



Bay Area
Discovery
Museum

Guía para Chaperones

¡Gracias por su acompañamiento como chaperón en la experiencia de su escuela con el furgón Try it Truck!

Como chaperón, usted tendrá una función activa en la próxima visita del furgón Try it Truck: *este programa avanzará sin inconvenientes con la participación activa de todos los chaperones adultos.*

Consulte los siguientes consejos para que esta sea una experiencia gratificante para usted y los estudiantes que participen. Brindaremos más información y responderemos cualquier pregunta el día del programa de su escuela.

Filosofía Educativa de BADM

Bay Area Discovery Museum (BADM) ofrece experiencias prácticas de aprendizaje para niños en ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas, con énfasis en la resolución de problemas de forma creativa. La investigación muestra que los niños se involucran más en el proceso de aprendizaje y toman mayor capacidad de acción cuando participan en experiencias que:

- dirigen los niños (los niños pueden tomar sus propias decisiones);
- plantean desafíos (los niños tienen la oportunidad de probar algo nuevo, distinto de lo habitual);
- son exploratorias (los niños estudian materiales de manera abierta y hacen sus propios descubrimientos);
- son activas (los niños pueden moverse de un lugar a otro y usar habilidades motoras gruesas y finas);
- son imaginativas (los niños tienen la oportunidad de contar historias o participar en juegos de simulación); y
- fomentan el intercambio de ideas (los niños colaboran entre sí y con los adultos, y comparten ideas en voz alta).

Por todas esas cosas, le pedimos que apoye a los alumnos para que hagan sus propias elecciones y descubrimientos durante este programa.

Rol del Chaperón

1. Seguridad: su rol es garantizar que los niños estén seguros y que se traten entre ellos y usen todos los equipos o materiales con cuidado.
2. Apoyo: su rol es actuar como "técnico auxiliar" y ofrecer apoyo para el diseño, según sea necesario, y hacer preguntas para guiar a los alumnos a través del proceso de diseño de ingeniería "Pensar, Hacer, Probar". Le daremos más indicaciones y preguntas específicas el día del programa.
3. Materiales: su rol es ayudar a administrar los insumos y materiales en las estaciones, mantenerlos organizados y alertar al personal si es necesario reabastecer los insumos.