ESPAÑOL/SPANISH

APUNTES PARA EL PRESENTADOR

FOMENTAR LAS HABILIDADES DE PENSAMIENTO DE LOS NIÑOS

Esta guía le conduce a través del procedimiento para presentar el conjunto de materiales ***Interacciones interesantes y atrayentes: Fomentar las habilidades de pensamiento de los niños.*** Este conjunto incluye diapositivas en PowerPoint y materiales de apoyo.

MATERIALES REQUERIDOS:

- Diapositivas en PowerPoint para el presentador (16)
- Proyector y equipo de audio
- Actividades de aprendizaje:
  - » *Revisión del video: Caminata por la naturaleza*
  - » *Revisión del video: Lectura de un libro*
- Actividades de aprendizaje opcionales:
  - » *Análisis de escenarios en el aula*
  - » *Planificar para su aula*
- Consejos para maestros
- Herramientas para supervisores
- Lista de recursos útiles
- Rotafolio o papel grande similar, y marcadores para apuntar las ideas de los participantes

ANTES DE COMENZAR:

- El propósito de esta presentación es compartir las estrategias que los maestros pueden utilizar para apoyar la comprensión de los niños y profundizar sus conocimientos sobre el mundo que los rodea.
- Esto es uno de los conjuntos de materiales de capacitación sobre *Interacciones interesantes y atrayentes.*
- Se describen tres estrategias principales: La utilización del método científico, la resolución de problemas y la aplicación del conocimiento.
- La presentación incluye videoclips/secuencias de video y ejemplos que ilustran ejemplos de interacciones en las que los maestros fomentan las habilidades de pensamiento de los niños.
- Cuando sea necesario, recuerde a los participantes que donde se utilicen ejemplos y "ejemplos negativos" (p. ej., *Consejos para maestros*), éstos son específicos a los conceptos que se están analizando. Los "ejemplos negativos" pueden ser comportamientos apropiados en otras circunstancias.
- Las actividades de aprendizaje les ofrecen a los participantes oportunidades para analizar ejemplos y practicar la aplicación de las estrategias.
- Se describen las actividades de aprendizaje opcionales en detalle al final de este documento, después de la diapositiva de cierre.

NOTA

La Guía de planificación para el supervisor, que se localiza en las *Herramientas para supervisores,* es una herramienta de alcance general que es aplicable a múltiples conjuntos de materiales de capacitación, dentro de la serie *Interacciones interesantes y atrayentes.*

DIAPOSITIVA 1:
FOMENTAR LAS HABILIDADES DE PENSAMIENTO DE LOS NIÑOS

- Comience la capacitación proporcionando a los participantes información sobre los antecedentes generales de Ud. mismo/a.
- Brinde a los participantes la oportunidad de presentarse (p. ej., dónde trabajan, su función actual, etc.).

ENFATICE

Las investigaciones muestran que las interacciones son los procesos en el aula que promueven el desarrollo social y académico de los niños.

DIAPOSITIVA 2:
MARCO PARA LA PRÁCTICA EFECTIVA

Introduzca el Marco de referencia para la práctica efectiva de NCQTL.

- La estructura de la Casa apoya la preparación para la escuela para todos los niños.
- Los cimientos representan las interacciones y los entornos efectivos, interesantes y atrayentes.
- Los pilares representan los currículos y prácticas docentes basados en la investigación, y la evaluación continua del niño.
- El techo representa la enseñanza y el aprendizaje altamente individualizados.
- Todos los componentes interactúan entre sí y son esenciales para la práctica cotidiana efectiva con todos los niños.
- Esta presentación se encaja en *los cimientos—la base*—de la Casa.

La pertinencia del Marco de referencia de NCQTL al trabajo cotidiano de los participantes:

- Proporciona a la comunidad de Head Start un marco de referencia visual para la práctica docente efectiva en las aulas.
- Guía el pensamiento acerca de todas las prácticas que apoyan la preparación para la escuela.
- Organiza a la capacitación y el desarrollo profesional.

