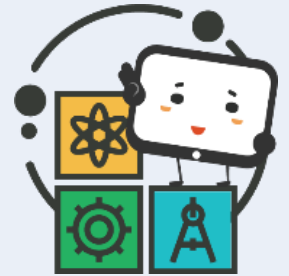


# ORIENTACIÓN PARA LAS PRÁCTICAS DE ENSEÑANZA

*En STEMIE, primero usamos adaptaciones para garantizar que todos y cada uno de los niños, incluso los niños pequeños con discapacidades puedan participar e involucrarse plenamente en las oportunidades y experiencias de aprendizaje de CTIM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas) en el hogar, en programas para la primera infancia y en la comunidad. Sin embargo, algunos niños pequeños pueden requerir apoyo educativo adicional por parte de adultos y/o compañeros para participar con éxito en las oportunidades y experiencias de aprendizaje de CTIM.*



**En este documento, definimos y describimos estrategias de enseñanza basadas en evidencia y brindamos ejemplos de cada estrategia de enseñanza que los adultos pueden usar para garantizar que los niños pequeños con discapacidades puedan participar plenamente en las experiencias de aprendizaje de CTIM.**

## ¿Qué son las Estrategias de Enseñanza?

**Las estrategias de enseñanza son prácticas utilizadas por adultos (por ej., miembros de la familia, profesionales) o, en algunos casos, por otros niños para facilitar la participación de los niños en las rutinas diarias, las experiencias de aprendizaje y las actividades. El uso de estas estrategias involucra a los niños en actividades, mantiene su interés y brinda oportunidades para que aprendan conceptos y destrezas de pensamiento que respaldan el aprendizaje de CTIM cuando usar adaptaciones (consulte la Guía de Adaptaciones de STEMIE para obtener más información) no es un apoyo suficiente.**



## El Continuo de Estrategias

**Estas prácticas o estrategias de enseñanza pueden ser proporcionadas a individuos o grupos de niños pequeños por un adulto o, a veces, por otro niño, como un hermano u otro niño en el salón de clases. La mayoría de las veces, las estrategias se utilizan intencionalmente y además de las adaptaciones para que los niños tengan los apoyos individuales que necesitan para participar plenamente en el aprendizaje de CTIM. Sin embargo, algunas estrategias también pueden ocurrir de forma natural.**



## Estrategias de Enseñanza Generales

**Algunos niños pequeños pueden requerir estrategias de enseñanza por parte de adultos para participar con éxito en las oportunidades y experiencias de aprendizaje de CTIM.**

- Involucrarse con otros niños de una manera positiva y alentadora
- Limitar el número de niños que participan en una actividad
- Modificar una actividad (acortar, extender, dividir en pasos, añadir movimiento)
- Tomar turnos con otros niños
- Entender que los niños están participando en juego y aprendizaje intencional (CARA's Kit, 2007)



## Contenido

Estímulos	3
Andamiaje	4
Modelar	5
Habla Descriptiva/Orientación Verbal	5
Tiempo de Espera	6
Refuerzo	6



## Estímulos

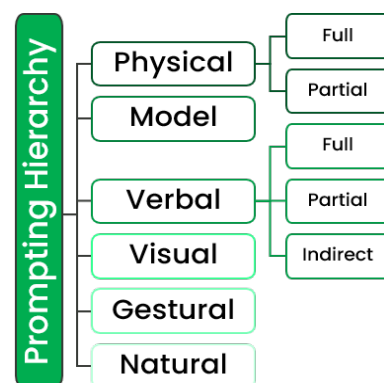
**Ayuda brindada por otra persona (generalmente un adulto) para ayudar a los niños a saber cómo realizar un comportamiento determinado en presencia de un estímulo predeterminado (Sandall, Hemmeter, Smith y McLean, 2005). Los tipos de estímulos pueden incluir señales verbales, gestuales (señalar) y/o físicas para fomentar la participación.**



- Use estímulos desvanecientes (es decir, asistencia reducida) cuando sea necesario para promover la independencia de los niños en las actividades. Por ejemplo, un adulto podría inicialmente ofrecer apoyo físico de mano sobre mano para que un niño pequeño diga la palabra "más" en lenguaje de señas, luego disminuir la asistencia con el estímulo de hacer la seña de "más" mientras dice la palabra, y luego disminuir la asistencia diciendo "¿más?" como un estímulo oral para que el niño haga la seña de "más" independientemente.
- Para facilitar la participación, use estímulos verbales, gestos (como señalar) y lenguaje de señas junto con el lenguaje hablado durante las actividades y cantos (es decir, el adulto puede usar la seña de 'luego' con la frase hablada, "Luego, necesitaremos la jalea," y señalar la jalea).
- Use estímulos visuales y verbales para facilitar avanzar en las actividades (por ejemplo, un tablero de opciones de comunicación junto con el estímulo verbal, "¿Qué sigue?").

