



Mi diario

A lo largo del módulo **Facilitar la formación profesional de STEAM**, tendrá la oportunidad de hacer una pausa y reflexionar sobre las indicaciones. Utilice este diario para completar las actividades de reflexión.

Sección 1: Introducción a la formación profesional de STEAM

Observe: Compartir experiencias personales en STEAM

Observe [este video de Aileen](#), socia de Count Play Explore (CPE), compartiendo su experiencia con las matemáticas cuando era niña durante una sesión de aprendizaje profesional (FP). Considerar el papel de Aileen como facilitadora de esta sesión del FP de STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas). ¿Cómo podría su historia apoyar la participación de los participantes en el FP?

Apoyo a los alumnos adultos

Los alumnos adultos:

- llevan sus experiencias de vida y conocimientos a su aprendizaje;
- necesitan saber por qué deben aprender algo,
- quieren que el aprendizaje sea relevante y aplicable a sus vidas o trabajos, y
- tienen un motivación interna para aprender.

Consideré estas cuatro características de los alumnos adultos. ¿Cuál es la que más le impacta a usted como alumno adulto? ¿Por qué?



Reflexionar: Participación en una sesión de FP

Reflexione sobre un momento en que participó en una sesión de FP. El tema de la sesión podría estar relacionado con STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas) u otra área de contenido.

- ¿Cómo se involucró activamente durante la sesión?
- ¿Aprendió solo o con otros? ¿Cómo afectó eso su experiencia de aprendizaje?
- Después de la sesión, ¿cómo practicó o aplicó lo que aprendió? Describa cualquier apoyo de seguimiento que recibió de los facilitadores o entrenadores.

Sección 2: Planificar la formación profesional de STEAM

Elementos de un FP efectivo

Las oportunidades efectivas de FP para los educadores a menudo tienen estos siete elementos:

- promover el aprendizaje activo y lúdico
- desarrollar un enfoque de contenido claro y coherente
- apoyar la colaboración
- modelar prácticas eficaces
- ofrecer orientación y apoyo individualizado
- fomentar la retroalimentación y la reflexión
- considerar oportunidades de aprendizaje sostenido

Consideré su papel como facilitador de FP. ¿Cuáles son algunas de sus áreas de fortaleza? ¿En qué áreas le gustaría crecer?



¡Los adultos también aprenden a través del juego!

Observe estos ejemplos en video de educadores que participan en actividades lúdicas en sus sesiones de FP.

En el [primer ejemplo](#), los educadores trabajan en parejas para una actividad de juego de roles con rompecabezas. Un educador hace de “niño” que trabaja en el rompecabezas, y el otro educador practica el uso de vocabulario matemático y preguntas abiertas para guiar al “niño.”

En el [segundo ejemplo](#), los educadores trabajan en pequeños grupos para diseñar y construir coches de viento. Los educadores ponen a prueba sus creaciones de coches de viento colocándolos delante de un gran ventilador.

Reflexionar:

- ¿De qué manera fue cada experiencia activa y lúdica?
- ¿Qué conceptos de STEAM exploraron los participantes en cada experiencia?
- ¿Cómo cree que la naturaleza activa y lúdica de la experiencia contribuyó al aprendizaje de los adultos?

Conozca los recursos de CPE para FP de STEAM

Consideré los objetivos de STEAM de su agencia y los intereses, fortalezas y oportunidades de crecimiento de los educadores. ¿Qué [Recursos para facilitadores de CPE](#) podrían funcionar bien en su contexto?



Observe: Adaptar FP de STEAM: Entender a los niños en su contexto

Observe [este video de Mary Childrey](#), supervisora de programas en una oficina de educación del condado (COE siglas en inglés), describiendo cómo los facilitadores podrían apoyar a los educadores para implementar actividades basadas en los niños en sus respectivos entornos.

