Transcripción: El pensamiento computacional en las experiencias cotidianas de los niños

Texto en la pantalla: El pensamiento computacional en las experiencias cotidianas de los niños.

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

Texto en la pantalla: Parte 1: Lógica condicional (Si... entonces) (4 a 5 años)

En la pantalla: Una maestra preescolar se sienta en el piso y observa a un niño construir una torre con bloques demadera. El niño está a punto de colocar un bloque en un lugar inestable cerca de la parte superior de la torre, pero decide no hacerlo.

Maestra: ¿Qué necesitas? ¿Qué te parece? Ah, necesitas dos. Uno para cada lado.

En la pantalla: El niño se gira para tomar un bloque que encaje. Coloca ambos bloques en la parte superior de la torre de manera que el peso quede distribuido uniformemente.

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

Texto en la pantalla: "¿Qué hubiera pasado si...?"

Vincent: Se habría caído.

Maestra: Probablemente se habría caído, ¿no? Vaya, Vincent. ¿Qué más podrías agregarle a esta creación?

Vincent: Una rampa.

Maestra: Una rampa. Ay, caramba.

Texto en la pantalla: Parte 2: Reconocimiento de patrones (ABAB) (de 8 a 18 meses)

En la pantalla: Se muestra a una niña pequeña jugando con un pequeño laberinto de cuentas. Se lo muestra a una maestra que está sentada en el piso para enseñarle cómo jugar con él.

Maestra: ¿Estás moviendo las bolitas? Mira, te voy a enseñar. Puedes moverlas hacia arriba y hacia abajo. Arriba, abajo. Arriba, abajo.

Texto en la pantalla: Arriba, abajo, arriba, abajo...

En la pantalla: La niña canturrea esas palabras mientras mueve las cuentas por el laberinto.

Maestra: Hay un poco más. Arriba, abajo.

Texto en la pantalla: Parte 3: Secuenciación (primero, segundo, tercero) (de 3 a 5 años)

En la pantalla: Una maestra se encuentra de pie en una esquina del salón de clases, señalando cada paso en un cuadro vertical que muestra el horario del salón.

Maestra: Pues eso es lo que hacemos en la escuela. Venimos a la escuela. Expresamos nuestros sentimientos, Ellie. Nos lavamos las manos. Desayunamos. Ahora estamos haciendo...

En la pantalla: El ángulo de la cámara cambia para mostrar a los niños sentados en el piso frente a la maestra.

Niños: La hora de círculo

Maestra: ¿Y después qué hacemos?

Niños: Actividades.

Maestra: Actividades.

Texto en la pantalla: Parte 4: Depuración (corregir y encontrar errores) (De segundo a tercer grado)

En la pantalla: Una maestra está sentada en el piso del salón de clases con dos niños. Los niños están construyendo maquetas de autos con materiales reciclados. Uno de los niños está explicando qué salió mal con la maqueta en la que están trabajando. Están hablando sobre las ruedas y los ejes.

Niño 1: Se desprendió con esta pieza.

Maestra: Está bien.

Niño 1: Y lo intenté de nuevo, pero no quería que se saliera, así que la quité.

Maestra: Está bien. Entonces, ¿qué queremos que haga esta pieza? Quieres que se mueva, ¿verdad?

Niño 1: Sí.

Maestra: Pero si la pegamos con cinta adhesiva, ¿podrá moverse?

Niño 1: No.

Maestra: Entonces, ¿qué falta? ¿Esta se mueve? Esta sí se mueve. ¿Cuál es la diferencia entre aquí y aquí?

En la pantalla: La maestra señala uno de los ejes y su rueda para mostrar que funciona correctamente.

Niño 2: Porque tiene un popote que lo sostiene.

Niño 1: Ohhh...

Imagen en la pantalla: Una foto muestra un primer plano del auto de juguete mientras el niño realiza el ajuste necesario.

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 Superintendencia de Escuelas del Condado de Fresno, la Escuela Primaria Placer, Gilroy Learning Center y la Escuela Primaria Virginia Avenue, sin su ayuda estos videos no hubieran sido posibles.

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