

¡El **Error** es mi **amigo!**

VEL EDITORA
& LIVRARIA
VECHER EDUCOM



Lucia Giraffa
Margarete Santos



Lucia Giraffa

Margarete Santos

iEl Error es mi amigo!

¡Dedicado a los maestros de la Educación Infantil y de los años
iniciales que educan a nuestros niños con tanto amor y cariño!

© Vecher EduCom, 2021.

Los derechos autorales e intelectuales de esta obra pertenecen a sus autoras. La Editorial Vecher no se responsabiliza por verificar posible plagio en el contenido publicado, siendo esta una responsabilidad de las autoras..

Traducción: Tatiane Abrantes

ISBN: 978-65-84591-02-8

DOI: 10.47585/9786584591028

Editorial Vecher

Avenida Paulista, 171, 4º piso

Código Postal 01.311-904

San Pablo, SP, Brasil

www.editora.vecher.com.br

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD

S237e Santos, Lucia Giraffa Margarete

El Error es mi amigo! [recurso eletrônico] / Lucia Giraffa Margarete Santos ; traduzido por Tatiane Abrantes. - São Paulo : Vecher, 2021.

54 p. : il. : PDF ; 2,4 MB.

ISBN: 978-65-84591-02-8 (Ebook)

1. Educação. 2. Ensino-aprendizagem. 3. Ensino. 4. Educação infantil. I. Abrantes, Tatiane. II. Título.

2021-4305

CDD 372.21

CDU 372.3

Elaborado por Vagner Rodolfo da Silva - CRB-8/9410

Índice para catálogo sistemático:

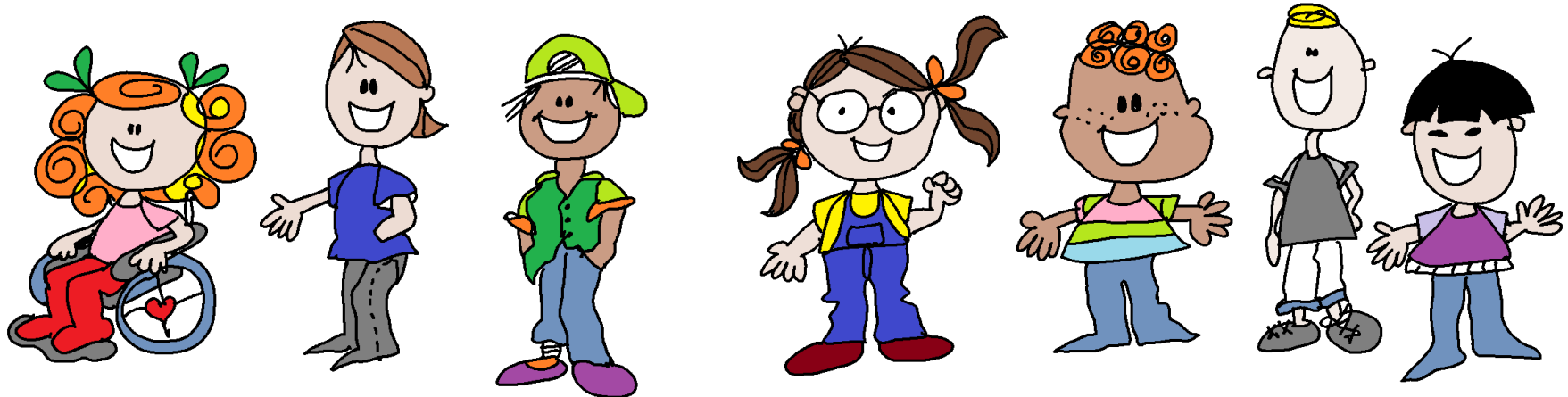
1. Educação infantil 372.21
2. Educação infantil 372.3

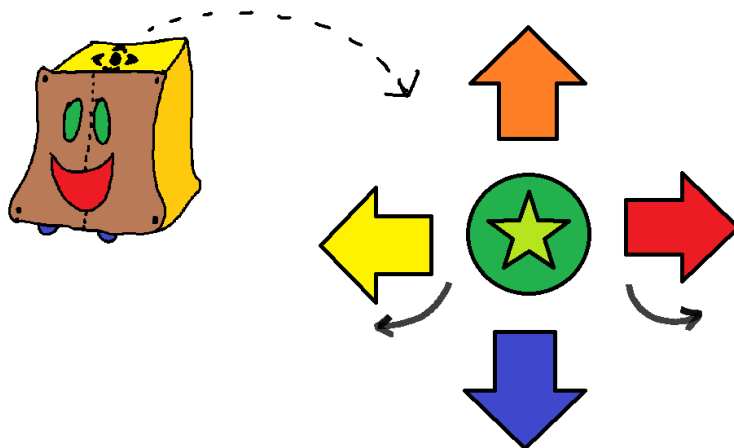
Y todo comienza en un salón de clases... con los niños y una maestra que ama mucho lo que hace...



Nuestra historia comienza cuando la maestra **Doralinda** les presenta a sus alumnos una novedad para que trabajen: el pequeño robot llamado **Rope**.

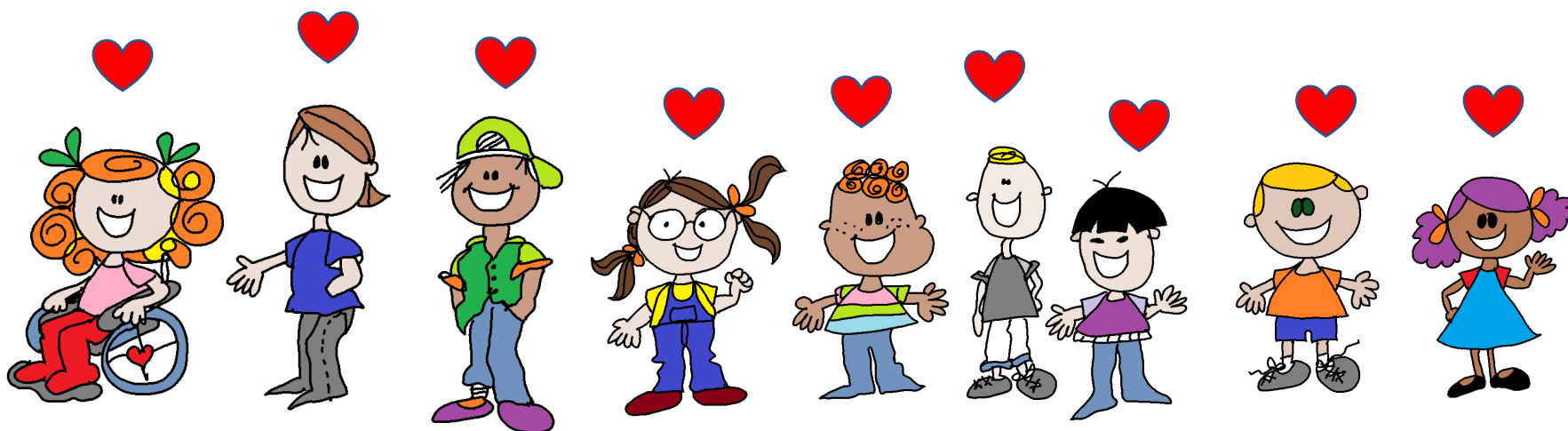
Los alumnos se pusieron muy contentos con el nuevo compañero de actividades.

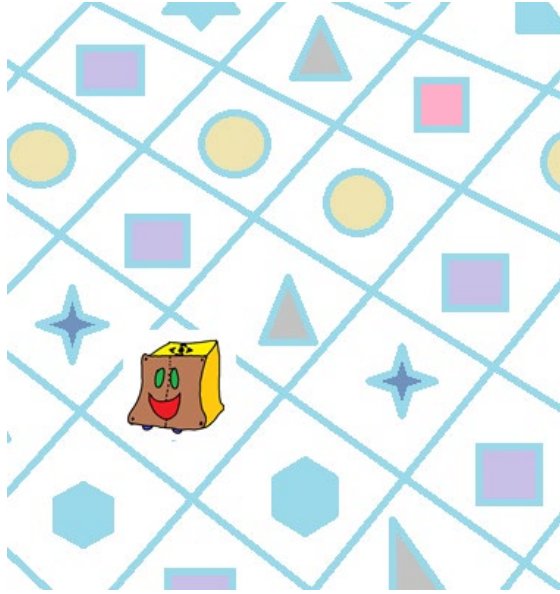




La maestra **Doralinda** explica que **Rope** puede ir hacia delante, hacia atrás, girar a la izquierda y a la derecha y puede ser programado!

Instantáneamente, a **los chicos** les encantó!





La maestra **Doralinda** explicó que usaría “alfombras mágicas” que solo funcionarían con ayuda de los niños.

Estas alfombras contienen varios desafíos donde Rope (cariñosamente apodado Ropito por los chicos) ejecutará la programación hecha por los niños.

¡Al andar, Rope muestra la solución programada por ellos!

Entonces, la maestra **Doralinda** organizó a los niños en pares y distribuyó varias alfombras con actividades.

En cada una de ellas, había un camino que debería ser recorrido por el pequeño robot.

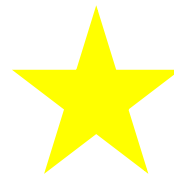
Los niños tuvieron que programar a **Ropito** usando los botones que están en la parte superior para que él se moviera.



