

# Prompts y consejos para: Duolingo para escuelas



¿Qué es? Es la versión para docentes de la popular plataforma de idiomas. Permite gamificar el aprendizaje del inglés (u otras lenguas) mediante un panel de control donde el profesor asigna tareas y monitoriza el progreso en tiempo real de cada alumno.

## Ejemplo 1: El Torneo de Rachas (Motivación Continua)


- **Uso:** Crea una "clase" y asigna metas semanales de puntos (XP). Los alumnos compiten de forma sana por ver quién mantiene su racha de aprendizaje activa.
- **Qué buscamos:** Crear un hábito diario de contacto con el idioma. La gamificación asegura que el alumno practique gramática y vocabulario fuera del horario escolar de forma voluntaria.

## Ejemplo 2: Refuerzo de Vocabulario Temático (Curricular)

- **Uso:** Selecciona unidades específicas que coincidan con el tema de clase (ej: "The Family" o "Food"). Asigna esas lecciones como "deberes" digitales.
- **Qué buscamos:** Consolidar el léxico trabajado en el aula mediante ejercicios de repetición espaciada, lectura y escucha activa adaptados al nivel del niño.

## Ejemplo 3: Práctica de "Listening" Individualizada

- **Uso:** Los alumnos completan los ejercicios de audio usando auriculares. La IA detecta fallos de comprensión y repite las frases de forma más lenta si es necesario.
- **Qué buscamos:** Superar el miedo a la comprensión oral. Al ser un entorno privado, el alumno puede repetir el audio 20 veces sin sentirse observado, ganando confianza.

 **El Consejo de Oro para Duolingo for Schools: Utiliza los "Informes de Errores Comunes". La plataforma te dirá en qué palabra o estructura gramatical ha fallado la mayoría de la clase. En lugar de revisar toda la lección, dedica los primeros 5 minutos de tu clase presencial a explicar ese punto específico. Es enseñanza basada en datos reales.**