

Los pequeños estudiantes se ponen manos a la obra en Tinkering for Tots, un programa diseñado para que los preescolares curiosos desarrollen una mentalidad innovadora y establezcan conexiones a través de la narración, el juego, la exploración de artefactos y un kit de actividades STEAM para llevar a casa.

## ¿Qué conexiones estamos haciendo?

### Hábito destacado



#### APRENDER DE LOS ERRORES

**Descripción:** Inténtalo otra vez. ¿Cuál es otra forma de...? ¿Qué podemos hacer diferente para que funcione?

### Historia

**Título:** *The Most Magnificent Thing*

**Autora:** Ashley Spires

**Por qué elegimos este libro:** Esta historia muestra a nuestros jóvenes alumnos cómo podemos lidiar con la frustración cuando las cosas no funcionan como queremos o cuando tenemos problemas para hacer algo. Muestra cómo lo intentamos de nuevo, varias veces si es necesario, y que cada vez es una oportunidad para aprender.

### Artefacto destacado

**Nombre:** Casa Dymaxion

**Ubicación:** Entre *Your Place in Time* y *The Gallery by General Motors*

Para obtener más información sobre la historia detrás de este artefacto, consulte el artículo destacado sobre el artefacto en la página 2.

### Exploración abierta

**Descripción:** Practica aprender de los errores mientras juegas con herramientas y materiales.

**Habilidades que su joven alumno está practicando:** Aprender de los errores, perseverar, volver a intentarlo.

### Preguntas para hacerle a su joven alumno

¿Qué crees que hubiera pasado si la chica de la historia hubiera renunciado a hacer su cosa magnífica? ¿Qué significa aprender de los errores? ¿Qué puedes hacer cuando estás frustrado? ¿Cuál sería la cosa más magnífica que te gustaría hacer? ¿Cómo lo harías? ¿Qué hiciste mientras jugabas? ¿Resultó como querías? ¿Te sentiste frustrado? ¿Qué hiciste cuando te sentiste así? ¿Qué podrías hacer diferente para intentarlo de nuevo?

### Actividad para llevar a casa

**Título:** Caja del inventor

#### Materiales:

- Cinta adhesiva decorativa
- Bandas elásticas
- Limpiapipas
- Rollos de papel higiénico
- Alfileres de ropa
- Cañas
- Hilo de cera
- Palitos de paleta
- Puntos de pegamento



## Artefacto destacado



**La casa Dymaxion:** R. Buckminster Fuller pensó que esta casa, a la que denominó casa Dymaxion, era justo lo que la gente quería: una vivienda de bajo costo que pudiera producirse en serie, enviarse de la fábrica a cualquier parte y no ser demasiado perjudicial para el medioambiente. La palabra "Dymaxion" se acuñó combinando partes de tres de las palabras favoritas de Fuller: DY (dinámico), MAX (máximo) e ION (tensión). La casa cuelga de una columna central o mástil (tensión), por lo que es fácil de armar y se puede llevar a cualquier parte en su propio tubo de metal. Fuller trabajó con una empresa de aviones porque la casa Dymaxion y los aviones utilizaban materiales similares.



Solo se fabricaron dos prototipos de la casa redonda de aluminio. La casa de 1,017 pies cuadrados tiene entrada, sala comedor, dos dormitorios, cocina y lavandería. Era lo suficientemente grande para una familia, lo suficientemente pequeña como para resultar acogedora, divertida de ver y fácil de limpiar.

El exterior es de aluminio pulido por lo que no necesita pintura. El baño se rocía solo cuando cierras la puerta y presionas un botón. La cocina cuenta con electrodomésticos integrados e incluye lavavajillas, además de lavadora y secadora. Utiliza puertas de acordeón (plegables), estantes giratorios en lugar de tocadores de dormitorio y un zapatero giratorio y un armario con colgador para corbatas y sombreros.



La forma redonda de la casa Dymaxion le permite utilizar menos materiales y perder menos calor, pero es muy resistente y puede trasladarse fácilmente a otro lugar y montarse con unos pocos trabajadores en solo dos días. La casa no se asienta sobre el suelo. Toda la casa, incluido el suelo, cuelga de un poste central de acero y se sujeta con anclajes clavados profundamente en la tierra. Todas las luces y la calefacción de la casa se pueden controlar desde un punto central.



## Actividad para llevar a casa



### Materiales del comedero para pájaros:

- Cinta adhesiva decorativa
- Bandas elásticas
- Limpiapipas
- Rollos de papel higiénico
- Pinzas para la ropa
- Cañas
- Hilo de cera
- Palitos de paleta
- Puntos de pegamento

### Instrucciones:

Deje que sus pequeños alumnos hagan su propio objeto magnífico en casa o en el aula con los materiales de su caja de inventor para llevar a casa. Pueden hacer muñecas con pinzas de la ropa, coches con rollos de papel higiénico, bichos con limpiapipas... cualquier cosa que su imaginación les permita soñar.