CONTINÚA EN LA SIGUIENTE PÁGINA

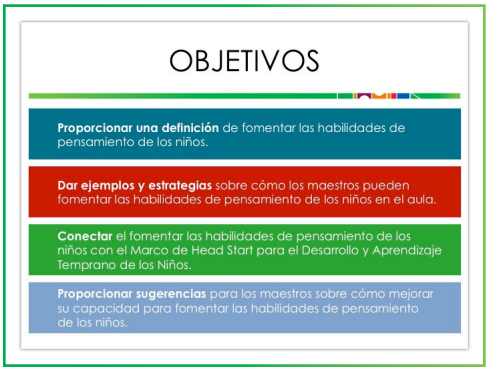
Introduzca las *Interacciones interesantes y atrayentes*:

- Las interacciones son los procesos dentro del aula que promueven el desarrollo social y académico de los niños.
- Cuando los maestros crean relaciones emocionales positivas, organizan el entorno de aprendizaje y se centran en el desarrollo cognitivo y del lenguaje, los niños obtienen mayores beneficios que les ayudan a tener éxito en la escuela y en la vida.

Hay tres bloques generales en la base: Apoyo social y emocional, Aulas bien organizadas e Interacciones didácticas. La serie de *Interacciones interesantes y atrayentes* se encaja en el bloque de las *Interacciones didácticas*. Específicamente, *Fomentar las habilidades de pensamiento de los niños* es un tipo de interacción en el aula que apoya el éxito futuro de los niños en la escuela.

NOTA

Los procesos en el aula se refieren a la manera en que los maestros interactúan con los niños, así como la forma en que seleccionan y utilizan los materiales y los recursos para propósitos didácticos.



DIAPOSITIVA 3: OBJETIVOS

Delinee los objetivos de la presentación:

- Proporcionar una definición de fomentar las habilidades de pensamiento de los niños.
- Dar ejemplos y estrategias sobre cómo los maestros pueden fomentar las habilidades de pensamiento de los niños.
- Conectar el fomentar las habilidades de pensamiento de los niños con el Marco de Head Start para el Desarrollo y Aprendizaje Temprano de los Niños.
- Ofrecer sugerencias a los maestros sobre cómo mejorar su capacidad para fomentar las habilidades de pensamiento de los niños.

DIAPOSITIVA 4:
FOMENTAR LAS HABILIDADES DE PENSAMIENTO DE LOS NIÑOS

Los maestros pueden crear entornos en el salón de clase donde los niños se sienten seguros para explorar y experimentar, y les alientan para expresar sus pensamientos e ideas.

Las interacciones en el aula que apoyan el pensamiento de los niños se enfocan en "las grandes ideas" y profundizan los conocimientos de los niños sobre el mundo que les rodea.

Los maestros ayudan a los niños a que se den cuenta de sus propios procesos de pensamiento, y les alientan a pensar en formas nuevas y diferentes.

- Este conjunto de materiales de capacitación describe tres estrategias principales que los maestros pueden usar para fomentar el pensamiento de los niños: la utilización del método científico, la resolución de problemas y la aplicación del conocimiento.
- Fomentar el pensamiento de los niños NO se trata de instrucción memorística, por repetición.

NOTA

"Las grandes ideas" enfatizan los conceptos claves que son importantes que aprendan los niños. Los maestros de preescolar se enfocan en "las grandes ideas" al identificar las metas significativas de aprendizaje para los niños que contribuyan a la preparación para la escuela. Enseñan "las grandes ideas" al conectar explícitamente conceptos nuevos a los que ya saben los niños, y al proveer múltiples oportunidades para practicar.

DIAPOSITIVA 5:
FOMENTAR LAS HABILIDADES DE PENSAMIENTO DE LOS NIÑOS MEDIANTE LA UTILIZACIÓN DEL MÉTODO CIENTÍFICO

El método científico se refiere a un conjunto de procedimientos para adquirir conocimientos nuevos. Implica hacer preguntas, observar, predecir, experimentar y analizar las conexiones entre los conocimientos nuevos y los previos.

Los maestros pueden utilizar el método científico para fomentar las habilidades de pensamiento de los niños al:

- **Alentar** a los niños a *hacer preguntas* y *expresar* sus ideas y pensamientos.
- **Dar** tareas en las que los niños puedan *observar, predecir* y *experimentar*.
- **Ayudar** a los niños a analizar los resultados y ver cómo se relacionan con lo que los niños ya saben.

