Transcripción: Integrar las ciencias de la computación en el juego (3–5 años)

Texto en la pantalla: Integrar las ciencias de la computación en el juego (3–5 años).

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

En la pantalla: La maestra preescolar Maria Ramos habla desde su salón de clases.

Maria Ramos: Las ciencias de la computación forman parte de nuestra práctica cotidiana en cada tema de estudio.

Texto en la pantalla: Parte 1: Dash Robot.

En la pantalla: Mientras Maria habla, un video muestra a una maestra observando a dos niños en un salón de clases mientras usan tabletas para controlar sus robots Dash. Cada robot es una pieza única de plástico con forma de pequeña pirámide, con tres bolas de plástico en la parte inferior y una bola de plástico encajada en la parte superior. Unas pequeñas ruedas motorizadas debajo de la pirámide ayudan al robot a desplazarse por el piso.

Maria: Por ejemplo, si vamos al área de bloques, llevamos a Dash y un dispositivo. Los estudiantes crean túneles con bloques de espuma. Maniobran a Dash usando palabras de posición y también aprenden sobre las letras. A veces crean sus propios escenarios. Hablan entre ellos, diciendo cosas como: “Vamos a mover a Dash hacia adelante, hacia atrás, detrás, por debajo”.

Niño: Voy a pasar por debajo.

Maestra: Está bien, veamos.

En la pantalla: El robot Dash del niño se desplaza por el piso, pasa por debajo de una estructura de bloques y luego intenta rodear un pequeño cono de plástico, pero se queda atascado. La maestra cuenta en voz alta para medir el tiempo que tarda Dash en completar el recorrido.

Maestra: Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho. Está dando vueltas.

Niño: ¡No!

Maestra: No, no, no. Di “adelante”. Adelante. Ah, pero el rosa está ahí.

En la pantalla: El robot Dash del otro niño (que tiene una calcomanía rosa) se mueve rápidamente por el piso y choca contra el cono. El niño observa atentamente al robot y a su tableta mientras maniobra torpemente el robot entre dos conos de plástico.

Maestra: El rosa va a quedar en el medio. Está dando vueltas y vueltas.

Texto en la pantalla: Parte 2: Sphero BOLT.

En la pantalla: Mientras Maria habla, el video la muestra sentada con tres niños. Cada niño tiene una tableta en su regazo. Frente a ellos, hay una pequeña alberca de plástico para niños llena de agua y pequeños objetos flotantes, entre ellos tres robots transparentes de plástico con forma de esfera llamados “Sphero BOLT”. Los robots flotan

Maria: La forma en que los estudiantes utilizan el Sphero BOLT es que usan la tableta para maniobrarlo hacia adelante, hacia atrás, a la izquierda y a la derecha. También usan palabras de posición. Además, utilizan expresiones como “se hunde” o “flota”. ¿Va rápido? ¿Va lento? Así que, entre ellos, también se ayudan mutuamente a resolver los problemas que surgen durante la actividad.

En la pantalla: Maria está sentada junto a un niño llamado Roger mientras él usa la tableta para controlar su robot. Arrastra el dedo en círculos por la pantalla, lo que hace que el robot gire en el agua.

Roger: Con esto, puedes ayudar.

Maria: Ah, ¿con eso, con tu dedo?

Roger: ¡Mira!

Maria: Está girando. Hazlo más rápido, más rápido. Así es.

Roger: Está bien.

Maria: ¿Qué vas a hacer? Ve al otro lado. Ve hacia la izquierda.

Roger: Ah, sí. Ah, sí.

Maria: Eso es. Lo lograste, Roger.

Texto en la pantalla: Agradecimientos: Un agradecimiento especial a los niños, las familias y el personal del Centro de Educación Temprana STEAM de Sylvan Park, sin su ayuda estos videos no hubieran sido posibles.

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