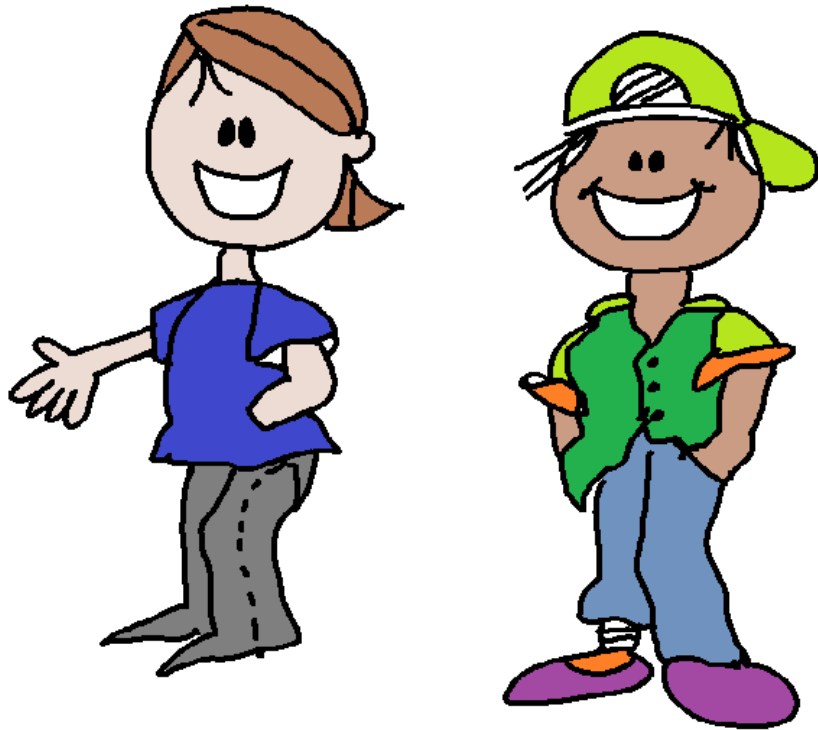
Luiza, muy curiosa, preguntó para qué servía aquel botón del medio en el que había una estrella.



Toshi, bromeando con su amiga, dijo: “¡¡ies para hacer brillar al pequeño robot!!!”



Fabio y **Gui** rieron con la broma de Toshi.



Theo con una
hermosa sonrisa
en el rostro dijo:

“¡Dejen que la
maestra

Doralinda
explique!”





La maestra **Doralinda** empezó diciendo que los robots como Rope precisan recibir un conjunto de instrucciones para poder moverse.

Este conjunto de instrucciones es llamado de "programación".

Para programar a Rope, tendrán que hacer lo siguiente...

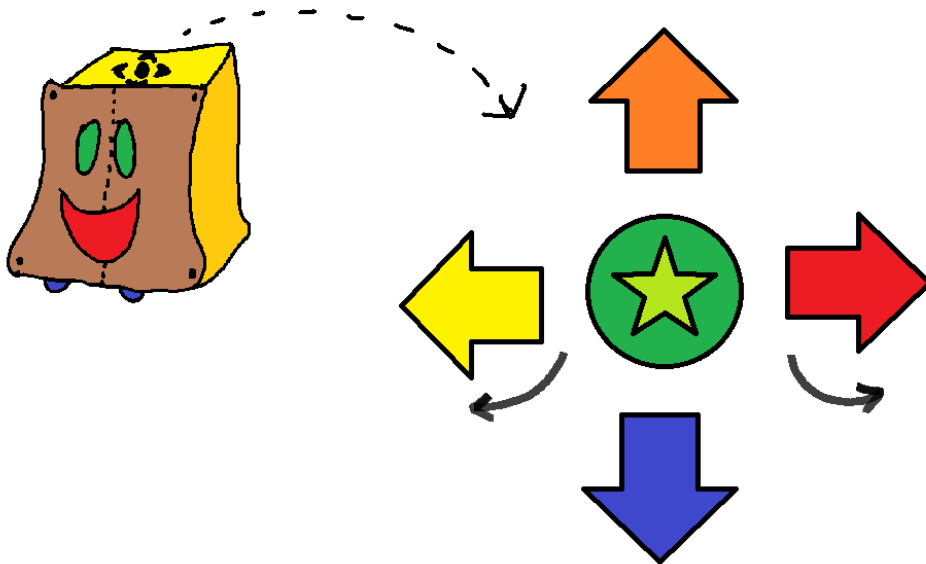
Presionen la flecha **naranja** 1 vez y el robot irá 1 vez para atrás.
Si presionan la flecha **azul** 1 vez, el irá 1 vez hacia delante.

Si quieren que vaya hacia delante o hacia atrás más de una vez, presionen los botones tantas veces como quieran que el pequeño robot se mueva.

Para girar a la izquierda o derecha, utilicen las flechas **amarilla** y **roja**.

El girará 90 grados.

La maestra explicó lo que esto significaba.





Doralinda pidió que sus alumnos antes practicasen los movimientos de **Ropito** para comprender el efecto de las instrucciones.

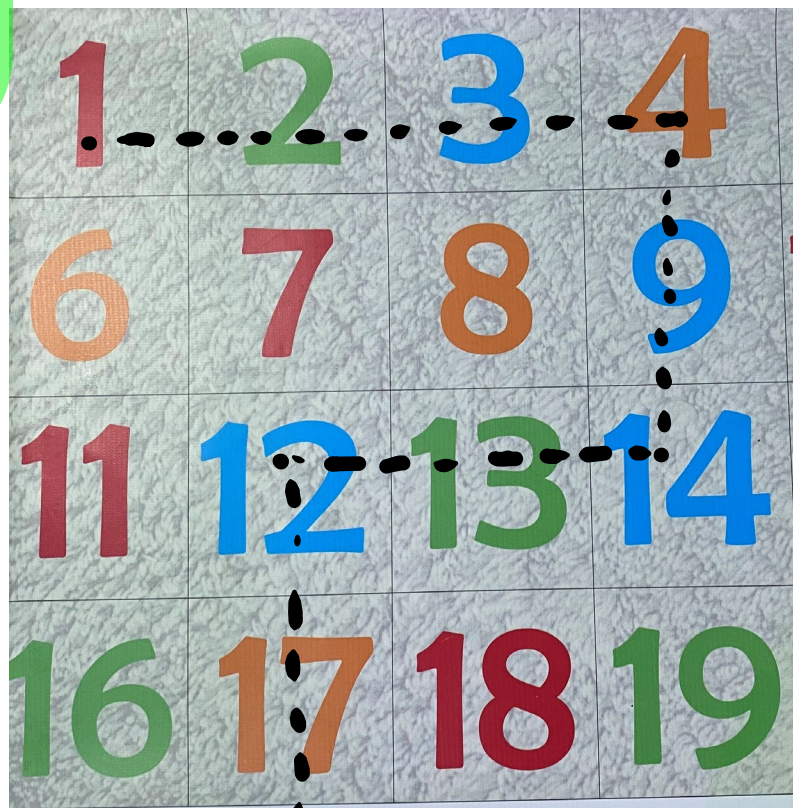
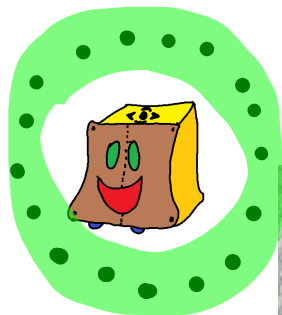
Recordó que el pequeño robot solo se mueve (o sea, ejecuta la programación) después que se le aprietan los botones.



¡Ahí se mueve!

¡Solito no hago nada!
Tú decides cómo me muevo.

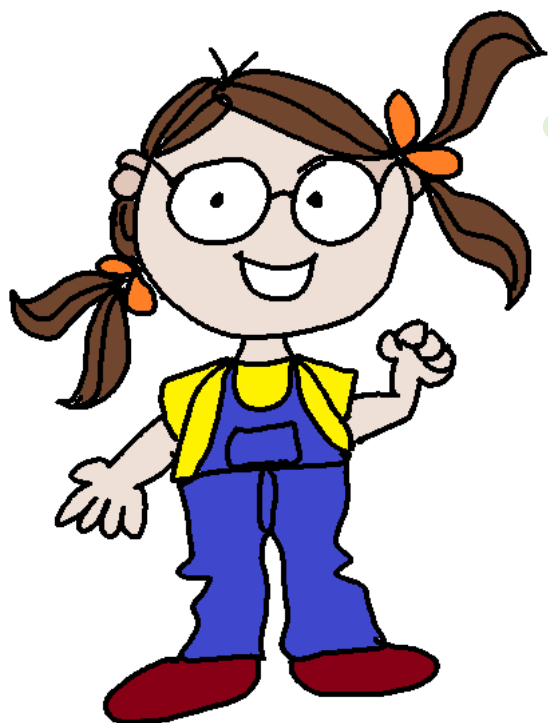




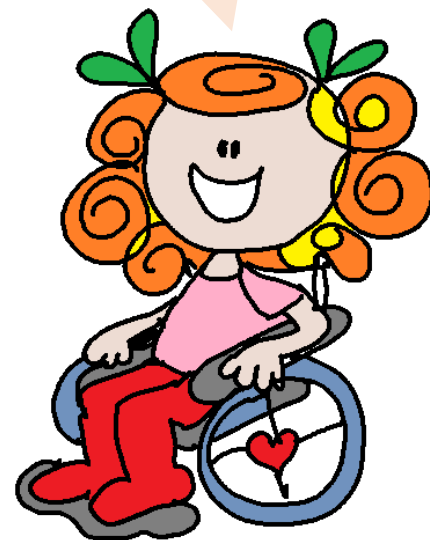
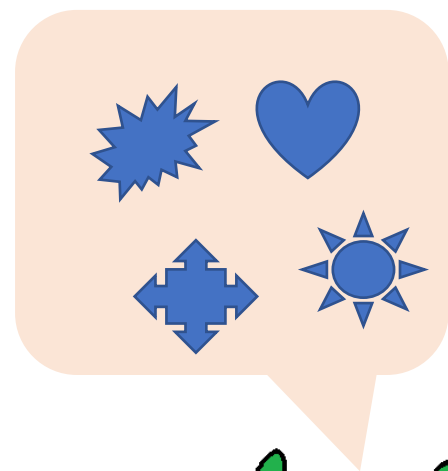
Para empezar los desafíos, ella eligió la alfombra de los números donde había un trayecto dibujado.