Considera las características de los participantes y los entornos de aprendizaje que atiende su agencia. ¿Cómo podría ayudar a los participantes a establecer conexiones entre FP de STEAM y sus propios entornos de aprendizaje?

Sección 3: Facilitar la formación profesional STEAM

Crear un sentido de pertenencia en STEAM

Considera sus experiencias personales o profesionales con STEAM. ¿Qué experiencias podría compartir en una sesión de FP para crear comunidad y contribuir al sentido de pertenencia en STEAM de los participantes?



Ejemplos de FP de STEAM

Observe estas imágenes de las sesiones FP de STEAM celebradas en diversos entornos de aprendizaje temprano.



- ¿Qué observa o se pregunta sobre la forma en que los participantes interactúan con el material y el entorno de aprendizaje?
- ¿Qué observa o se pregunta sobre la forma en que los participantes interactúan entre sí o con el facilitador?

Crear un entorno de aprendizaje atractivo e integrador

Revisar las consideraciones relativas a los materiales y al entorno de aprendizaje.

Los materiales apoyan a los participantes a...	Los facilitadores podrían considerar cómo...
<ul style="list-style-type: none">• Aprender nueva información• Reflexionar y compartir ideas• Participar en exploraciones STEAM• Documentar la experiencia de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none">• Configurar el espacio• Invitar a los participantes a explorar el espacio• Activar los sentidos de los participantes• Comprobar la accesibilidad y la inclusión

¿Cuál es una nueva estrategia que espera probar en su próxima sesión de FP?



Apoyar la colaboración

Revise los siguientes ejemplos de agencias que proporcionaron STEAM FP para educadores en su comunidad:

Ejemplo #1: El equipo de liderazgo de STEAM en un distrito escolar elige el formato FP “Laboratorio de lecciones” para involucrar a los educadores en el aprendizaje de las ciencias de la vida. Los laboratorios de lecciones son sesiones de día completo organizadas por nivel escolar durante las cuales los educadores aprenden sobre una nueva actividad por la mañana y la ponen en práctica por la tarde con los niños. El equipo se centra en formas de explorar la medición y el pensamiento espacial en el jardín comunitario escolar. La lección promueve la colaboración a medida que los educadores aprenden sobre el crecimiento de las plantas y la jardinería junto con sus colegas, prueban nuevas estrategias y reflexionan juntos sobre su experiencia de implementación. Después de la experiencia de la lección, los entrenadores se reúnen con los educadores para planificar más concretamente cómo pueden integrar estas experiencias en sus aulas.

Ejemplo #2: Un COE forma parte de una red de alineación P-3. El equipo de liderazgo STEAM del COE utiliza esta red para planificar una serie de sesiones de matemáticas temprana y ciencias para educadores de nivel P-3. Sobre la base de los datos, el equipo del COE selecciona a 30 educadores que enseñan en cada uno de los grados P-3 a participar en las sesiones, durante las cuales participan en exploraciones lúdicas de STEAM y exploran los estándares de matemáticas y ciencias de P-3. A lo largo de las sesiones, los educadores de diferentes niveles se reúnen en pequeños grupos para discutir las actividades en relación con las normas de su nivel respectivo. Estas discusiones ayudan a los educadores a construir una comprensión compartida del desarrollo de las matemáticas y las ciencias para niños en todo el P-3.

¿Qué es similar o diferente en el enfoque de cada agencia para el aprendizaje colaborativo? ¿Cómo podría contribuir el enfoque de colaboración de cada agencia al aprendizaje de los participantes?



Sección 4: Apoyar la formación profesional continua de STEAM

Reunir los comentarios de los participantes

Considerar las siguientes estrategias para recoger la retroalimentación de los participantes:

- Observar las reacciones de los participantes.
- Incluir controles periódicos para comprobar la comprensión y preguntas de reflexión.
- Planificar la flexibilidad en el programa de la sesión.

¿Cuál estrategia piensa utilizar para obtener comentarios de los participantes?