

Nuestra Exhibición ***City on the Move*** incorporar todos los elementos de (***Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte, and Matemáticas***). Los niños pequeños pueden explorar usando la mecánica de máquinas simples para hacer que algo se mueva. Pueden adoptar un enfoque teatral transformándose en un conductor de tren, o utilizar ingeniería básica para diseñar un edificio utilizando una variedad de bloques y formas.

Las oportunidades para que los niños participen en actividades que promueven la resolución de problemas, el diseño y la construcción apoyarán el desarrollo del niño en habilidades de función ejecutiva, vocabulario, persistencia y organización de la información. Explorar un proceso de diseño modificado para niños pequeños puede establecer habilidades fundamentales para que los niños se vean a sí mismos como solucionadores de problemas.

### Intentar estos pasos:

- **Piénsalo.** ¿Cuál es el problema? ¿Qué materiales necesitas? Haz un plan, dibuja tus ideas.
- **Construir o crearlo.** Juntar los materiales que necesitará.
- **Inténtalo.** Pon a prueba tus creaciones.
- **Revisar o mejorarlo.** ¿Qué funciona y qué no? ¿Cómo podrías cambiar para mejorarlo?
- **Compartir.** Muéstrale a alguien lo que hiciste, habla sobre cómo lo hiciste y si tuviste que hacer algún cambio.

*Extracto de Making & Tinkering with STEM: Resolviendo desafíos de diseño con niños pequeños Heroman, Cate.*

### Formación Académica:



**Desarrollo Cognitivo** – Los niños que participan en actividades relacionadas con STEAM utilizan el pensamiento crítico y las habilidades de la función ejecutiva, ayudar con la independencia al tomar un papel activo en su aprendizaje.



**Desarrollo de Lenguaje** – Los invitados tienen la oportunidad de aprender vocabulario nuevo, hacer preguntas, buscar información y entablar conversaciones sobre lo que observan y descubren.



**Habilidades Motoras**– Los niños practican agarrar y sostener materiales en sus manos y dedos para explorar objetos como herramientas de medición, bloques y otros objetos manipulables.

## Jugando en Casa:

- **Desafío de Diseño 1: Canica o Carrera de Pelota**  
Diseñe una canica o bola construida con cartón u otros materiales reutilizados, utilizando tubos o pistas para que una canica o bola ruede de un punto a otro.
- **Desafío de Diseño 2: Construyendo Puentes**  
Diseñe y construya un puente que pueda sostenerse por sí solo, se extienda al menos 10 pulgadas y pueda soportar hasta cinco libras.
- **Desafío de Diseño 3: Flota tu barco**  
Usando una pieza de papel de aluminio de 10 ", diseñe y construya un barco que flote. Pruébelo agregando centavos u otros objetos livianos para ver cuánto peso puede soportar.