

A person is seen from behind, standing at the head of a long white conference table. They are wearing a dark t-shirt with a small logo on the back and light-colored jeans. Their right hand is raised in a gesturing motion. Seated around the table are several young people, mostly men, who appear to be listening or participating in a meeting. The room has large windows in the background, and the overall lighting is dim, with the scene appearing to be a professional or educational setting.

iK-SCHOOL

GUÍA PARA EL DOCENTE



¿CÓMO ES UNA CLASE K-LEARNING EN KRUGER SCHOOL?

● Propósito de esta guía

Esta guía existe para asegurar coherencia institucional. K-Learning no funciona si cada docente “interpreta” el modelo a su manera. El objetivo no es controlar tu estilo, sino **garantizar una experiencia educativa consistente** para los estudiantes.

Aquí encontrarás:



Qué es K-Learning
(en simple y en serio)



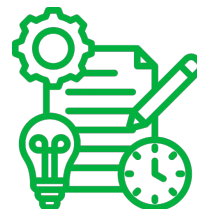
Qué debe tener listo un
docente antes de iniciar la
clase



Pasos exactos de una clase
K-Learning (con tiempos,
ejemplos y “errores típicos”)



Cómo debe ser el docente
Kruger (trato, disciplina,
motivación, comunicación)



Tips y estándares para que la
metodología funcione (sin caer
en tradicionalismo digital)