**Para reducir la dependencia de los estímulos y aumentar la independencia del niño, se recomienda utilizar la jerarquía de estímulos de menor a mayor. El nivel de estímulos menos intrusivo a más intrusivo se determina por las necesidades del niño, el entorno y/o la actividad. A menudo, los estímulos físicos se consideran el nivel más intrusivo y los estímulos verbales, o las instrucciones verbales, se consideran las menos intrusivas. Por ejemplo, un estímulo natural durante el juego con agua podría ser proporcionar una taza para verter.**

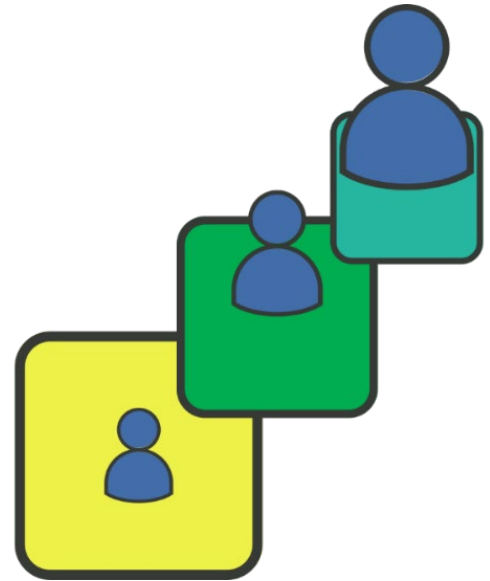
**Un estímulo gestual sería señalar la taza y uno verbal sería decir: "Vierte el agua". Un estímulo visual podría parecerse al uso de un tablero de comunicación o íconos de imágenes para mostrar cómo usar la taza, mientras que un estímulo modelado implicaría la demostración de cómo usar la taza por un adulto. El estímulo físico completo puede implicar tomar las manos del niño y mostrarle cómo llenar y verter la taza.**



## Andamiaje

**Provea “estímulos y pistas para apoyar al alumno y luego quite esos apoyos gradualmente a medida que el alumno realiza las actividades con mayor independencia” (Bodrova & Leong, 2012).**

- Expanda las respuestas y acciones de los niños (vea la [Orientación de Habla Descriptiva](#))
- Introduzca oportunidades para resolver problemas (“Me pregunto qué pasaría si abrimos ambos grifos, llenamos la taza y luego vertimos el agua.”)
- Provea una cantidad generosa de tiempo antes de proveer el siguiente estímulo (es decir., de 10–60 segundos dependiendo del nivel de desarrollo del niño. Vea [Tiempo de Espera](#))
- Use fotografías/íconos y/o palabras para dividir una actividad compleja en pasos más pequeños, manejables y claros (Vea [Claves Visuales](#) en [La Orientación de las Adaptaciones de STEMIE](#))
- Use preguntas para facilitar la reflexión y la resolución de problemas (¿por ejemplo, “Me pregunto por qué el agua hizo que se te arrugaran los dedos?” Para ver más ejemplos, vea la [Orientación de STEMIE para Hacer Preguntas Abiertas](#))
- Use estímulos visuales y verbales para facilitar la progresión entre actividades (vea [Estímulos](#))



## Modelar

### Visualmente demostrar o hacer la actividad/comportamiento/destreza para fomentar la participación

- Demostrar la actividad al introducirla o implementarla (por ejemplo; ilustrar o modelar el uso de palabras de cantidad y comparación [es decir, más, menos, o igual] al introducir o implementar la actividad [es decir, "Veo que tú y Emma tienen el mismo número de contadores. Los dos tienen tres. Contemóslas..."])
- Modelar expectativas (por ejemplo, mostrar su mano lentamente tocando cada contador, diciendo en voz alta, 'Uno, dos, tres,' para modelar el uso de la correspondencia 1-1)
- Modelar la exploración y el juego
- Emparejar al niño con un compañero que pueda modelar y reforzar aspectos claves de la actividad
- El juego de roles (por ejemplo, decir, "Pretendamos que estamos jugando con contadores. Yo contaré primero y luego tú me muestras qué hacer.")



## Habla Descriptiva/Orientación Verbal

### Use vocabulario simple, claro y valioso para ir más allá de lo que el niño está viendo o haciendo.

Añada nueva información y vocabulario (por ejemplo, narrando "Veo que tus dedos se están arrugando por estar tanto tiempo en el agua.")

- Añada a las respuestas y las acciones de los niños (por ejemplo, cuando un niño diga, 'mojada,' diga, "Sí, el agua está muy mojada.")
- Presente la actividad y muéstrela a los niños las expectativas (modele dónde debe permanecer el agua [en el contenedor], y cómo debe ser usada [vertida o tirada, pero no arrojada o salpicada])
- Narre lo que está sucediendo - "Estás poniendo tus manos bajo agua - bajo el agua fría y mojada."
- Use vocabulario para describir las características de la actividad aun cuando apenas se le están presentando al niño palabras específicas (caliente/frío, mojado/seco) o acciones particulares (salpicar, vertir, tirar)



## Tiempo de Espera

### Provea una cantidad generosa de tiempo para que el niño responda independientemente

- Dé tiempo para que los niños respondan independientemente
- Provea una pausa en la instrucción de por lo menos 3 segundos para tener un momento de reflexión y/o para procesar la instrucción
- Provea tiempo para que el niño haga sus propias preguntas
- Espere por lo menos 3 segundos después de hacer una pregunta antes de pedirle a algún niño que responda.
- Espere por lo menos 3 segundos después de pedir que se complete una acción
- Espere que el niño inicie interacciones y actividades. Siga lo que ellos hacen y lo que les interesa.



## Refuerzo

### Provea retroalimentación inmediata y específica para alentar al niño a que repita una acción exitosa

- Empareje al niño con un compañero que refuerce y modele aspectos claves de las actividades
- Use refuerzo positivo con retroalimentación constructivo (por ejemplo, si a un niño le cuesta encajar una clavija en su agujero, diga, "Probemos darle vuelta" y ayúdele a manipular la clavija)
- Use refuerzo de procesos (por ejemplo, "Sé que estás trabajando duro para que todas las piezas encajen.")

