

## EMPAREJAR LAS MODIFICACIONES: GUÍA PARA EL FACILITADOR

En esta actividad los participantes practican cómo identificar las estrategias de apoyos en el entorno y piensan en distintos modos de modificar el entorno para responder a las necesidades de determinados niños.

### Instrucciones:

#### Diapositiva 30, *Emparejar las modificaciones, Parte 1:*

Pídales a los participantes que lean las frases que se dan a continuación. Pídales que emparejen cada frase con la fotografía que muestre la mejor estrategia de modificación para apoyar al niño, y que escriban las letras correspondientes en cada espacio en blanco.

#### Diapositiva 31, *Emparejar las modificaciones, Parte 2:*

Los participantes continúan emparejando las frases y las fotografías.

### PARTE 1

#### El apoyo en el entorno para un niño que:

1. **C** No adopta ningún rol en los juegos dramáticos y se queda parado a un lado.

**Modificación:** El maestro hace collares, cada uno con una imagen de un personaje imaginario diferente (como "cliente" y "persona que repara cosas"). El maestro muestra al niño cómo se vería cada uno de los roles en la práctica.

2. **D** No quiere esperar su turno en la computadora/el ordenador.

**Modificación:** La maestra coloca una lista de espera para la computadora en la cual los niños pueden colocar su imagen en el siguiente espacio disponible. Cada niño quita su imagen cuando su turno concluye. El niño puede ver así cuándo llegará su turno.

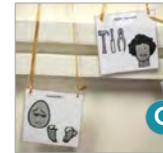
3. **B** Parece no saber dónde van las cosas a la hora de recoger y guardar, y se siente abrumado.

**Modificación:** El maestro proporciona un recipiente para recoger, claramente marcado.

4. **A** Tiende a sentarse con los hombros caídos y chocar con los demás, durante las actividades en el piso.

**Modificación:** La maestra le proporciona una silla de madera que le da el apoyo suficiente como para que se siente en posición erguida.

### EMPAREJAR LAS MODIFICACIONES: PARTE 1



## PARTE 2

### El apoyo en el entorno para un niño que:

1. **B** A menudo discute con los amigos con respecto a compartir.

**Modificación:** El maestro arma un paquete/kit de resolución de problemas que incluye un anillo con tarjetas de imágenes que muestran diferentes modos de resolver problemas. (“Un minuto más, por favor”, “Intercambiamos”, etc.)

2. **A** Termina sus bocadillos/merienda mucho antes que sus compañeros y se pone inquieto. Comienza a entrometerse con los alimentos de los demás niños.

**Modificación:** La maestra coloca un cesto con los libros favoritos del niño en un lugar tranquilo del salón. El niño puede ir allí cuando termina de comer.

3. **D** No interactúa mucho con los compañeros, pero le encanta diseñar y construir estructuras complejas.

**Modificación:** El maestro sabe que a varios niños les gustan los engranajes, y coloca juguetes de engranajes en el área de juegos, con el fin de incrementar las oportunidades de juego cooperativo para el niño.

4. **C** Tiene un lenguaje amplio y está comenzando a responder a los compañeros en las conversaciones, pero tiene problemas para continuar con el mismo tema.

**Modificación:** La maestra prepara unas imágenes visuales que le dan al niño un breve guion para continuar con el mismo tema. (“Escucha a tu amigo”, “Piensa. ¿De qué está hablando mi amigo?”, “Di algo sobre el mismo tema”).

## EMPAREJAR LAS MODIFICACIONES: PARTE 2



## EMPAREJAR LAS MODIFICACIONES

En esta actividad, usted practicará cómo identificar las estrategias de apoyos en el entorno y pensará en distintos modos de modificar el entorno del salón de clases para responder a las necesidades de determinados niños.

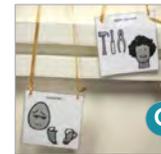
**Instrucciones:** Para la Parte 1, lea las frases que se dan a continuación. Empareje cada frase con la fotografía que muestre la mejor estrategia de modificación para apoyar al niño. Escriba la letra correspondiente en el espacio en blanco. Continúe emparejando cada frase con una fotografía para la Parte 2.

### PARTE 1

#### El apoyo en el entorno para un niño que:

1. \_\_\_\_\_ No adopta ningún rol en los juegos dramáticos y se queda parado a un lado.
2. \_\_\_\_\_ No quiere esperar su turno en la computadora/el ordenador.
3. \_\_\_\_\_ Parece no saber dónde van las cosas a la hora de recoger y guardar, y se siente abrumado.
4. \_\_\_\_\_ Tiende a sentarse con los hombros caídos y chocar con los demás, durante las actividades en el piso.

### EMPAREJAR LAS MODIFICACIONES: PARTE 1



### PARTE 2

#### El apoyo en el entorno para un niño que:

1. \_\_\_\_\_ A menudo discute con los amigos con respecto a compartir.
2. \_\_\_\_\_ Termina sus bocadillos/merienda mucho antes que sus compañeros y se pone inquieto. Comienza a entrometerse con los alimentos de los demás niños.
3. \_\_\_\_\_ No interactúa mucho con los compañeros, pero le encanta diseñar y construir estructuras complejas.
4. \_\_\_\_\_ Tiene un lenguaje amplio y está comenzando a responder a los compañeros en las conversaciones, pero tiene problemas para continuar con el mismo tema.

### EMPAREJAR LAS MODIFICACIONES: PARTE 2