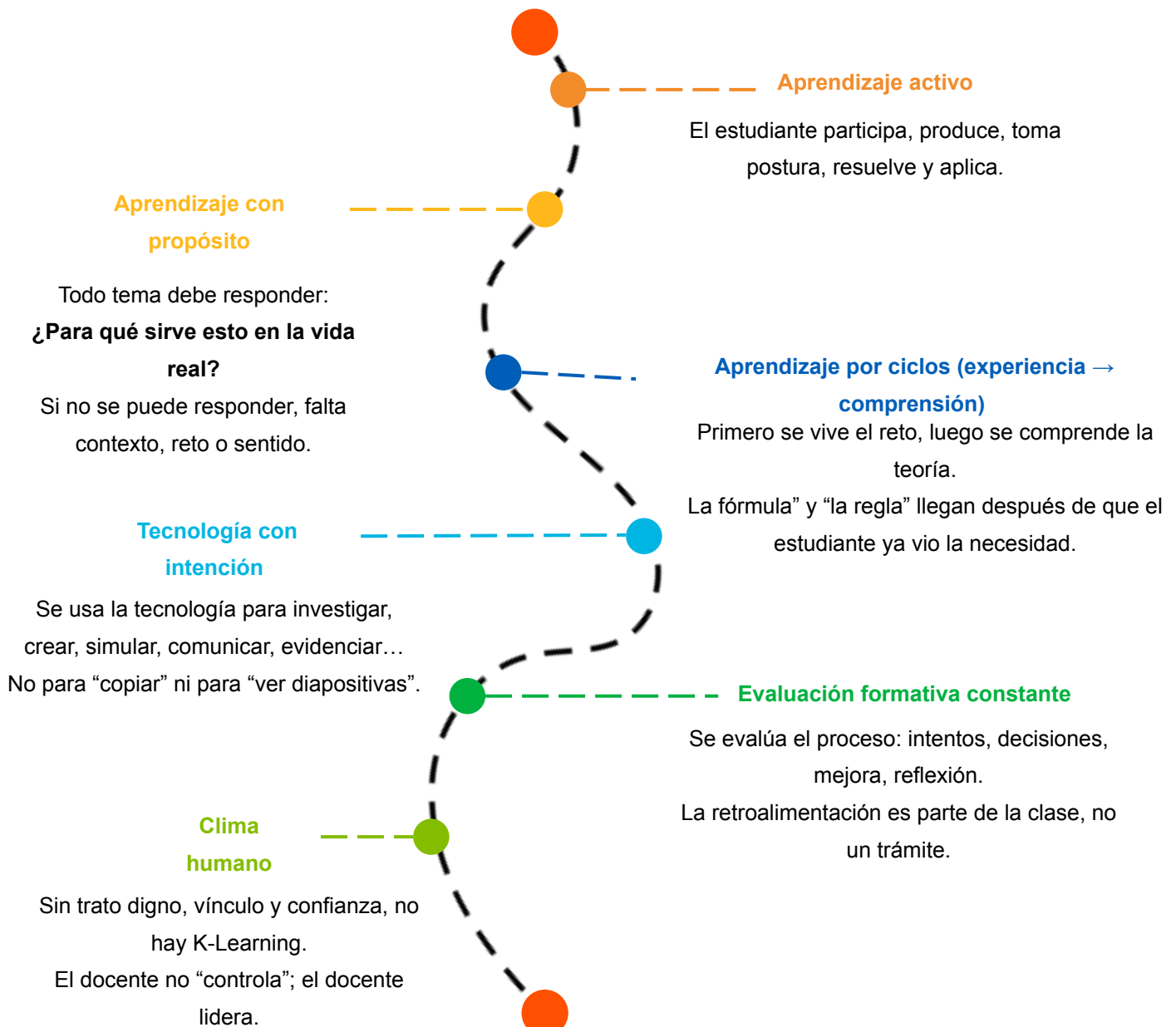


¿QUÉ ES K-LEARNING?

K-Learning es un modelo donde la clase se parece más a un “laboratorio de aprendizaje” que a una conferencia. En vez de enseñar “diciendo”, enseñamos **diseñando experiencias** para que el estudiante piense, decida, cree y reflexione.

En K-Learning el estudiante no “recibe la materia”; **la construye**.

K-Learning se basa en estos pilares:



Frases que definen K-Learning



Lo que K-Learning NO es (prohibiciones pedagógicas)



Si el estudiante puede “pasar la clase” sin pensar, no fue K-Learning.



FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS DE K-LEARNING

La metodología **K-Learning** integra diversos enfoques pedagógicos que coinciden en un principio común: **el estudiante aprende mejor cuando participa activamente, construye sentido y se siente motivado.**



Modelos Cognitivistas

El aprendizaje es un proceso activo influenciado por el entorno social y cultural.

En K-Learning se aprende a partir de problemas reales, reflexión y toma de decisiones, no de definiciones aisladas.



Constructivismo (Piaget, Vygotsky, Ausubel)

El conocimiento se construye desde lo que el estudiante ya sabe, mediante interacción y acompañamiento docente.

El docente media, no transmite.



Metodologías Activas

El estudiante es protagonista del aprendizaje.

Investiga, analiza, debate, crea y propone soluciones.



Aprender Haciendo (Learning by Doing)

La práctica precede a la teoría.

Primero se enfrenta el reto, luego se comprende el contenido.



Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

El aprendizaje tiene sentido cuando se resuelven problemas reales.

Se trabaja por proyectos con productos concretos.



Aula Invertida

El tiempo de clase se usa para aplicar y crear, no para largas explicaciones.



Modelos Educativos Libres

Se respeta el ritmo, la autonomía y la diversidad del estudiante.

El ambiente también educa.



Neurociencia Educativa

Se aprende mejor cuando hay emoción, motivación y seguridad.

Sin emoción, no hay aprendizaje duradero.



Gamificación Educativa

El juego es una estrategia pedagógica. Motiva, reconoce el esfuerzo y fomenta la mejora continua (Krug).



ANTES DE INICIAR UNA CLASE

¿Qué debe tener listo un docente Krugeriano?

Esta es la parte que más evita problemas de disciplina, desmotivación y juego en computadora.