Doralinda dijo
que daría un
chupetín dorado
a todos los
equipos que
pudieran hacer
con que **Ropito**
iiise moviera por
el camino trazado
en la alfombra!!!





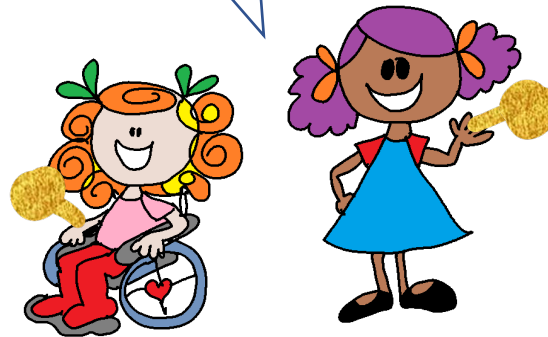
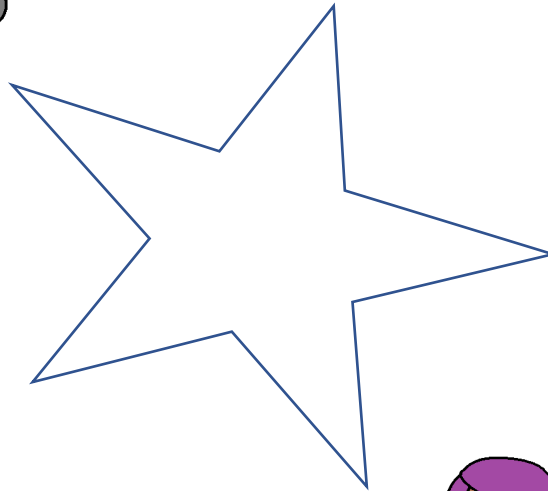
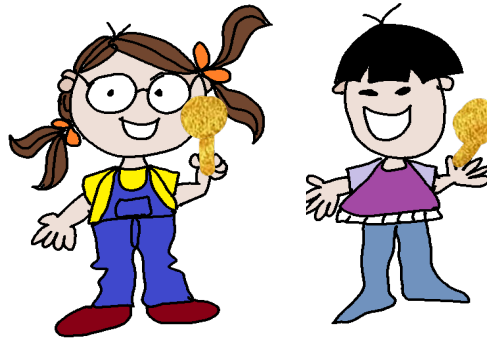
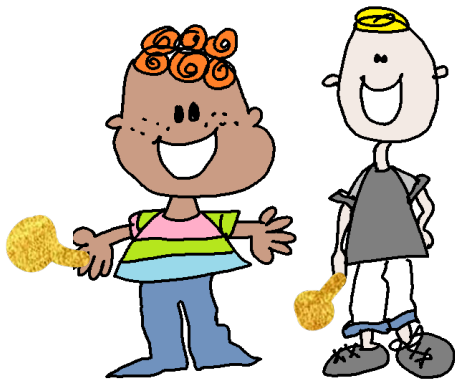
Bel muy curiosa ya
empezó a tener ideas...



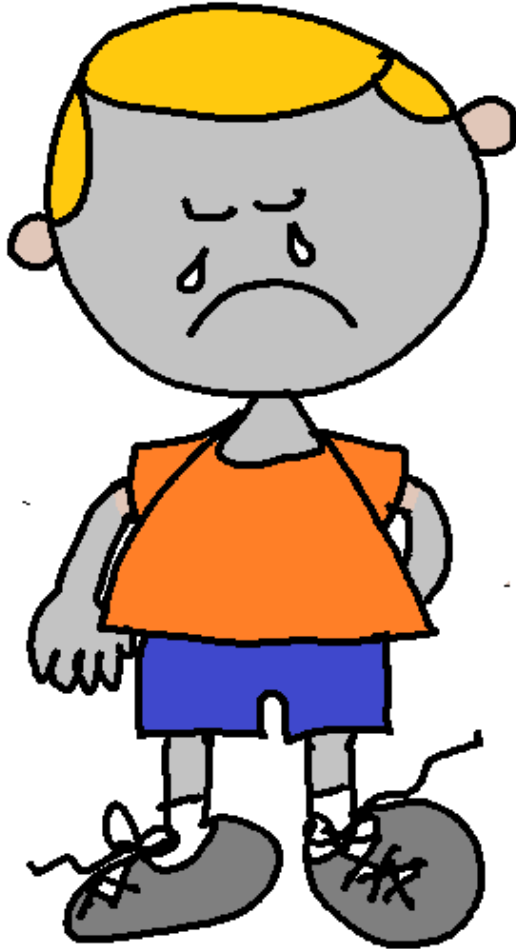
Tida también imaginó como podría
hacer... ¡¡¡y fue contando sus ideas!!!



Los equipos se fueron definiendo y como había un número impar de alumnos la **Pedro** le tocó trabajar con la maestra!

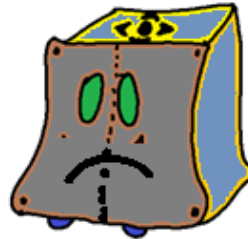


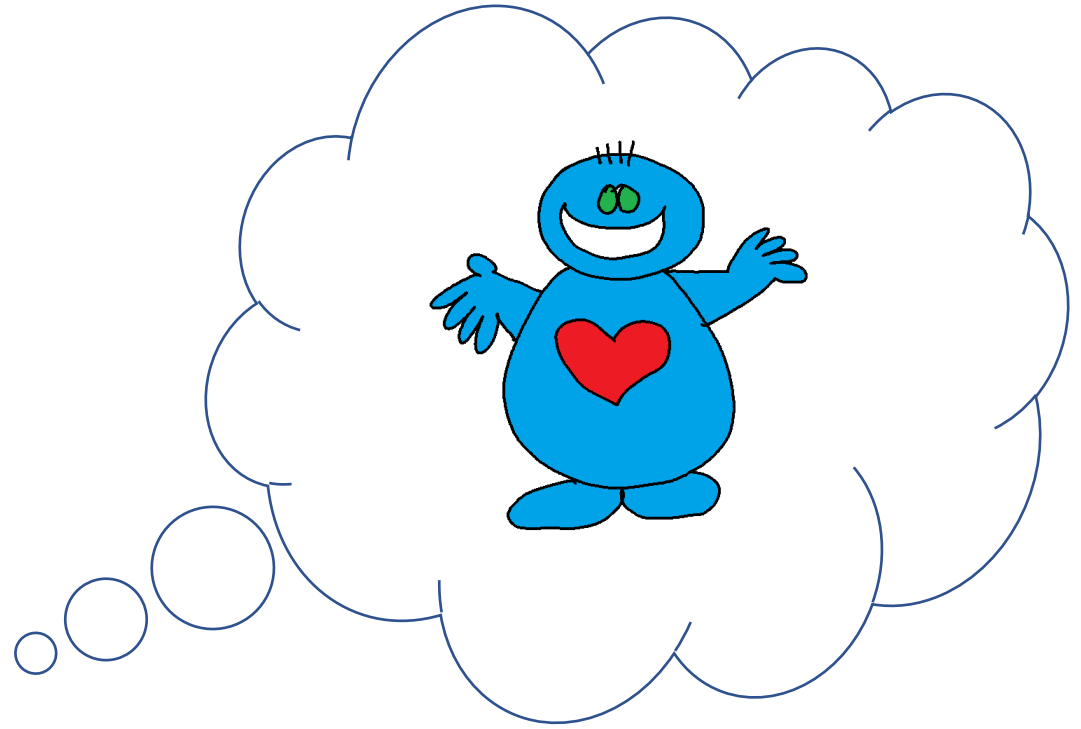
Después de un tiempo, todos estaban con sus chupetines dorados... ¡excepto Pedro!



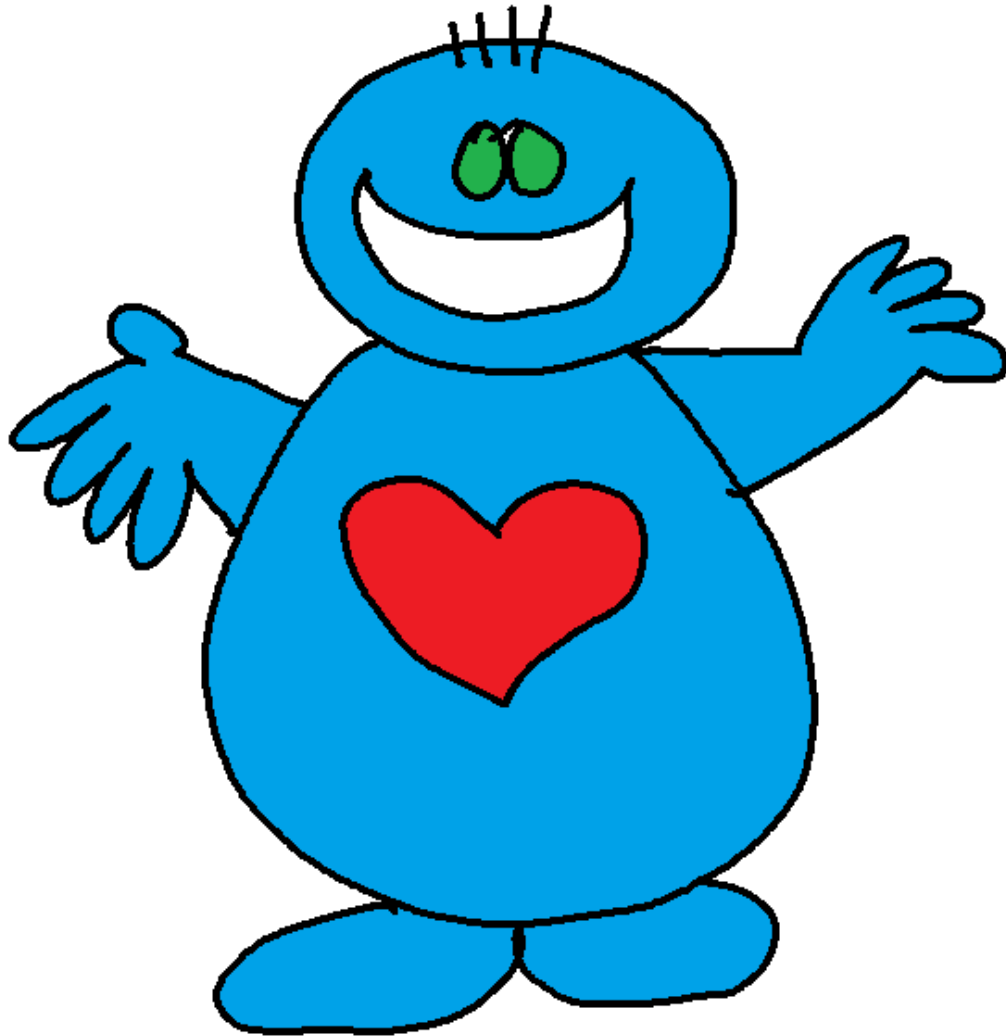
El estaba tan triste ique su color
cambió a gris!