Ejemplo:

De regreso de los juegos al aire libre, un grupo de niños están hablando acerca de unos gusanos que vieron en el patio de juego. Un niño *pregunta* sobre qué comen los gusanos. La maestra podría decidir a modificar la lección que había planeado sobre los hábitats de los animales y el ecosistema, para centrarse en el estudio de los gusanos. Podría pedirles a los niños que *observen* con cuidado a un gusano, usando una lupa para notar/fijarse en las diferentes partes del gusano. Podría pedirles a los niños que *predigan* qué pasaría si colocaran una hoja en el acuario con un gusano. Entonces podría pedirle a un niño que *experimente* al colocar la hoja en el acuario, y luego asegurarse de que los niños verifiquen al día siguiente para ver y *analizar juntos* lo que notaron acerca del gusano y la hoja.

NOTA

En esta presentación, el énfasis principal es sobre tres de los pasos del método científico: observar, predecir y experimentar. Asegúrese de que los participantes entiendan los términos.

Glosario de términos:

- Observar: mirar algo con atención.
- Predecir: una estimación fundamentada sobre qué sucederá en el futuro.
- Experimentar: comprobar algo para ver si una predicción es correcta.

Para información detallada acerca de la implementación de los cinco pasos del método científico con niños en un salón de clase de preescolar, véase el conjunto de materiales de capacitación *Interacciones interesantes y atrayentes: Utilizar el Método Científico*, incluido en la serie de I*nteracciones interesantes y atrayentes*.

DIAPOSITIVA 6:
FOMENTAR LAS HABILIDADES DE PENSAMIENTO DE LOS NIÑOS MEDIANTE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Otra estrategia para fomentar las habilidades de pensamiento de los niños implica ayudar a los niños a resolver problemas al:

- Proporcionar oportunidades para que los niños *generen e intercambien ideas, planifiquen* y *resuelvan problemas*.
- Los maestros pueden ayudar a los niños a pensar bien en un problema e identificar múltiples soluciones posibles, modelando los pasos de resolución de problemas o haciendo preguntas que alienten a los niños a generar e intercambiar ideas, hacer conexiones y encontrar soluciones.

Ejemplo:

En una actividad sobre el reciclaje, la maestra lee un libro acerca de la importancia de reciclar, y luego pide a los niños que *generen e intercambien ideas* acerca de objetos en el aula o en sus casas que normalmente botan/tiran a la basura, pero que podrían reciclarse. Le pide a cada estudiante que elija un objeto (p. ej., cajas de cereales, periódicos, restos de papel del centro de arte) y les pide que piensen en una manera alternativa en que estos objetos podrían utilizarse (por ejemplo, los envases de productos alimenticios frescos podrían utilizarse como cestos organizadores para el aula).

NOTA

Asegúrese de que los participantes entiendan los términos.

Glosario de términos:

- Generación e intercambio de ideas/*lluvia de ideas*: crear una lista de ideas.

DIAPOSITIVA 7:
FOMENTAR LAS HABILIDADES DE PENSAMIENTO DE LOS NIÑOS MEDIANTE LA APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO

Finalmente, otra manera de fomentar las habilidades de pensamiento de los niños consiste en ayudarles a aplicar nuevos conocimientos a lo que ya saben:

- El maestro puede aprovechar la curiosidad natural de los niños y *recurrir a sus experiencias cotidianas, ayudando a los niños a conectar conceptos nuevos a sus conocimientos previos.*

Ejemplo:

En una lección acerca de los cinco sentidos, la maestra trae "objetos misteriosos" que son familiares para todos los niños (p. ej., pasta de dientes, una naranja en rodajas, flores, etc.). Con los estudiantes sentados en círculo, les pide que cierren los ojos y adivinen qué es cada uno de los objetos que se les pasa, utilizando el sentido del olfato. En esta lección, la maestra ha aprovechado la curiosidad de los niños y ha relacionado su sentido del olfato con objetos que huelen en su vida cotidiana.

Es importante que los maestros observen cuidadosamente lo que es interesante para los niños. Al construir sobre lo que a los niños les interese y les provoque curiosidad, los maestros apoyan su aprendizaje de una manera significativa y relevante para las experiencias cotidianas de los niños.

Al integrar información nueva a lo que los niños ya saben, los maestros ayudan a los niños a adquirir una comprensión más profunda.

