

4

10 CUALIDADES PARA SER UN *docente increíble*

con los pies
en el aula



AUTOCRÍTICA

Reglas del juego

Vamos a jugar a un juego, al *juego de equivocarse*, meter la pata o cometer un pequeño error... ¡como tú prefieras llamarlo!

Lo que vas a hacer para poner en práctica los aprendizajes de este capítulo es *cometer un error con tus alumnos*.

¿Adrede? Sí, justo eso. Te estamos pidiendo *que te equivoques adrede* para que podamos experimentar qué pasa en esos momentos, para que puedas investigar y descubrir mucho más sobre ti.

Resumiendo, estos van a ser los pasos que seguirás en esta actividad:

PASO 1. ¿EN QUÉ TE VAS A EQUIVOCAR? _____



PASO 2. ¡EQUIVÓCATE! _____



PASO 3. ¿QUÉ HAS SENTIDO? _____



PASO 4. ¿CÓMO HAN REACCIONADO TUS ALUMNOS? _____



PASO 5. PROHIBIDO DECIRLES QUE ERA UN JUEGO _____

