

Transcripción: Resolución de problemas con bloques (4-5 años)

Texto en la pantalla: Resolución de problemas con bloques (4-5 años).

Logo: Count, play, explore—for early education.

En la pantalla: Weston juega con bloques de madera mientras una niña y la maestra observan. Coloca un bloque de madera cuadrado en ángulo frente al final de una pieza larga y ligeramente cóncava que ha estado usando como rampa.

Niña 1: ¿Qué estás construyendo, Weston? ¿Qué estás construyendo, Weston?

En la pantalla: Weston coloca una pelota de madera en su rampa y la observa mientras rueda hacia abajo, golpea el bloque cuadrado que colocó y luego rebota.

Maestra: ¿Qué notas que sucede cuando haces que ruede?

Weston: Da vuelta.

Maestra: ¿Lo atrapa?

En la pantalla: Weston vuelve a hacer correr la pelota de madera por la rampa y hace lo mismo.

Weston: Da vuelta.

Maestra: Gira. Oh.

En la pantalla: Momentos después, Weston continúa haciendo correr la pelota de madera por la rampa. Ahora está intentando usar la pelota y la rampa para derribar las paredes de madera que ha construido alrededor de la estructura.

Maestra: Boom. Es casi como si la hubiera empujado hacia abajo, fue tan rápido.

En la pantalla: Weston acomoda la estructura. Nuevamente, coloca un bloque de madera cuadrado en ángulo frente al final de su rampa. La maestra ayuda a otro niño. Weston vuelve a hacer correr la pelota de madera por la rampa y la observa rebotar en el bloque cuadrado en un ángulo. Momentos después, la maestra observa a Vincent añadir bloques de madera a su torre. Vincent comienza a colocar



cuidadosamente un bloque triangular en su torre, pero lo retira cuando ve que no está equilibrado. Vincent gira y toma otro triángulo de madera igual.

Maestra: ¿Qué necesitas? ¿Qué opinas? Oh, necesitas dos.

En la pantalla: La maestra levanta dos dedos.

Maestra: Uno para cada lado.

En la pantalla: Vincent coloca ambos triángulos en lados opuestos de la estructura de la torre al mismo tiempo, y la estructura permanece en pie.

Maestra: ¿Qué habría pasado si solo hubieras puesto uno ahí?

Vincent: Se habría caído.

Maestra: Probablemente se habría caído, ¿verdad?

En la pantalla: Vincent agrega cuidadosamente una rampa cóncava en la parte inferior de su estructura, de manera horizontal, de una pared a otra.

Weston: Quizás se caiga.

Maestra: ¿Crees que se va a caer? ¿Debemos tener cuidado con eso?

En la pantalla: Vincent coloca su pelota de madera en la rampa y la empuja. La observan tambalearse lentamente por la rampa. Vincent añade otra rampa a su primera rampa. La coloca sobre otro bloque alto para darle una inclinación hacia abajo. A medida que coloca las piezas, la rampa se resbala unas cuantas veces hasta que lo consigue.

Maestra: Oh...oh...oh...oh. Tengo miedo tocarla. No quiero que se caiga. Bien. ¿A dónde irá la pelota?

En la pantalla: La maestra apunta a la pelota. Vincent hace rodar la pelota por la nueva rampa.

Maestra: Golpeó la estructura de Weston.

Vincent: Yo también construí eso.

Maestra: Tú construiste eso, pero parece que construiste algo nuevo y ahora Weston está usando este, ¿verdad?

En la pantalla: Weston coloca un bloque al final de la rampa de Vincent.

Maestra: Oh. ¿Para qué es esto?

Vincent: Construí eso para mis cosas.

Maestra: ¿Para bloquearlo? Está bien, Weston puso algo para bloquearlo. Veamos si funciona.

En la pantalla: La maestra le devuelve a Vincent la pelota. Vincent hace rodar la pelota hacia abajo y observan el bloque que Weston colocó para evitar que la pelota golpee la estructura de Weston. Vincent aplaude y la maestra y Weston chocan los cinco. Momentos después, se ve a Weston y Vincent continuando el juego solos. Instalaron un pequeño muñeco de juguete al final de la rampa que instaló Vincent. Weston hace rodar su pelota por la rampa, intentando derribar a la persona del bloque. La pelota no llega hasta la persona.

Vincent: Ah.

En la pantalla: Vincent empuja otra pelota por la rampa con más fuerza. Rueda por el lado de la rampa y no alcanza a la persona.

Niña 2: ¡Yey!

Vincent: Espera, ¿viste eso?

En la pantalla: Vincent y Weston ajustan un poco las rampas. Weston coloca un bloque grande y curvo al final de la rampa para atrapar la pelota después de cada intento. Vincent continúa empujando la pelota por la rampa con distinta fuerza hasta que consigue que caiga en el objetivo.

Weston: Vincent, hagamos esto. Este es el puente. No Vincent, todavía no. Pégame.

En la pantalla: Weston agrega un bloque al final de la rampa y coloca a la persona encima. Vincent empuja la pelota por la rampa. Golpea el bloque y hace que la persona se caiga. Ambos chicos sonríen.

Texto en la pantalla: Un agradecimiento especial a los niños, las familias, y el personal de la escuela primaria Placer, sin su ayuda estos videos no hubieran sido posibles.

Logo: Count, play, explore—for early education.