DIAPOSITIVA 8:
EL MARCO DE HEAD START PARA EL DESARROLLO Y APRENDIZAJE TEMPRANO DE LOS NIÑOS

Introduzca a NCQTL:

- Fomentar las habilidades de pensamiento de los niños puede conectarse con muchos dominios del Marco de Head Start para el Desarrollo y Aprendizaje Temprano de los Niños, incluyendo:
  - » Lógica y razonamiento
  - » Conocimientos y destrezas sobre lectoescritura
  - » Conocimientos y destrezas sobre matemáticas
  - » Desarrollo social y emocional
  - » Conocimientos y destrezas sobre ciencias

Duración del video: Aproximadamente 1 minuto y 30 segundos

Video cortesía del Centro para el Estudio Avanzado de la Enseñanza y el Aprendizaje: http://curry.virginia.edu/research/centers/castl

DIAPOSITIVA 9:
VIDEO: CAMINATA POR LA NATURALEZA

Introduzca el video: Informar a los participantes que este video muestra a una maestra hablando con los niños durante una caminata por la naturaleza.

Pídales a los participantes que busquen ejemplos de cómo la maestra alienta los niños para que predigan y conecten ideas.

VIDEO

NOTA

La página siguiente contiene materiales suplementarios para el video.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: REVISIÓN DEL VIDEO CAMINATA POR LA NATURALEZA

La actividad de aprendizaje *Revisión del video Caminata por la naturaleza* puede utilizarse para analizar con el grupo las estrategias para fomentar aún más el pensamiento de los niños.

Consulte la Guía del presentador/coordinador para la *Revisión del video Caminata por la naturaleza*, a fin de obtener detalles específicos.

NOTA

Según la cantidad de participantes, esta actividad puede realizarse en el grupo grande en pleno, o se puede dividir a los participantes en grupos más pequeños de 3 o 4 integrantes.

MATERIAL IMPRESO

Distribuya la *Revisión del video Caminata por la naturaleza* a los participantes y revise las instrucciones.

Los participantes enumeran ejemplos de las estrategias observadas mientras vean el video *Caminata por la naturaleza*.

VIDEO

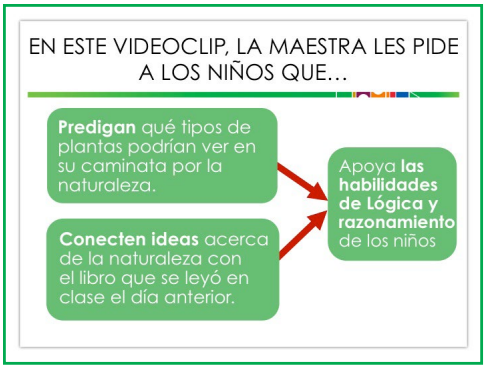
Informe a los participantes que revisarán el video, buscarán y escribirán ejemplos específicos de predecir y conectar ideas y otras estrategias utilizadas para fomentar las habilidades de pensamiento de los niños.

ANÁLISIS

Estrategias: Los participantes analizan ejemplos de estrategias que hayan observado en el video, directamente en el grupo grande en pleno, o las comparten con todos después del análisis en grupos más pequeños.

ANÁLISIS

Vincular a las estrategias con los dominios: Los participantes comparten ejemplos del dominio y los elementos del dominio del Marco de Head Start para el Desarrollo y Aprendizaje Temprano de los Niños que hayan observado que se respaldaban en el video. Los participantes analizan los ejemplos directamente en el grupo grande en pleno, o los comparten con todos después del análisis en grupos más pequeños.



DIAPOSITIVA 10:
EN ESTE VIDEOCLIP, LA MAESTRA LES PIDE A LOS NIÑOS QUE…

Destaque los puntos principales del videoclip/la secuencia de video que se relacionen con fomentar las habilidades de pensamiento de los niños:

- Recuerde a los participantes que 'Predecir' forma parte de la estrategia 'Utilizar el método científico' e 'Ideas conectadas' forma parte de la estrategia 'Aplicar el conocimiento.'
- En este videoclip, hubo muchos momentos en los que la maestra participó con los niños en interacciones de apoyo didáctico.
- Por ejemplo, la maestra utiliza la predicción al preguntar a los niños qué tipos de plantas podrían ver cuando salgan a caminar. También conectó ideas acerca de las plantas con el libro que habían leído el día anterior. Estas dos interacciones apoyan al desarrollo de las habilidades de lógica y razonamiento de los niños, en particular su capacidad para entender el mundo que los rodea y adquirir nuevos conocimientos.