Objetivo de aprendizaje (en lenguaje claro, no genérico)	"Materiales de clase" en K-Learning (qué significa realmente)
<p>"Conocer la fotosíntesis"</p> <p>Explicar cómo la fotosíntesis sostiene la vida y defenderlo con evidencia"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Destrezas con criterios de desempeño (según currículo) • Reto central (problema, caso, pregunta, situación real) • Producto/Evidencia (qué va a crear el estudiante) • Criterios de éxito (cómo sabrá el estudiante que lo hizo bien) • Tiempo por etapa (para evitar mandar a casa) • Atención a diversidad/NEE (qué ajuste básico harás si aplica) • Plan B (si falla internet, proyector o plataforma) <p>Regla: Si no está planificado el "reto" y la "evidencia", la clase caerá en explicación.</p>	<p>En Kruger School, el material no es un cuaderno con apuntes.</p> <p>El material es:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guía de unidad (contenido de EDUFLIX) • Recursos curados (no 10 links, sino 1–3 bien elegidos) • Actividades claras y secuenciadas • Evidencias de aprendizaje (productos) • Rúbricas o criterios (cuando aplica) • Bitácora/reflexión del estudiante
Recursos interactivos (mínimos esperados)	"Materiales de clase" en K-Learning (qué significa realmente)
<p>En una clase K-Learning, al menos uno de estos debe aparecer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividad colaborativa (parejas/grupos) • Mini debate con posturas • Investigación guiada (con preguntas) • Creación de producto (infografía, audio, mapa, solución, prototipo) • Simulación / experiencia (ej. PhET, laboratorio simple, análisis de caso) • Gamificación (reto, puntos, Krugs, misiones) • Evaluación formativa rápida (exit ticket, quiz corto, mini rúbrica) 	<p>Para que los estudiantes sepan dónde estudiar, todas las materias deben organizarse igual:</p> <p>Carpeta / Tema por Unidad o Semana con:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guía de la unidad (1 página o 1 slide: qué, para qué, evidencias debe estar subido en un link con un comentario en la clase) 2. Actividades (con fechas, entregables claros y rúbricas) 3. Recursos (solo lo necesario) 4. Cuaderno virtual (Anexo 1) 5. Evidencias / productos (tareas, proyectos, rúbricas que serán las tareas del classroom) <p>Si Classroom no está ordenado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes "no encuentran" • Los padres "no entienden" • El docente "pierde tiempo" en clase.



PASOS DE UNA CLASE SEGÚN K-LEARNING

Una clase típica dura 40–45 min. K-Learning no exige siempre la misma receta, pero sí exige **secuencia pedagógica**.

1

Bienvenida + conexión con el docente (2 – 3 min)

Objetivo: Iniciar con orden, vínculo y foco.

Qué hacer:

- Saludar (sí importa)
- Recordar la meta del día en una frase
- Activar energía con una mini dinámica breve o pregunta
- Organizar materiales
- Explicar reglas de la clase

Qué evitar:

- Empezar regañando
- Perder 10 minutos en logística sin propósito

2

Activador / Pregunta detonante (5 min)

Objetivo: Generar curiosidad y necesidad de aprender.

Formatos posibles:

- Caso real (noticia, historia, problema)
- Dilema (elige una opción y justifica)
- Pregunta “qué pasaría si...”
- Imagen/video corto con preguntas
- Mini reto rápido

Regla: Aquí no se explica. Se motiva.

3

Reto central (explorar–aplicar) (15 – 20 min)

Objetivo: Al estudiante construye el aprendizaje.

El estudiante debe:

- Decidir un camino (no solo seguir instrucciones)
- Hacer algo con la información (no solo leer)
- Demostrar pensamiento (comparar, argumentar, resolver, inferir)

El docente debe:

- Circular y observar
- Hacer preguntas tipo coaching:
 - “¿por qué elegiste eso?”
 - “¿qué evidencia tienes?”
 - “¿qué pasaría si cambias esta variable?”
 - “¿cómo lo explicarías?”
- Intervenir solo cuando sea necesario
- Anotar 3–5 observaciones para retroalimentar

Errores típicos:

- El docente resuelve el reto en la pantalla
- El estudiante solo copia el procedimiento
- Hay tiempos muertos → ahí aparece el juego

4

Producción (crear–mostrar evidencia) (10 – 15 min)

Objetivo: El estudiante produce evidencia visible del aprendizaje.

Ejemplos de evidencia rápida:

- 5 líneas argumentativas
- Esquema comparativo
- Mapa conceptual
- Solución explicada en pasos
- Mini audio “explico en 30 segundos”
- Infografía simple
- Diseño de propuesta
- Salida al pizarrón a explicar

Regla: Siempre debe existir algo que el docente pueda revisar y calificar (aunque sea breve)

5

Cierre reflexivo + “Para estudiar” (5 - 3 min)

Objetivo: Consolidar y orientar.

Cierre mínimo:

- “Hoy aprendí...”
- “Lo más difícil fue...”
- “Me di cuenta de que...”
- “Esto sirve para...”

Mini salida (exit ticket):

- 1 pregunta clave
- O 1 decisión argumentada
- O 1 ejemplo aplicado

IMPORTANTE: Este momento es donde el estudiante entiende “de dónde estudiar”



¿CÓMO DEBE SER EL DOCENTE KRUGER?