O pequeño robot se puso triste
viendo al niño de aquella manera
y también cambió de color.





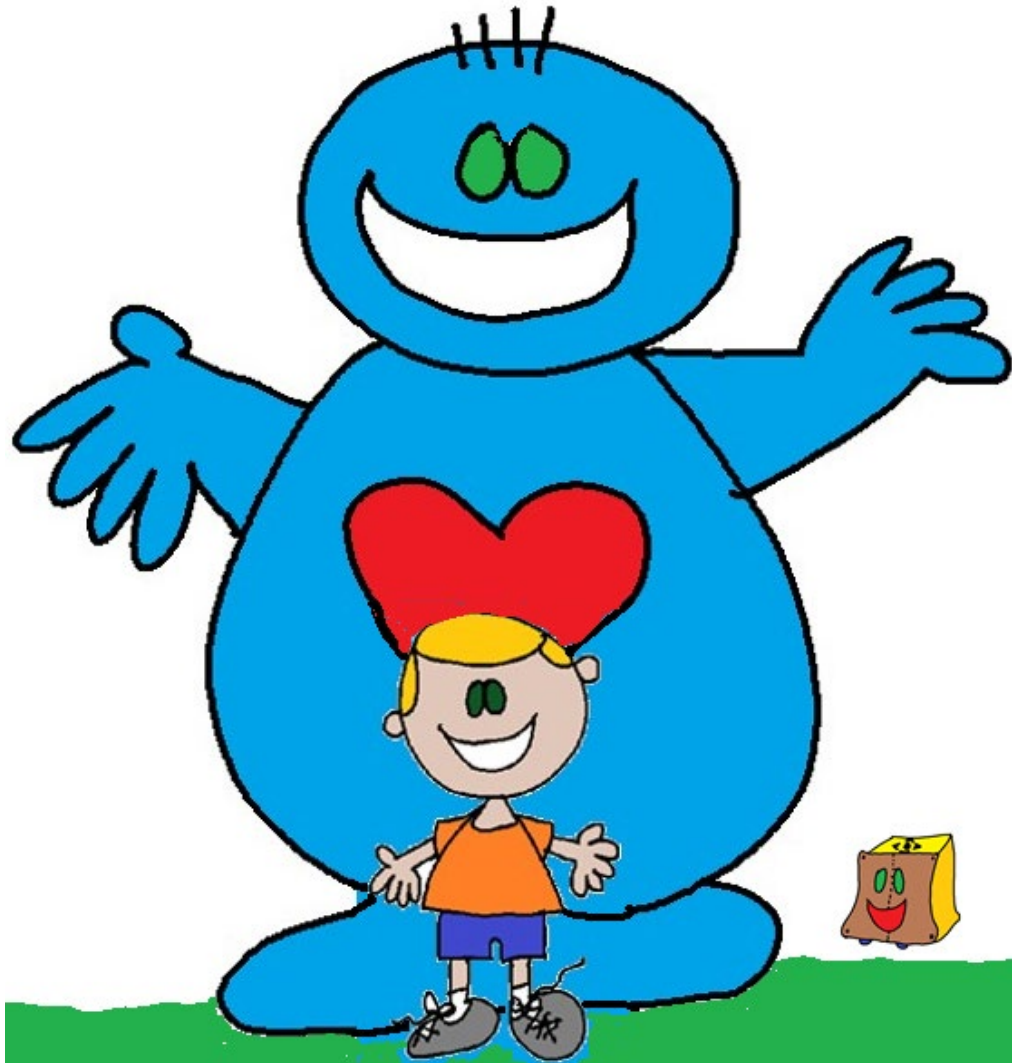
Doralinda se acordó de su amigo y compañero de “enseñanza” y tuvo la idea de pedirle que ayudara a Pedro!



iiiElla llamó a su amigo el **Error**!!!

Él es su compañero desde que ella empezó a enseñar.

Error siempre ha ayudado a los alumnos a comprender las actividades y a que ellos aprendieran más.



Error ayudó a Pedro a entender lo que había pasado.

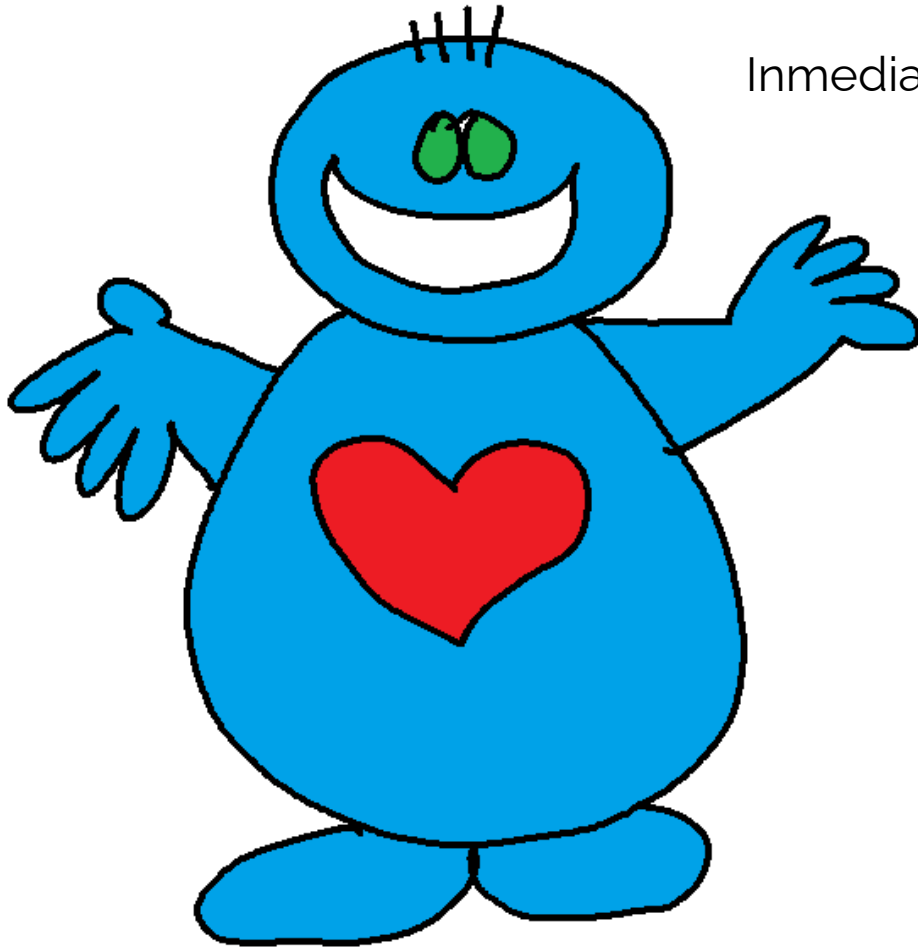
Pedro se dio cuenta de que el problema fue que confundió “girar a la izquierda” con “girar a la derecha” y por eso **Ropito** no conseguía moverse como la maestra pidió!

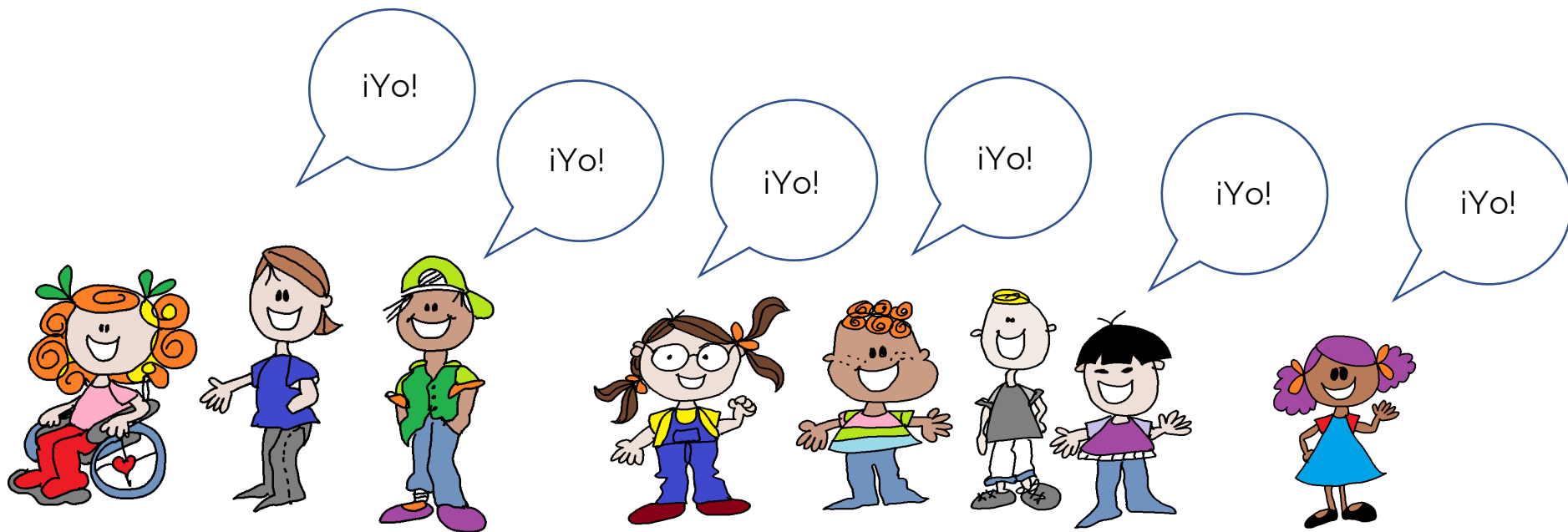
Después de entender donde estaba el “equivoco”, todo se puso más fácil!