Duración del video: Aproximadamente 1 minuto y 30 segundos

Video cortesía del Centro para el Estudio Avanzado de la Enseñanza y el Aprendizaje: http://curry.virginia.edu/research/centers/castl

DIAPOSITIVA 11:
VIDEO: LECTURA DE UN LIBRO

Introduzca el video: Informe a los participantes que verán un video que muestra a una maestra hablando con los niños sobre un libro.

Pídales a los participantes que busquen ejemplos de cómo la maestra alienta a los niños a generar e intercambiar ideas y conectar los conceptos con sus propias vidas.

VIDEO

NOTA

La página siguiente contiene materiales suplementarios para el video.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: REVISIÓN DEL VIDEO LECTURA DE UN LIBRO

La actividad de aprendizaje *Revisión del video Lectura de un libro* puede utilizarse para analizar con el grupo estrategias para fomentar el pensamiento de los niños. Consulte la Guía del presentador/coordinador para la *Revisión del video Lectura de un libro* a fin de obtener detalles específicos.

NOTA

Según la cantidad de participantes, esta actividad puede realizarse en el grupo grande en pleno, o se puede dividir a los participantes en grupos más pequeños de 3 o 4 integrantes.

Informe a los participantes que revisarán el video, buscarán y escribirán ejemplos específicos de generar e intercambiar ideas y de recurrir a las experiencias de los niños, y otras estrategias utilizadas para fomentar las habilidades de pensamiento de los niños.

MATERIAL IMPRESO

Distribuya la *Revisión del video Lectura de un libro* a los participantes y revise las instrucciones.

Los participantes registran ejemplos de las estrategias observadas mientras vean el video *Lectura de un libro*.

ANÁLISIS

Estrategias
Los participantes analizan ejemplos de estrategias que hayan observado en el video, directamente en el grupo grande en pleno, o las comparten con todos después del análisis en grupos más pequeños.

Vincular las estrategias con los dominios

Los participantes comparten ejemplos del dominio y los elementos del dominio del Marco de Head Start para el Desarrollo y Aprendizaje Temprano de los Niños que hayan observado que se respaldaban en el video. Los participantes analizan los ejemplos directamente en el grupo grande en pleno, o los comparten con todos después del análisis en grupos más pequeños.

DIAPOSITIVA 12:
EN ESTE VIDEOCLIP, LA MAESTRA LES PIDE A LOS NIÑOS QUE…

Destaque los puntos principales del videoclip que se relacionan con fomentar las habilidades de pensamiento de los niños:

- Recuerde a los participantes que 'Generar e intercambiar ideas' forma parte de la estrategia 'Resolver problemas' e 'Ideas conectadas' forma parte de la estrategia 'Aplicar el conocimiento.'
- En este videoclip, la maestra fomenta las habilidades de pensamiento de los niños cuando les pide que generen e intercambien ideas acerca de si el libro que están a punto de leer es un libro de ficción o un libro informativo, al formular preguntas con "¿por qué?." Pregunta: "¿Por qué es un cuento de ficción?" También conecta los conceptos con la vida de los estudiantes al responder al niño que dijo que a algunos animales, en particular las mascotas, sí se les permiten vivir dentro de las casas. Estas interacciones apoyan el desarrollo de los conocimientos y las destrezas sobre lectoescritura de los niños, en particular su comprensión de los libros de ficción en comparación con los informativos.

DIAPOSITIVA 13:
¿CUÁNDO PUEDO FOMENTAR LAS HABILIDADES DE PENSAMIENTO DE LOS NIÑOS?

Se pueden fomentar las habilidades de pensamiento de los niños durante todo el día y a través de las actividades y rutinas en el salón de clase:

ANÁLISIS

Pídales a los participantes que comparten ejemplos.

Algunos posibles ejemplos:

- Los maestros pueden crear experimentos sobre cómo se mueven las cosas (p. ej., las cosas que resbalan y las cosas que ruedan), que se basen en las exploraciones de los niños durante las actividades de construcción con los bloques/cubos.
- Los maestros pueden ayudar a los niños a generar e intercambiar ideas y a resolver problemas cuando los niños juegan con escenarios ya conocidos (p. ej., la tienda, ir al doctor) durante los juegos dramáticos.
- Los maestros pueden introducir conceptos nuevos sobre material impreso y las habilidades de la conciencia fonológica, en el contexto de cuentos conocidos y libros de dibujos.

