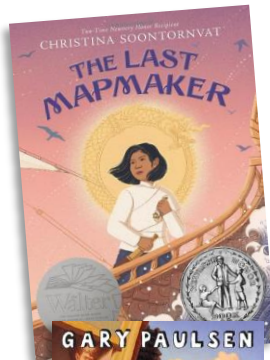


LISTA DE LIBROS SOBRE LA INNOVACIÓN



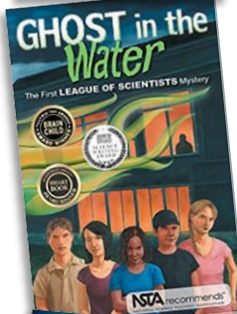
The Last Mapmaker (La última cartógrafa)

Authors: Christina Soontornvat, Aventura, Grados 3-7



Masters of Disaster (Maestros del Desastre)

Author: Gary Paulsen, Comedia, Grados 3-7



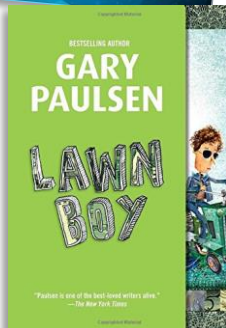
Ghost in the Water (Fantasma en el agua)

Autor: Andy Kaiser
Terror, Grados 5-8



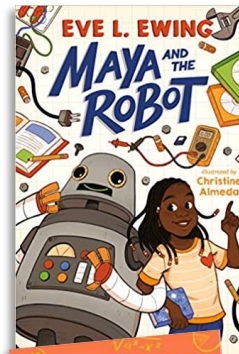
Virtual Reality Gaming, Ready, Set, Game! (Juegos de realidad virtual, en sus marcas, listos, a jugar)

Autor: Betsy Rathburn
Deportes/Juegos, Grados 4-6



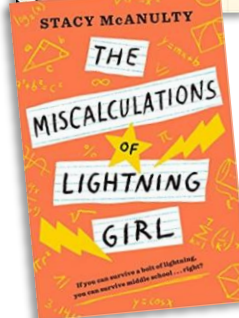
Lawn Boy (El chico del césped)

Autor: Gary Paulsen
Comedia, Grados 3-7



Maya and the Robot (Maya y el robot)

Autor: Eve L. Ewing
Amistad, Grados 3-7



The Miscalculations of Lightning Girl (Los errores de cálculo de la chica relámpago)

Autor: Stacy McAnulty
Fantasía/Ciencia ficción, Grados 3-7



Girls Who Code: Learn to Code and Change the World (Las chicas que codifican: aprende a codificar y cambia el mundo)

Autor: Reshma Saujani, Artes, Grados 5-6



A Soft Place to Land (Un lugar suave para aterrizar)

Autor: Janae Marks
Misterio, Grados 4-7



Ways to Make Sunshine (Formas de hacer que brille el sol)

Autor: Renee Watson
Relaciones, Grados 3-6

ACTIVIDAD PARA EL HOGAR

ACTIVIDAD PARA EL HOGAR

VISITA VIRTUAL AL SALÓN DE LA FAMA DE LOS INVENTORES NACIONALES

Su estudiante de escuela intermedia ha estado aprendiendo sobre la innovación en la escuela y esta actividad está diseñada para ampliar el aprendizaje en casa.

Haga un recorrido virtual de Salón de la Fama de los Inventores Nacionales desde su teléfono o su computadora. Elija una exhibición en línea para ver con su niño y conversen sobre sus reacciones.

PASOS

1. Elija un momento y lugar cómodos para hacer el recorrido virtual. Luego, visite <https://artsandculture.google.com/partner/national-inventors-hall-of-fame-museum>.
2. Mire la página principal para ver las áreas que le gustaría explorar. Hay exhibiciones en línea sobre individuos y también colecciones, como la celebración de la historia de la mujer y la celebración de la historia afroamericana.
3. Seleccione, por lo menos, una exhibición en línea para explorar en profundidad y luego hablen sobre sus reacciones a lo que hayan descubierto.
4. Si disfrutaron esta actividad, considere buscar otros museos con exhibiciones en línea, sobre la innovación u otros temas, y seguir haciendo recorridos virtuales.

ACTIVIDAD PARA EL ESTUDIANTE

DESAFÍO PARA SUPRACICLAR

¿Escuchaste alguna vez sobre supraciclar o reutilización creativa (upcycling)? (A diferencia de reciclar, supraciclar es hacer que algo que ya existe se vuelva mejor). Algunas veces, la innovación se trata de cambiar algo que ya existe, en lugar de crear algo nuevo. Desafíate a supraciclar algo tuyo, como una prenda de vestir o una bolsa.

PASOS

1. Encuentra algo que te guste estéticamente (p. ej.: algo que te parezca hermoso) pero que quizás ya no te sirva. Podría ser una camisa que te guste pero te quede muy pequeña o esté desteñida o dañada, o podría ser una bolsa con un lindo diseño que ya no uses para llevar cosas. Puede ser cualquier tipo de cosa.
2. Conviértelo en algo nuevo usando tus habilidades de innovación y las herramientas o los materiales que necesites (p. ej.: kit de costura, tijeras, pegamento, cinta).
3. No hay más instrucciones, ¡porque ahora estarás innovando!
4. Comparte el resultado con tus amigos, familiares y/o compañeros de clases que hicieron el mismo ejercicio.