Programación rehecha y... allá fue **Ropito** a hacer el trayecto que pidió la maestra!

Error era muy simpático y resolvió conversar con la clase para saber si ya se habían equivocado alguna vez al hacer ejercicios en la escuela.

Inmediatamente, Tida dijo:





Para sorpresa de Pedro... todos sus
compañeritos ya se habían equivocado!

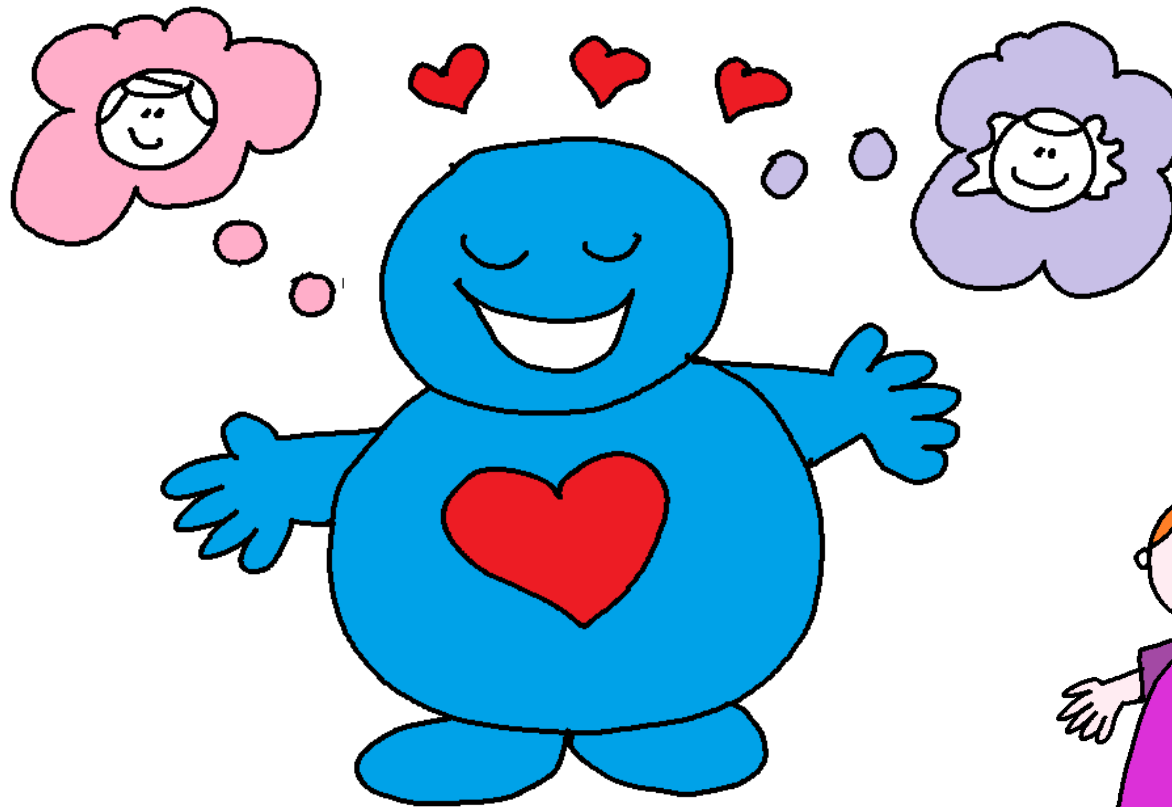
La tristeza se fue y Pedro se sintió muy
bien.

Al fin y al cabo, errar hace parte de
aprender.

No hay nada de malo en eso.

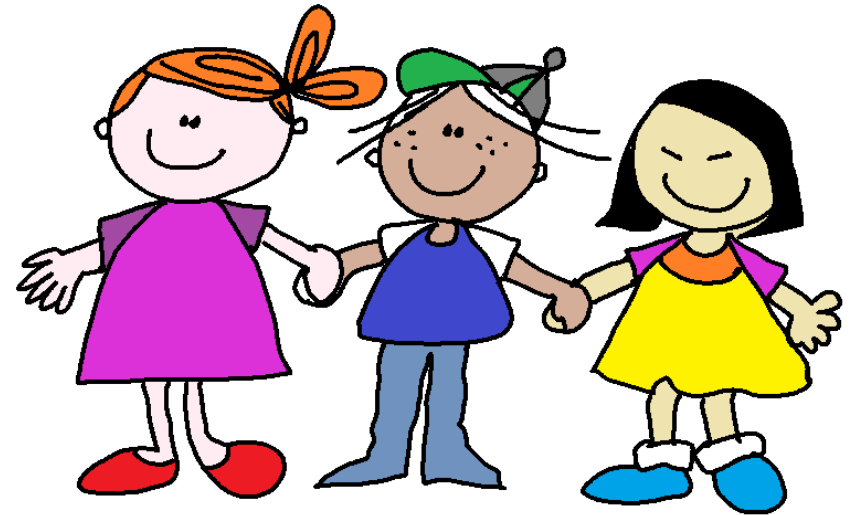
Feliz aquel que aprende a partir de sus
errores.





Error se acordó de
los niños y niñas que
ya había ayudado...
eran muchos y ¡había
perdido las cuentas
de cuantos fueron!

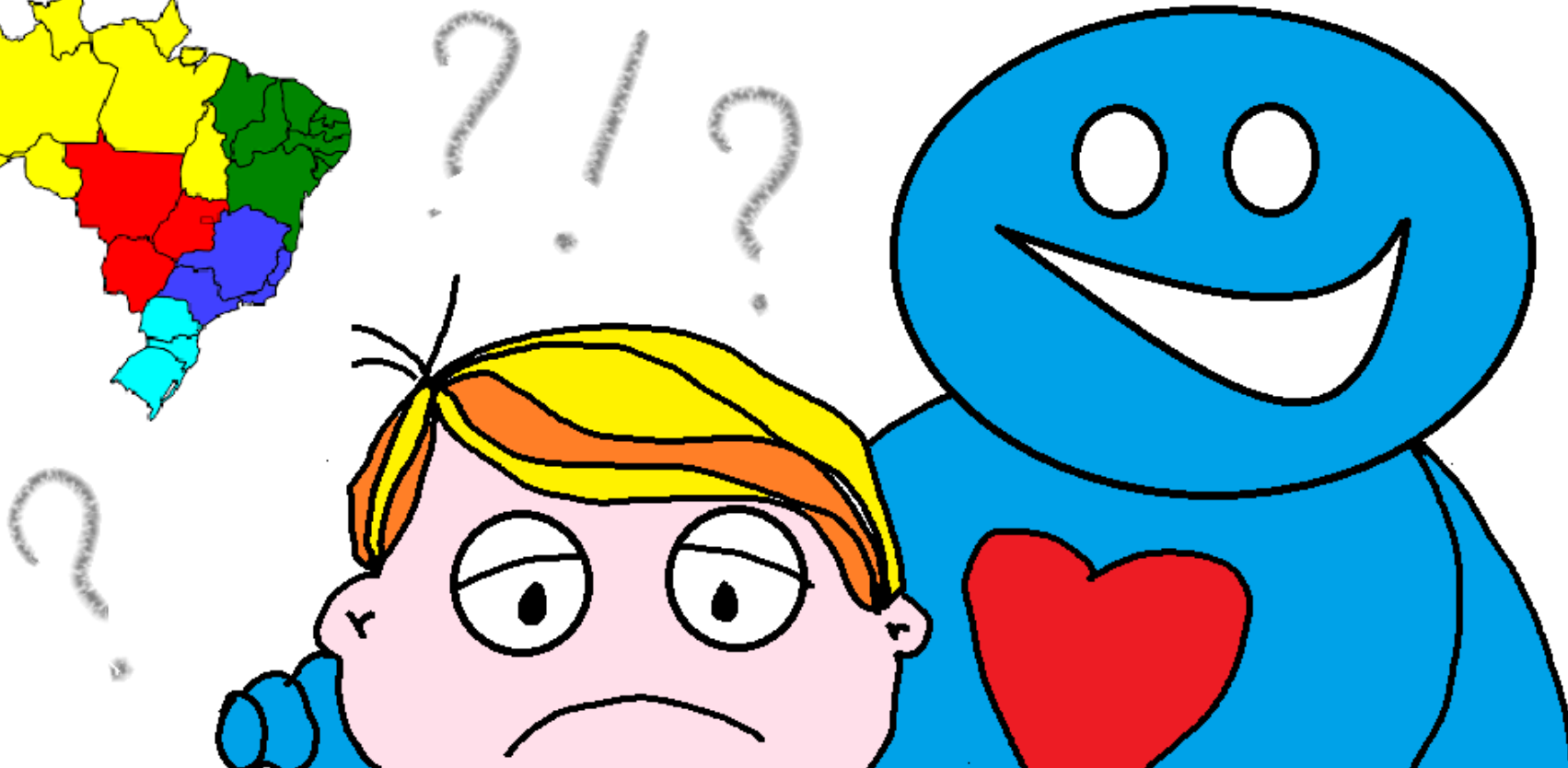
¡Y no fue solo en
programación!