DIAPOSITIVA 14:
MEJORAR LA PRÁCTICA

Tres maneras de mejorar las interacciones didácticas en el aula:

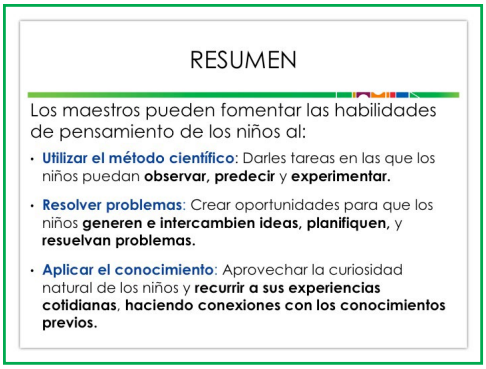
Grabación en video – Los maestros pueden grabarse en video y observar sus interacciones en el aula. Esto puede ayudarles a observar las interacciones con los estudiantes momento-a-momento y reflexionar sobre su práctica.

Ejemplo:
Una maestra graba en video sus interacciones con los niños durante el tiempo que se dedica a los centros. En el centro de bloques/cubos para armar, pregunta a un niño: "¿Cuántos bloques/cubos tiene la torre?" La maestra observa que ésta es una buena pregunta, porque refuerza las habilidades de conteo que los niños estaban aprendiendo. Sin embargo, se da cuenta que podría haber hecho más preguntas que hubieran requerido más análisis y razonamiento. Podría haber preguntado: "¿Qué crees que sucederá si añadimos más bloques/cubos para armar? ... ¿Por qué crees eso?." Luego podría haberles pedido a los niños que agregaran más bloques/cubos para armar, y que conversaran sobre lo que sucedara. Esto les hubiera permitido experimentar y aprender más de la actividad.

Practicar con un colega – También puede ser útil para los maestros "practicar con un colega," ya sea pidiéndole a otro maestro que realice una observación directa en el aula, o mirando juntos un video sobre la práctica del maestro. Los colegas pueden proporcionar sugerencias sobre los comportamientos de cada uno y las señales y respuestas de los niños. Juntos, los maestros pueden generar e intercambiar ideas sobre las maneras en que el maestro observado pueda interactuar en el aula para hacer mejoras y fomentar las habilidades de pensamiento de los niños con mayor frecuencia.

Ejemplo:
Al ver a la maestra observada participar en la lectura de un libro, su colega podría notar que la maestra hace muchas preguntas a los estudiantes, pero que la mayoría de las preguntas son "cerradas" y requieren respuestas de una sola palabra, en lugar de hacer preguntas que requieren que los estudiantes analicen, razonen y hagan predicciones. El colega podría sugerir que la maestra observada intente colocar notas adhesivas en determinadas páginas de un libro, con preguntas que requieren respuestas elaboradas por parte de los estudiantes, como recordatorio para que la maestra haga este tipo de preguntas durante futuras lecturas del libro.

Observar a "maestros de maestros" – Otra manera de mejorar la práctica es ver ejemplos de las interacciones de maestros más experimentados con los estudiantes, ya sea en vivo o en video. Observar las estrategias de los maestros más experimentados puede proporcionarle al maestro ideas sobre cómo mejorar sus propias interacciones didácticas.



DIAPOSITIVA 15:
RESUMEN

Revise las estrategias para fomentar las habilidades de pensamiento de los niños:

Utilizar el método científico: Los maestros alientan a los niños a *hacer preguntas*, dan tareas en las que los niños puedan *observar, predecir* y *experimentar*, y les ayudan a los niños a *analizar juntos* a las observaciones, relacionando los resultados con los conocimientos previos.

Resolver problemas: Crear oportunidades para que los niños *generen e intercambien ideas, planifiquen* y *resuelvan problemas*.

Aplicar el conocimiento: Aprovechar la curiosidad natural de los niños y recurrir a sus experiencias cotidianas, haciendo conexiones con los conocimientos previos.

MATERIAL IMPRESO

Teniendo en cuenta los roles de los participantes:

Distribuya y revise *Consejos para maestros*. Esta hoja de consejos proporciona múltiples estrategias que los maestros pueden utilizar, y ejemplos de cómo se manifiestan estas estrategias en el aula.