Trato y vínculo (obligatorio)

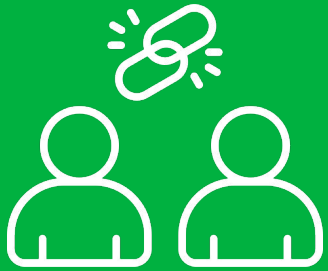
K-Learning depende del clima emocional. Un estudiante que se siente atacado, ridiculizado o ignorado no aprende; se defiende.

Prácticas esperadas:

Tono respetuoso
Corrección privada cuando sea posible
Lenguaje de crecimiento: “aún no” en vez de “no puedes”
Reconocer esfuerzo real
Escuchar sin sarcasmo
Tratarlo por su nombre
Responder TODAS LAS PREGUNTAS

Prohibido:

Humillación
Gritos
Etiquetas (“vago”, “problemático”)
Comentarios frente al curso sobre el padre/madre



Disciplina K-Learning: “conciencia + coherencia”

No se trata de represión, pero tampoco de permisividad.

Modelo de disciplina Kruger:

Norma clara y corta (“Computadora solo para...”)
Recordatorio preventivo
Consecuencia lógica y inmediata (sin pelea)
Reincidencia → reporte y plan

Modelo de disciplina Kruger:

“Pantalla abajo” por 5 minutos mientras participa sin dispositivo
Tarea breve de reflexión (“¿cómo afecta tu aprendizaje?”)
Acuerdo escrito estudiante-docente (Acta de reunión)

Lo que NO funciona:

Amenazas
Discursos largos
Quitar la computadora como castigo general sin estrategia
Aplicar solo una o dos estrategias



Motivación: cómo se gana (no se exige)

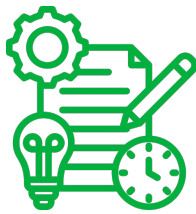
Motivación K-Learning se construye con:

Retos con sentido
Decisiones reales
Reconocimiento (Krugers)
Progreso visible
Pertenencia (equipo, misión, meta)

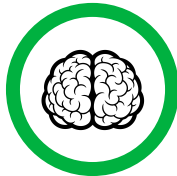
El estudiante juega cuando:

La clase no lo necesita
El reto es mecánico
Hay tiempos muertos
No ve propósito





TIPS PARA QUE LA **METODOLOGÍA** FUNCIONE (SIN TRADICIONALISMO)



Pantalla mínima, cerebro máximo

Usa la pantalla solo para:
Activar (imagen/caso)
Mostrar consigna
Evidencias rápidas

No para: explicar 20 minutos.



Evita tiempos muertos (principal causa del juego)

Si terminas antes:
"Reto extra" opcional
Extensión creativa
Explicar a un compañero
Mini autoevaluación



Define "qué se estudia" siempre

Los estudiantes extrañan el cuaderno porque era "un mapa".

Solución K-Learning:

- **Guía de estudio por unidad** (1 página)
- "Material para estudiar" fijo en Classroom
- 5 preguntas clave por tema (siempre)



Retroalimentación oportuna

Docentes deben calificar y devolver a tiempo (máx. 5 días laborables) para que el estudiante pueda mejorar.



Krugs: no es premio, es cultura

Krugs se usa para:

- Refuerzo
- Participación
- Mejora
- Colaboración
- Creatividad

Si no se usa: la metodología pierde uno de sus pilares motivacionales.



CHECKLIST FINAL

(para saber si tu clase fue
K-Learning)

Al terminar la clase, pregúntate:

¿Hablé menos de 10–12 minutos en total?

¿El estudiante tomó decisiones?

¿Hubo producción/evidencia visible?

¿Hubo interacción entre pares?

¿Cerré con reflexión?

¿El estudiante sabe de dónde estudiar?

¿La tecnología tuvo propósito claro?

¿El clima fue respetuoso y
motivador?

Si respondes “no” a 4 o más, no fue
K-Learning.

**No pasa nada:
se ajusta para la próxima.**

K-Learning no busca docentes perfectos. Busca docentes valientes, coherentes y humanos, capaces de guiar experiencias donde el estudiante aprenda con sentido.

A photograph of a school hallway with lockers on the right and a motivational sign on the wall. The sign reads "ONLY FAIL WHEN YOU STOP TRYING". The hallway is dimly lit, and the floor is reflective. The text "K-SCHOOL" is overlaid in large white letters.

K-SCHOOL

Gracias por ser parte del cambio
educativo.