

Transcripción: Derribar bloques (18–36 meses)

Texto en la pantalla: Derribar bloques (18–36 meses).

Logo: Count, play, explore – for early education (contar, jugar y explorar en la educación temprana).

En la pantalla: Lily Vang, maestra de niños pequeños, habla desde su salón de clases.

Lily Vang, Maestra de niños pequeños: Como parte de nuestra exploración sobre las pelotas, decidí sacar unas cajas de cartón, unos bloques de madera y también unos bloques de espuma para que los niños los exploraran y vieran si podían derribarlos. Les pregunté: “¿Qué tenemos que hacer para derribar los siguientes objetos?”

En la pantalla: Se muestra una foto de un niño llamado Rory, haciendo rodar una pelota por una pista de madera que se ha colocado contra una mesa baja para que sirva de rampa. Luego, se ve a Rory y a otro niño tratando de derribar varios objetos haciendo rodar una pelota por una estructura de rampa similar. Lily observa desde cerca. En su primer intento, la pelota rueda por la rampa, pero luego se sale de la pista y se aleja rodando.

Lily: Muy cerca. Muy cerca.

Rory: Muy cerca.

Lily: Muy cerca. Vamos a intentarlo de nuevo.

En la pantalla: Los niños recogen sus pelotas. Lily ajusta la rampa para que la pelota se mantenga en la pista.

Rory: Quiero hacerlo otra vez.

Lily: Intentemos hacerlo rodar por la rampa.

En la pantalla: El niño vuelve a hacer rodar su pelota por la rampa. Esta vez, la pelota rueda directamente por la rampa, se mantiene en la pista y da en el blanco con éxito, derribando una estructura formada por cuatro pequeños envases de leche vacíos.

Lily: ¡Lo lograste! ¡Qué genial! Derribaste la torre.

En la pantalla: Unos instantes después, Lily y Rory se encuentran junto a otra rampa. En la parte inferior de la rampa hay un bloque y dos cartones de leche vacíos alineados. Lily señala con un gesto la trayectoria de la pelota mientras le hace una pregunta a Rory.

Lily: Cuando hagas rodar la pelota, ¿se va a detener o va a seguir rodando?

Rory: Va a seguir rodando.

Lily: ¿Crees que va a seguir rodando? Bueno, déjame ver.

En la pantalla: Rory hace rodar una pelota por la rampa. La pelota golpea una de las cajas, que se desliza de su lugar, y luego deja de rodar.

Rory: ¡Bum!

Lily: Ay, ¿cuál se cayó?

En la pantalla: Rory toma la pelota y señala el cartón de leche.

Rory: Se cayó.

Lily: ¿Se cayó la caja?

Rory: Sí.

Lily: Intentémoslo de nuevo. Veamos cuál se va a caer.

En la pantalla: Lily coloca el cartón de leche que Rory golpeó encima del otro y los acerca al bloque de madera. Rory hace rodar la pelota por la rampa. Esta vez, la pelota golpea el bloque de madera.

Lily: Derribaste el bloque.

En la pantalla: Unos instantes después, Lily reemplaza el bloque de madera por uno más grande.

Lily: Probemos con el cuadrado. Está bien.

En la pantalla: Rory vuelve a hacer rodar la pelota por la rampa. La pelota golpea directamente el bloque de madera más grande, pero este no se mueve. Rory recoge la pelota.

Rory: Falló.

Lily: Se topó con el cuadrado.

En la pantalla: Rory hace rodar la pelota por la rampa y, una vez más, esta rebota contra el bloque de madera más grande.

Rory: Chocó contra ese bloque.

En la pantalla: Unos instantes después, la rampa se ha extendido. Ahora cuenta con un tramo adicional de pista plana en la parte inferior. Rory hace rodar la pelota por la pista más larga. La pelota rebota de nuevo contra el bloque de madera.

Rory: Ese.

En la pantalla: Rory señala el bloque mientras recoge la pelota. Lily toca el bloque de madera más grande.

Lily: Le diste al bloque de madera.

En la pantalla: Rory se acerca al bloque de madera y hace rodar la pelota con la mano por la pista para que golpee el bloque con más fuerza. Una vez más, la pelota rebota sin derribar el bloque, así que toma la pelota y la usa para empujar el bloque y derribarlo manualmente.

Rory: Bloque. ¡Bum!

Lily: ¡Bum! Lo empujaste para que se cayera.

Texto en la pantalla: Un agradecimiento especial a los niños, las familias, y el personal del Centro de Desarrollo Infantil Lighthouse for Children de la La Oficina del Superintendente de Escuelas del Condado de Fresno sin su ayuda estos videos no hubieran sido posibles.

Logo: Count, play, explore – for early education (contar, jugar y explorar en la educación temprana).



count·play·explore

FOR EARLY EDUCATION