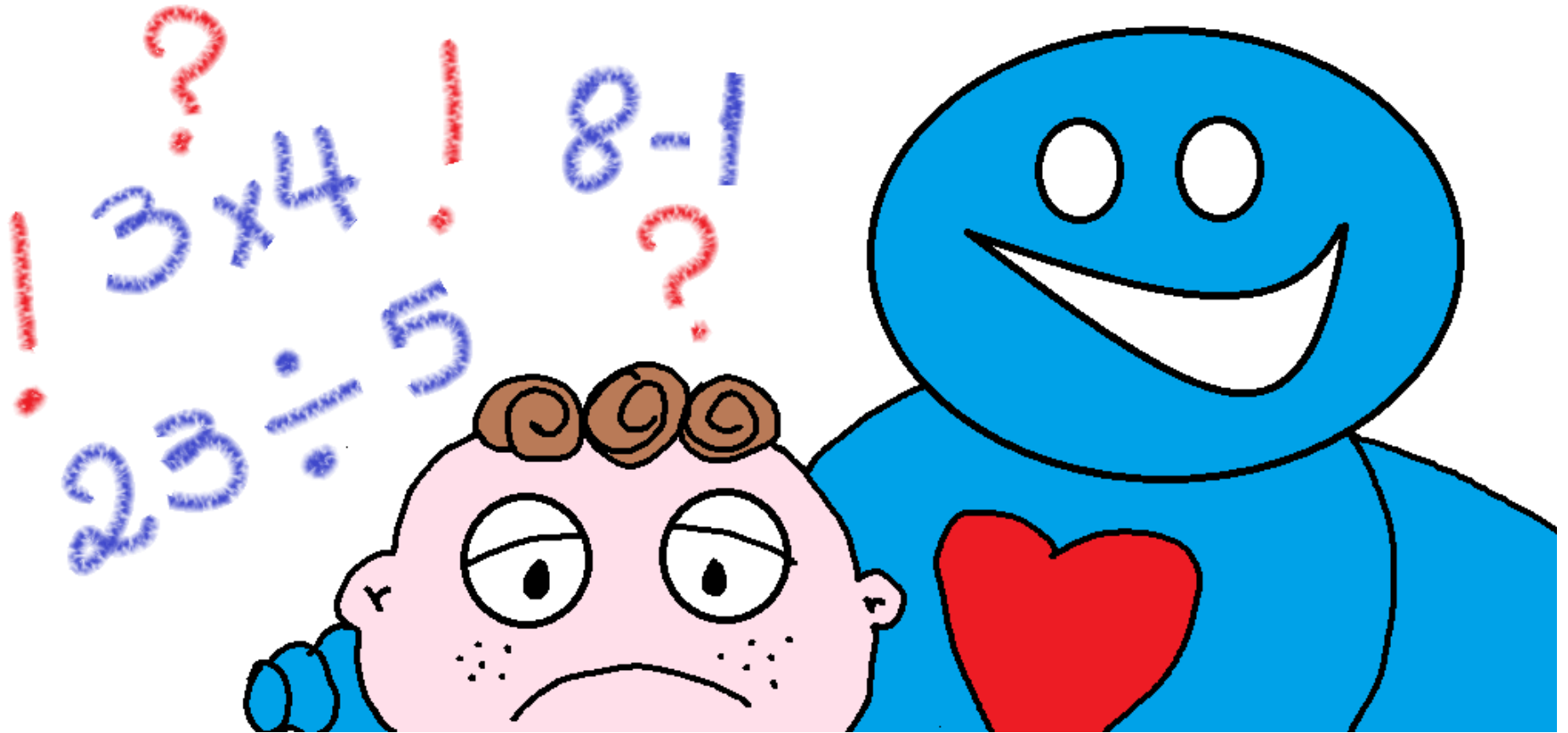
¡En las ciencias!



¡En geografía!

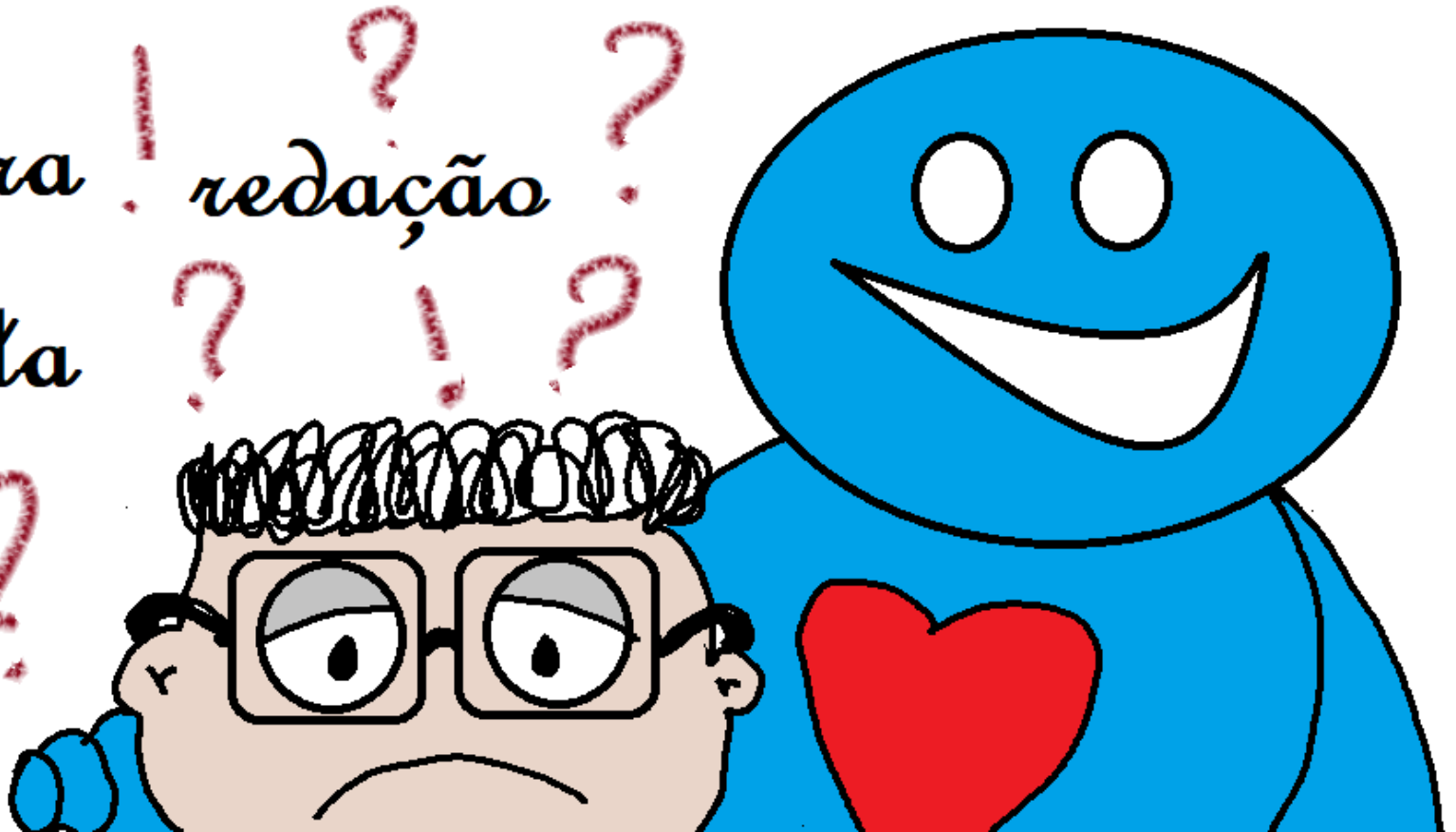


En matemáticas!



¡En portugués!

leitura ! redação ?
escrita ? ! ?
? ?





Historia



Filosofia

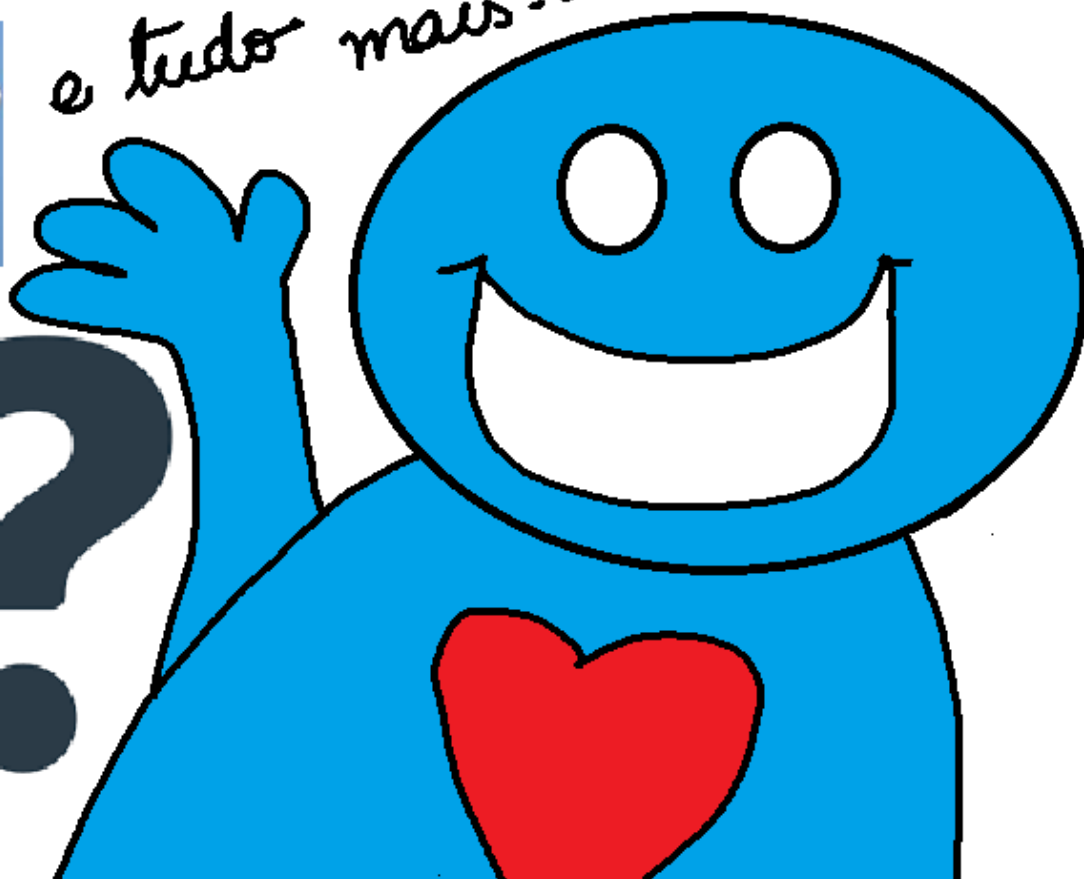
e tudo mais...



