✧ "El bateador".

El docente dice: "Démosle a Clara un bateador".

Los estudiantes fingen lanzar una pelota y darle con el bat.

✧ Protegen sus ojos como viendo su tiro distante.

Después imitan el ruido de la multitud cuando hay un jonrón por una fracción de segundo o un segundo.



✧ "La podadora".

El docente dice: "Démosle a Juan una podadora".

✧ Los chicos se agachan para jalar el cordón y echar a andar la podadora y tiran de él dos veces.

Hacen ruidos de motor, toman las manijas imaginarias, y sonríen por una fracción de segundo antes de que el reconocimiento termine.



✧ "La montaña rusa".

El maestro dice: "Oh vaya, esa respuesta merece una montaña rusa".

Los chicos colocan sus manos abiertas frente a ellos señalando hacia arriba, a cuarenta y cinco grados, palmas abajo.

✧ Hacen "trae, trae, trae" (solamente tres veces) con sus manos imitando una montaña rusa arrastrándose hasta la última colina inclinada.

Entonces gritan "yuhuuuu, yuhuuuu, yuhuuuu" tres veces mientras sus manos imitan un carrito a toda velocidad sobre tres colinas antes de la gran caída.



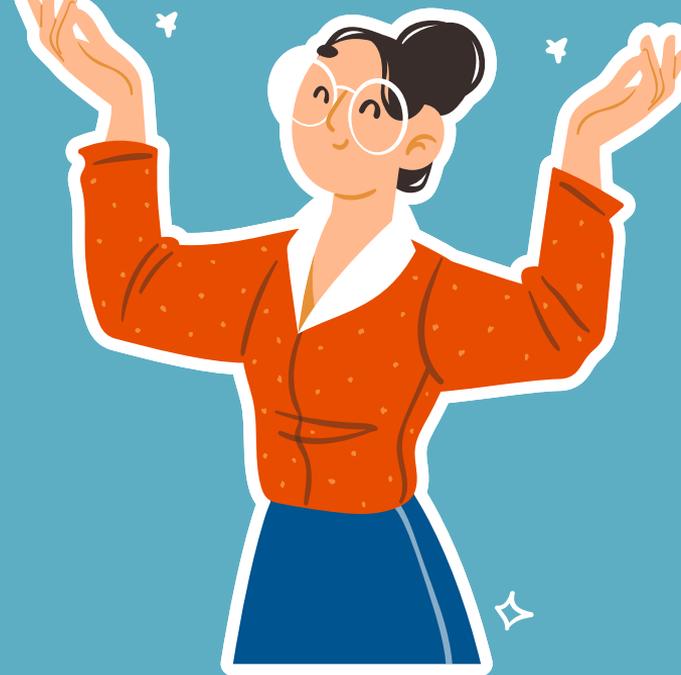
✧ "Dos manos".

El maestro dice: "Jaime, guíanos en un Sin manos".

Jaime grita: "¡Dos manos!" Los chicos chasquean dos veces con ambas manos mientras cantan: "¡Ay, ay!" ✧

✧ Jaime grita: "¡Una mano!" Los chicos chasquean dos veces con una mano mientras cantan: "¡Ay, Ay!"

Jaime grita: "¡Sin manos!" Los chicos hacen una danza espontánea con mucho ritmo durante exactamente un segundo.



✧ "Chile picante":

El maestro dice: "Una respuesta como ésa merece un chile picante".

✧ Los chicos sostienen un chile picante imaginario, balanceándolo por encima de su boca. Lo muerden y hacen sonidos de chisporroteo "ssssssssss" durante exactamente un segundo.



✧ "Dos chasquidos, dos pisadas".

El maestro dice: "¡Dos chasquidos, dos pisadas para Jaime!" O una variación en los sonidos.

✧ Los chicos dan dos chasquidos y dos pisadas estruendosas que terminan perfectamente en el momento justo.



Referencia

Lemov, D. (2014) Enseñar como un campeón. Limusa

Resumen y estructuración de la sesión
Jorge Aguilar
2024



Comunícate!



www.docenciapositiva.com



[docenciapositiva](https://www.facebook.com/docenciapositiva)



www.soyanalistaconductual.org



[soyanalistaconductual](https://www.facebook.com/soyanalistaconductual)



www.profesoresuniversitarios.org.mx



[profesoresuniversitariosmx](https://www.facebook.com/profesoresuniversitariosmx)



contacto@profesoresuniversitarios.org.mx