

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



#### MANTENER LA CURIOSIDAD

**Descripción:** Continúe haciendo preguntas como cómo y por qué, pregunte cómo puede ayudar a resolver un problema, ¿cuál es una nueva forma de hacer algo?

### Historia

**Título:** *The Girl With Big, Big Questions*

**Autora:** Britney Winn Lee

**Por qué elegimos este libro:** Esperamos alentar a nuestros pequeños estudiantes a hacer preguntas, entendiendo que hacer preguntas es la forma en que aprendemos, crecemos y resolvemos problemas. Incluso si nuestras preguntas a veces incomodan a los demás, debemos mantener la curiosidad.

### Artefacto destacado

**Nombre:** The Warrior

**Ubicación:** Driving America

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:** Mantén la curiosidad mientras exploras con juguetes para apilar árboles.

**Habilidades que su joven alumno está practicando:**

Curiosidad, colaboración, probar una nueva forma.

### Preguntas para hacerle a su joven alumno

¿Por qué tenemos corazones que pueden sentirse heridos, molestos y asustados? ¿Por qué es bueno tener curiosidad? ¿Cómo mostró su curiosidad el constructor del Warrior (McKinley Thompson)? ¿A quién quería ayudar? ¿Qué puede hacer el Warrior que sea diferente de un coche normal?

### Actividad para llevar a casa

**Título:** Pájaros de arcilla

#### Materiales:

- Arcilla
- Plumas
- Ojos saltones
- Triángulo de espuma
- Limpiapipas

## Artefacto destacado



**The Warrior:** McKinley Thompson decidió cuando tenía 12 años que quería ser diseñador de automóviles. Pero ya era adulto cuando la revista Motor Trend patrocinó un concurso de diseño con la esperanza de descubrir nuevos talentos. Thompson ganó una de las cinco becas gratuitas de cuatro años para estudiar en la prestigiosa Art Center School of Design de Los Ángeles. Su obra ganadora apareció en el artículo "From Dream to Drawing Board to..." ("Del sueño a la mesa de dibujo y de ahí a...") en Motor Trend en septiembre de 1953.



Thompson definió la necesidad de un vehículo todoterreno, capaz de cruzar ríos y pequeños lagos interiores, que fuera fácil de construir y mantener con bajos costes de producción. Llamó a su auto el Warrior.



Después de graduarse, a Thompson le ofrecieron un trabajo en Ford Motor Company en el Advanced Styling Studio, donde los diseñadores tenían mucha libertad creativa. Esto encajaba con el interés de Thompson por los temas futuristas, lo que le permitió contribuir con bocetos de ideas fantásticas. Uno era un coche volador, pero su idea más innovadora tenía el potencial de cambiar el mundo. Creía que un vehículo asequible y fiable estimularía las economías de los países de África.



El proyecto Warrior se adelantó a su tiempo en diseño y objetivos. El plan era utilizar piezas de plástico (poco habituales en aquella época) porque eran ligeras, duraderas y relativamente rentables. Él y algunos amigos fabricaron un prototipo de coche y pudieron demostrar las posibilidades de este vehículo único. Si bien todos los inversores potenciales a los que se acercó le dijeron que era una buena idea, no pudo recaudar los fondos necesarios para llevar a cabo su idea, por lo que cerró el proyecto en 1979.

# Actividad para llevar a casa

## Materiales para pájaros de arcilla:

---

- Arcilla
- Plumas
- Ojos saltones
- Triángulo de espuma
- Limpiapipas

## Instrucciones:

---

1. Moldea una cabeza y un cuerpo para tu pájaro con arcilla y pégalos entre sí.
2. Pega los ojos saltones y el pico de espuma en la cabeza del pájaro.
3. Usa plumas para ponerle alas y plumas de cola a tu pájaro.
4. Pega los limpiapipas en la parte inferior de tu pájaro para ponerle patas.