Inglês..



Espanhol..





La maestra **Doralinda** aprovecho el entusiasmo de la clase después de conversar con el **Error** y propuso una nueva tarea.

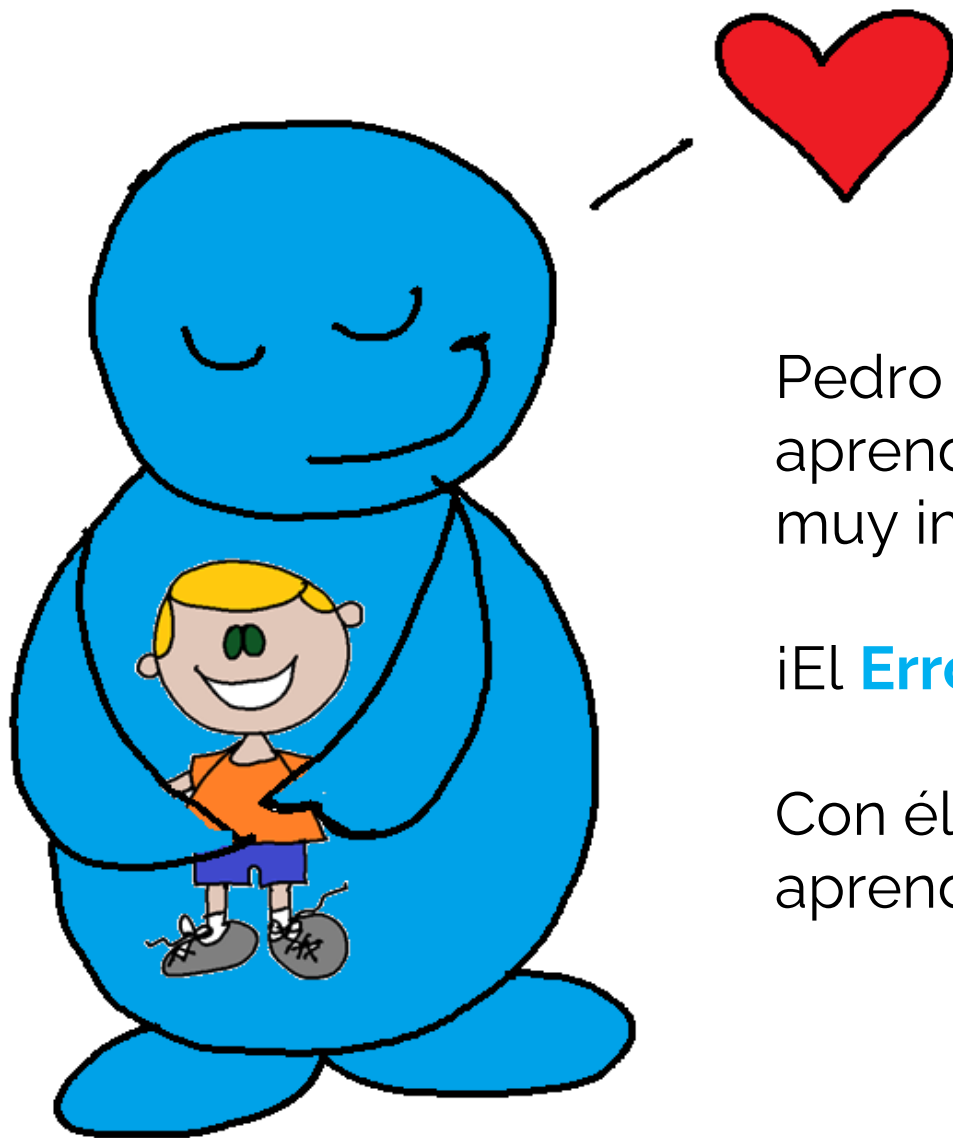
Los equipos fueron reorganizados y más chupetines dorados serían distribuidos.

Todos conversaron sobre la programación del pequeño robot y pasaron a ayudarse unos a los otros de manera que al final todo salió bien.

Error dijo que aprendemos mucho más cuando interactuamos con los compañeros.



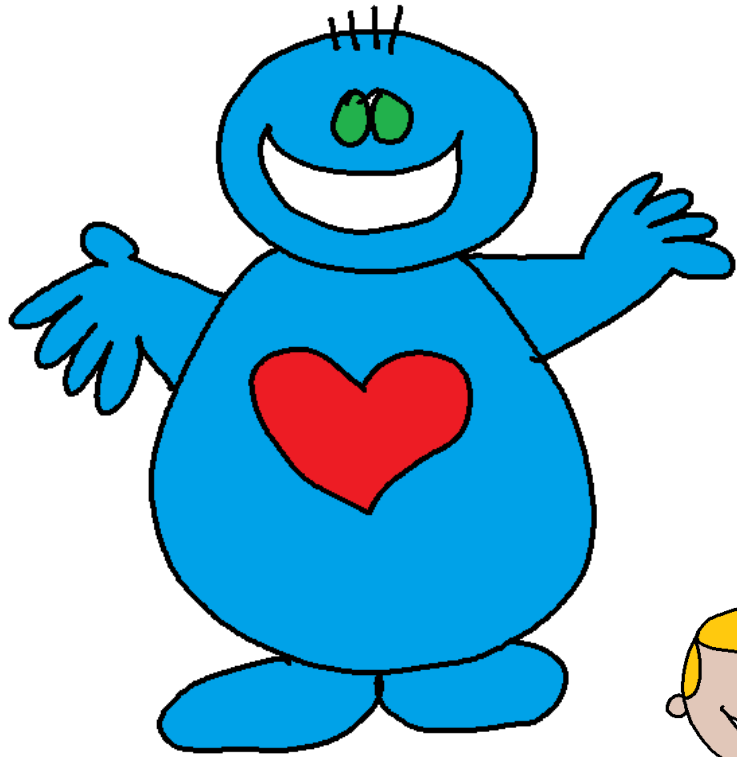
Al final todos estaban
con sus chupetines
dorados y habían hecho
¡un nuevo amigo!



Pedro y sus amigos
aprendieron una lección
muy importante:

¡El **Error** es nuestro amigo!

Con él conseguimos
aprender mejor.



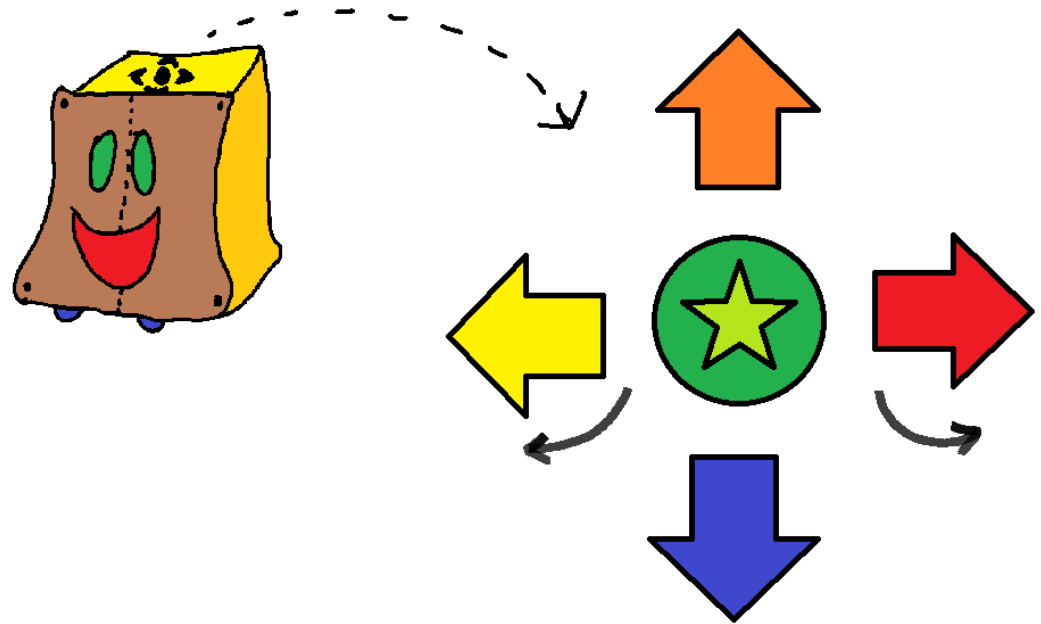
¡Y todos
aprendieron
felices para
siempre!

Fin

**Actividades sugeridas
para desarrollar
con los estudiantes**

Si tú no tienes un pequeño robot como **Rope**, haz actividades con tus alumnos utilizando el espacio físico de la escuela y sus “cuerpos” para que se muevan como si fueran el robot.

Dibuje trayectos e haga com que sus alumnos se trasladen en los “tableros” dibujados en el suelo del aula.



