

# 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*

