

OPTIMIZAR LOS BENEFICIOS DEL TIEMPO DE PANTALLA



ANTES

Considere a su hijo y la meta
Proporcione una presentación preliminar
Establezca límites claros



DURANTE

Participe
Dirija su atención
Conéctese, reflexione y prediga



DESPUÉS

Repita la lección
Amplíe el aprendizaje
Transfiera los conocimientos





HERRAMIENTAS PARA HABLAR DURANTE EL USO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

EJEMPLOS DE GUIONES C-R-O-W-D

Supongamos que usted y su hijo están viendo juntos un episodio de Plaza Sésamo. Durante uno de los segmentos, Elmo y sus amigos se quedan sin bloques mientras construyen y buscan otros objetos para terminar su torre. Aquí tenemos ejemplos de cada una de las preguntas de CROWD relacionadas con este escenario:

C EJECUCIÓN: RELLENE EL ESPACIO EN BLANCO

¡Oh, no! Elmo y sus amigos tienen un problema que resolver. Veamos. "Me pregunto, ¿qué pasaría sí...?" ("Me pregunto, ¿qué pasaría sí? intentemos" es una frase muy repetida en este programa.)

R MEMORIA: RECUERDE ALGO QUE YA SUCEDIÓ *¿Qué objetos probaron ya para construir la torre?*

O PREGUNTA DE RESPUESTA ABIERTA: EXPLICAR LO QUE YA HA OCURRIDO O PREDECIR LO QUE PUEDE OCURRIR A CONTINUACIÓN

Me pregunto qué utilizarán en lugar de los bloques para terminar su torre, ¿tienes alguna idea?

W "PREGUNTAS CON PALABRAS INTERROGATIVAS": PREGUNTAS SOBRE QUIÉN, QUÉ, CUÁNDO, DÓNDE Y POR QUÉ *¿Qué utiliza Elmo en lugar de un bloque?*

D DISTANCIAMIENTO: RELACIONAR CONTENIDOS CON EXPERIENCIAS DE LA VIDA REAL

¿Recuerdas que ayer nos quedamos sin legos cuando hacíamos una torre?





HERRAMIENTAS PARA HABLAR DURANTE EL USO DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

EJEMPLOS DE GUIONES P-E-E-R

El método PEER se utiliza para que los niños piensen de forma crítica al utilizar los medios de comunicación. Esta conversación recíproca los ayuda a establecer conexiones significativas con el contenido y favorece el aprendizaje en profundidad. Los guiones PEER pueden ser especialmente útiles con contenidos avanzados o que superan un poco el nivel de habilidad de su hijo. Utilizando el mismo escenario que en el guion de CROWD, he aquí un ejemplo de la secuencia PEER:

INDICACIÓN: HÁGALE AL NIÑO UNA PREGUNTA "C-R-O-W-D"

Elmo intenta hacer la torre más alta de la historia, ¡pero se ha quedado sin bloques! ¿Qué otras cosas utilizó para construir?

EVALUACIÓN: EVALUAR SU RESPUESTA

Así es, ¡buen trabajo!

-O- No del todo, pensemos.

AMPLIACIÓN: APROVECHAR SU RESPUESTA

Utilizaron unas cajas para su torre. También probaron con botellas y contenedores. Eran resistentes como bloques.

REPETICIÓN: REPETIR LA CONVERSACIÓN

Elmo y Rosita se quedaron sin bloques y tuvieron que pensar en otras cosas que utilizar. ¡Era un problema que había que resolver! Resolvieron el problema de la torre con cajas, contenedores y botellas

