

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



#### ASUMIR RIESGOS:

**Descripción:** Intenta algo nuevo. ¡Sé valiente! Hagamos esto de una nueva manera. Hagamos algo nuevo.

### Historia

**Título:** *What Do You Do With a Chance?*

**Autor:** Kobi Yamada

**Por qué elegimos este libro:** Este libro es parte de una serie que anima a nuestros pequeños alumnos a explorar cosas nuevas, probar cosas nuevas, perseverar y arriesgarse de forma segura. Este libro anima a nuestros alumnos más pequeños a ser audaces, probar cosas que nunca antes han hecho y ver qué pueden lograr.

### Artefacto destacado

**Nombre:** Réplica del Flyer Wright de 1903

**Ubicación:** Exposición *Heroes of the Sky*

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 la asunción de riesgos seguros haciendo equilibrios sobre piedras para caminar y apilando rocas.

### Habilidades que su joven alumno está practicando:

Tomar riesgos seguros al probar algo nuevo.

### Preguntas para hacerle a su joven alumno

¿Por qué el niño del cuento tenía miedo de arriesgarse?  
¿Alguna vez has tenido miedo de arriesgarte? ¿Para probar algo nuevo? ¿Qué debemos hacer si intentamos algo nuevo y no podemos hacerlo al principio?  
¿Fue más difícil caminar sobre piedras o apilarlas? ¿Qué hiciste cuando se puso difícil? ¿Qué actividad nunca habías hecho antes? ¿Qué actividad fue la más divertida?

### Actividad para llevar a casa

**Título:** Máquinas voladoras

#### Materiales:

- Tira de cartulina de 10 x 1 pulgadas
- Tira de cartulina de 5 x 1 pulgadas
- 1 caña de papel
- Pegatinas
- *Cinta no incluida*

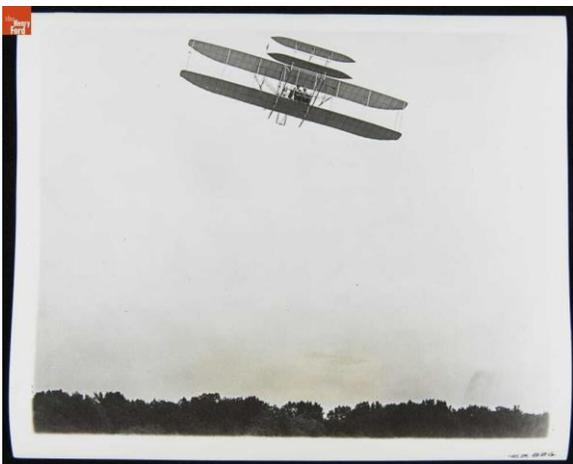


## Artefacto destacado



**Réplica del Wright Flyer:** Orville y Wilbur Wright construyeron el Wright Flyer original en su tienda de bicicletas en Dayton, Ohio, por unos \$1,000 de su propio dinero. Su amigo y mecánico Charles Taylor construyó el motor de 12 caballos (como el de una pequeña cortadora de césped) a partir de un dibujo aproximado que clavó sobre su banco de trabajo. Ese Wright Flyer original de 1903 se encuentra en el Smithsonian Air and Space Museum en Washington, DC.

Esta copia exacta se construyó para celebrar los 100 años de vuelo. Este Wright Flyer es el más preciso jamás construido. Ford Motor Company regaló el avión al Henry Ford Museum of American Innovation tras su vuelo conmemorativo, que debía haber tenido lugar en Kitty Hawk, Carolina del Norte, el 17 de diciembre de 2003, exactamente 100 años después del primer vuelo de los hermanos Wright, pero la lluvia y la falta de viento impidieron que se realizara con éxito.



El famoso primer vuelo, de Orville, duró solo 12 segundos y recorrió solo 120 pies. Cada uno de los siguientes intentos de los hermanos llegó más lejos y duró más. El cuarto vuelo, con Wilbur pilotando, recorrió 852 pies y duró 59 segundos completos.

Wilbur solo estuvo 1 minuto y 12 segundos en el avión original, y los dos vuelos de Orville duraron solo 27 segundos ese día.



*Inventar un avión no es nada. Construir uno ya es algo.  
Volar lo es todo.*

## Actividad para llevar a casa



### Materiales para la máquina voladora:

- Tira de cartulina de 10"x 1"
- Tira de cartulina de 5"x 1"
- 1 caña de papel
- Pegatinas
- *Cinta no incluida*

### Instrucciones:

1. Decora tus tiras de papel con pegatinas o marcadores.
2. Dobla cada tira para crear un círculo con la decoración en el exterior y pega los extremos con cinta adhesiva.
3. Pega un extremo de la caña de papel dentro del círculo más grande.
4. Pega con cinta adhesiva el otro extremo de la caña de papel dentro del círculo más pequeño.
5. Tu máquina voladora ya está lista para volar.