Nótese por favor que las estrategias para "Cómo se manifiesta esto en la práctica" y "Lo que no es" son ejemplos específicos para esas estrategias. Los comportamientos en los "ejemplos negativos" pueden ser apropiados en otras instancias, de acuerdo con las metas de aprendizaje de los niños.

Distribuya y revise las *Herramientas para supervisores*. La *Guía de planificación para el supervisor* proporciona estrategias para que los asesores técnicos, mentores o supervisores las utilicen a fin de ayudar a los maestros a realizar un cambio en su práctica.

Distribuya la lista de *Recursos útiles* y revise los recursos clave, incluyendo los enlaces a sitios web, libros y artículos que tengan información sobre cómo fomentar las habilidades de pensamiento de los niños.

DIAPOSITIVA 16:
EL CIERRE

Proporcione a los participantes la información de contacto de NCQTL, y aliéntelos a visitar nuestro sitio web para encontrar recursos adicionales.

OPCIONAL

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: ANÁLISIS DE ESCENARIOS EN EL AULA

Esta actividad de aprendizaje proporciona una oportunidad para que los participantes practiquen cómo podrían utilizar las estrategias para fomentar las habilidades de pensamiento de los niños.

Esta actividad ofrece cuatro opciones: identificar estrategias, generar enunciados/preguntas, crear un guion, y la dramatización. El presentador/coordinador puede utilizar cualquier cantidad y combinación de las cuatro opciones.

Consulte el *Análisis de escenarios en el aula* – Guía del presentador/coordinador para detalles específicos.

NOTA

Si tiene un grupo grande, considere la posibilidad de dividir a los participantes en varios grupos más pequeños para esta actividad.

MATERIAL IMPRESO

Distribuya el *Análisis de escenarios en el aula* a los participantes y revise las instrucciones.

- Cada grupo completará las actividades encomendadas, dependiendo de la(s) opción(es) elegida(s).

ANÁLISIS

Pídales a los grupos pequeños que compartan con el grupo grande en pleno.

Para la opción de la Dramatización:

Aliente a los participantes a hacer comentarios de acuerdo con su rol asignado de maestro, niño u observador.

Preguntas posibles que hacer:

- ¿Qué observó usted que hacía el maestro?
- ¿Cómo respondieron los niños?
- ¿De qué otras maneras podrían los maestros implementar esta estrategia?

OPCIONAL

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: PLANIFICAR PARA SU AULA

Esta actividad de aprendizaje ofrece la oportunidad para que los participantes desarrollen un plan sobre cómo podrían utilizar estas estrategias en sus propias aulas. Esta actividad funciona mejor cuando hay varios participantes que trabajen en una misma aula o programa. Consulte el material impreso *Planificar para su aula* – Guía del presentador/coordinador para detalles específicos.

NOTA

La guía del presentador/coordinador incluye un ejemplo de una actividad planificada que puede compartirse con los participantes.

Pídales a los participantes que formen grupos pequeños compuestos por personal que trabaje en la misma aula o programa, de ser posible.

NOTA

Revise a las *Herramientas para supervisores* para una mirada más profunda sobre la planificación como parte del ciclo para mejorar la enseñanza.

MATERIAL IMPRESO

Distribuya *Planificar para su aula* a los participantes y revise las instrucciones.

Cada grupo selecciona un dominio de aprendizaje y una estrategia para fomentar las habilidades de pensamiento de los niños, y desarrolla un plan de actividades.

ANÁLISIS

Pídales a los participantes que implementen la actividad en sus aulas y que analicen cómo funcionó la actividad en una reunión de personal, y/o que compartan la información con el grupo grande en pleno en la siguiente reunión de capacitación.

Preguntas posibles que hacer:

- ¿Cuál fue su experiencia con la actividad?
- ¿Cómo respondieron los niños?
- ¿Qué funcionó bien?
- ¿Qué cosas podría hacer de manera diferente en el futuro?

Este documento fue preparado por el Centro Nacional para la Enseñanza y el Aprendizaje de Calidad para el Departamento de Salud y Servicios Humanos de los Estados Unidos, Administración para Niños y Familias, Oficina Nacional de Head Start, con la subvención #90HC0002.

OTOÑO, 2012