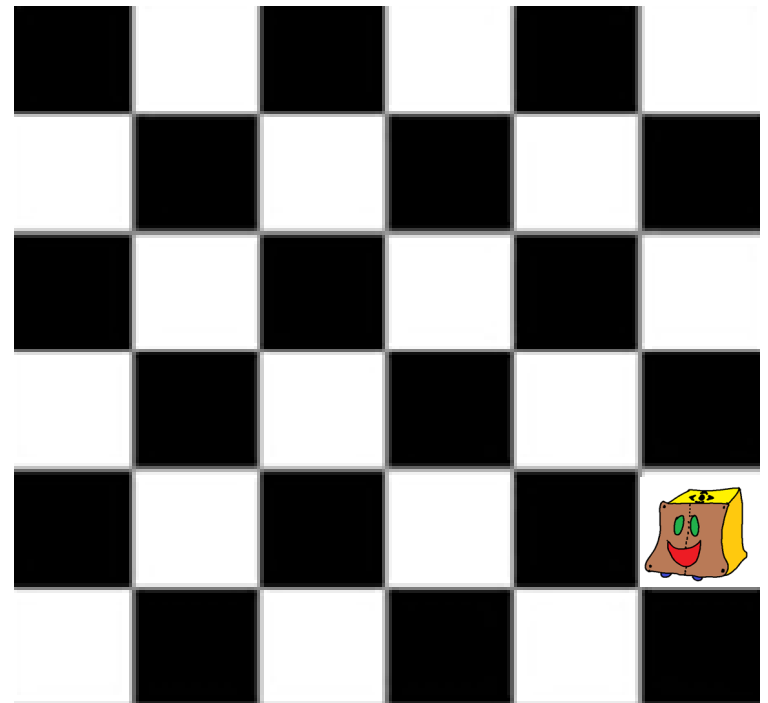
¡Use como base
los movimientos del robot!

La distancia de locomoción puede ser un paso (definir el tamaño de ese paso), traslado de la silla de ruedas (en caso de alumnos que la utilicen) o una medida cualquiera en función del espacio físico disponible y el tipo de especificidades que los alumnos tengan.

Por ejemplo, montar un cuadriculado como ese!

Materiales?

Papel, pedazos de plástico,
tiza, cinta adhesiva...
lo que se tenga a mano!



Para cada actividad desarrollada, tú debes crear una hoja de registro para que los alumnos la completen con programación.

Así, podrán intercambiar experiencias y probar sus **algoritmos**.

El **algoritmo** es la secuencia de pasos utilizada para describir la propuesta de solución de un problema, especificando en cada paso lo que debe ser realizado.

No puede tener informaciones incompletas, dudosas (no puede haber margen para otra interpretación) y debe ser realizada en un número finito de pasos.

¡Debe ser tan claro que cualquier persona podrá entender y realizar la tarea del mismo modo y en el mismo tiempo!

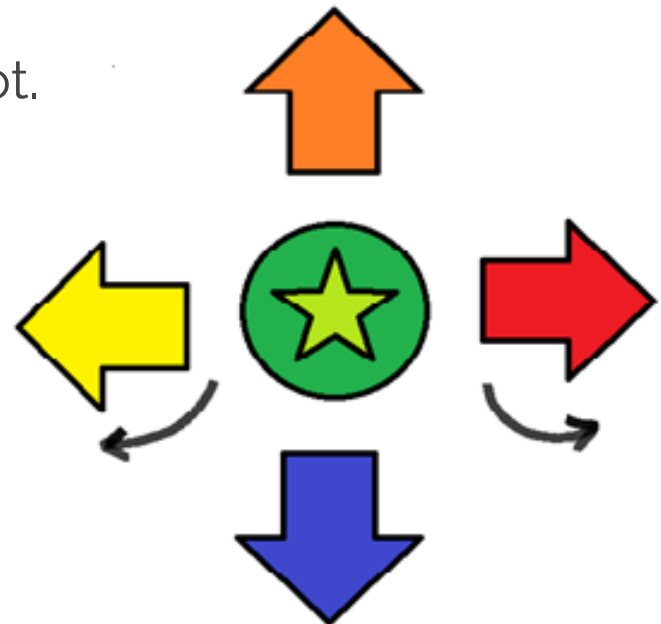
Actividad con la primer letra del nome

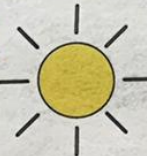
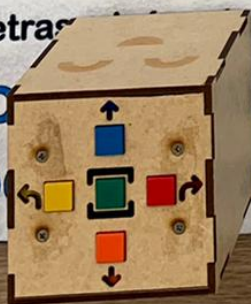
La primera letra del nombre propio es siempre la más reconocida y escrita por los niños y niñas.

En esta actividad, el estudiante va a identificar la primera letra de su nombre. Hará el trayecto hasta la letra, saliendo del abecedario hasta llegar a la letra con la que comienza su nombre.

En la hoja de registro, el estudiante va diseñar el camino que **RoPE** recorrió hasta llegar a la letra, usando las flechas coloridas.

Usando siempre los movimientos del robot.



A  ARCO-ÍRIS	B  BALEIA	C  CORAÇÃO	D  DADO	E  ELEFANTE	F  FLOR
G  GALINHA	H  HORTA	I  ILHA	J  JANELA	K  KIWI	L  LÁPIS
M  MELANCIA	N  NUVEM	O  ÓCULOS	P  PATO	Q  QUEIJO	R  RATO
S  SOL	T  TAPETE	U  UVA	V  VIOLÃO	W  WAFFER	X  XÍCARA
Letras abc nop		Y  YOGA	Z  ZEBRA	 Alfabeto V1 smartfunbrasil.com	

Hoja de registro sugerida

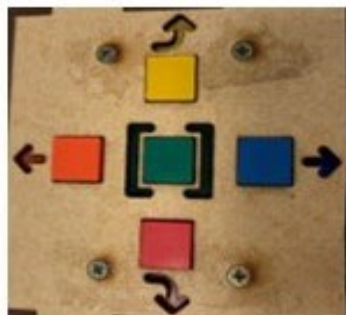
Salida	Movimientos	Llegada
Uva		Sandia
Paso 1	Girar a la izquierda	
Paso 2	Andar 2 casas	
Paso 3		



El paso 1 depende de como el pequeño robot esté posicionado: si la frente está en dirección al **Corazón**, tendrá que girar; si ya está en dirección al **Sol**, no hace falta girarlo.

¡Estas variedades de soluciones permiten que los estudiantes exploren diversos conceptos importantes asociados a la lateralidad y mucho más!

NOMBRE:
 AÑO/CLASE:
 FECHA:
 MAESTRA/O:
 ACTIVIDAD EN PORTUGUÊS:
 ESCRIBA LA LETRA CON QUE COMIENZA SU NOMBRE:



Otros ejemplo de registro!

DIBUJE LAS FLECHITAS DE ROPE EN EL TABLERO DE ABAJO PARA MOSTRAR EL CAMINO QUE USTED RECORRIÓ HASTA LLEGAR A LA LETRA INICIAL DE SU NOMBRE.



Actividad de Clasificación de Animales

El estudiante va a elegir un animal y registrar el camino para llegar hasta él.

En la hoja de registro irá:

1. Dibujar el camino del animal elegido;
2. Escribir el nombre del animal;
3. Va a escribir si vive en el campo o en la ciudad;
4. De que se alimenta.



VACA



BALEIA



CACHORRO



CAVALO



PEIXE



COELHO



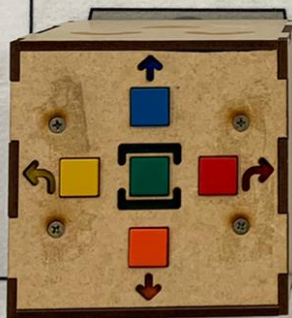
PORCO



GATO



RATO



GALINHA



ELEFANTE



PÁSSARO



Animais V1



smartfunbrasil.com



OVELHA

¡Ejemplo de registro!

ANIMALES DEL CAMPO Y ANIMALES DE LA CIUDAD

NOMBRE: _____

CLASE: _____

FICHA TÉCNICA

NOMBRE DEL ANIMAL: _____

VIVE EN EL CAMPO O EN LA CIUDAD: _____

ALIMENTACIÓN: _____

DIBUJE EL CAMINO QUE REALIZÓ PARA LLEGAR HASTA EL ANIMAL QUE ESCOGIÓ CON ROPE



Las fuentes utilizadas para este libro...

Rope es una creación del profesor **André Raabe**
del Laboratorio Lite de la UNIVALI.

Si, o **Rope** existe y puede ser encontrado acá:
<http://ropebrasil.com>



Enseñanza es el término acuñado por Léa das Graças Camargo Anastasiou, en 1994, para explicar "tanto la acción de enseñar como la de apreender".

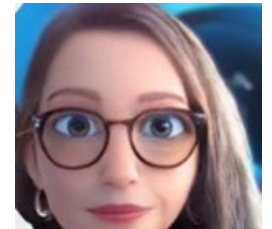
Más detalles en:

ANASTASIOU, Léa das Graças Camargos; ALVES, Leonir Pessate. Estratégias de ensinagem. In: ANASTASIOU, Léa das Graças Camargos; ALVES, Leonir Pessate. (Orgs.). **Processos de ensinagem na universidade**. Pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. 3. ed. Joinville: Univille, 2004. p. 67-100.

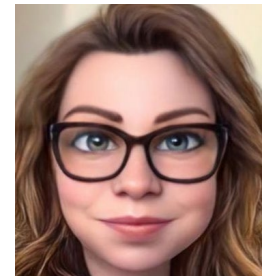


Sobre las autoras...

Lucia Giraffa es profesora, ilustradora de este libro y creadora del **Error**.



Margarete Santos es profesora y trabaja con Pensamiento Computacional en la Educación Infantil y años iniciales de la Escuela Primaria. Usa a Rope en sus actividades con sus estudiantes y creó las actividades sugeridas en este libro.



Ambas escribieron el enredo de esta historia.



Este libro contó con el apoyo del Consejo Nacional de Desarrollo Científico y Tecnológico (CNPq) de Brasil. – Beca de Productividad en Investigación – PQ – Proceso: 312864/2020-5.