

Imanes: Cuentos de peces

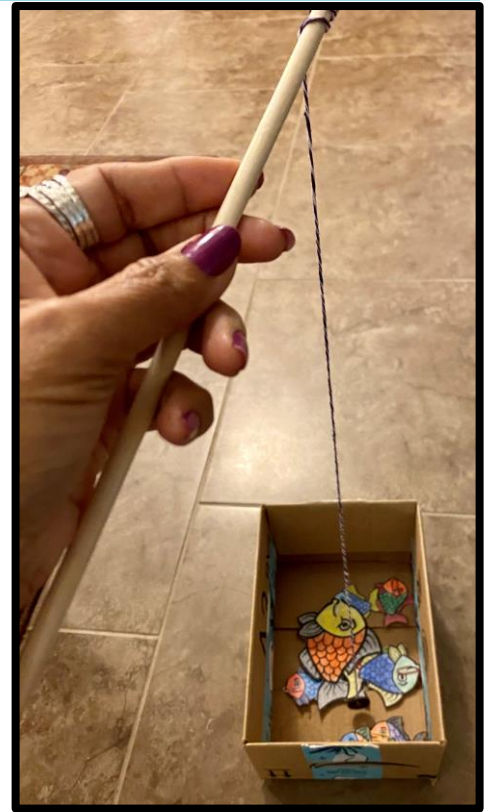
NOTA: Los niños siempre deben tener tiempo suficiente para experimentar, notar y preguntarse antes de que se les brinde una explicación.

Siempre involucre a los niños con nuestras dos preguntas favoritas:

¿Que notaste?

¿Qué te preguntas?

Resista el impulso de responder cualquier pregunta que los niños tengan mientras exploran. En cambio, responda con preguntas a los niños y deje que hagan sentido del mundo. Ejemplos de preguntas que puedes usar: ¿Qué piensa? ¿Notas algún patrón? ¿Qué podríamos cambiar? ¿Podemos probar algo más? ¿Qué más podemos probar? Si los niños hacen una pregunta comprobable, que podrían responder haciendo un experimento, hable con ellos sobre cómo podrían diseñar una prueba para ayudar a responder a su pregunta. Tanto como sea posible y dentro de lo razonable, permítalos probar sus preguntas probando los experimentos que proponen.



Objetivos de aprendizaje

Los niños aprenderán...

- hacer un juego de pesca.
- cuantificar la fuerza de los imanes por cuántos peces grandes y peces pequeños capturan.
- utilizar su imaginación para contar historias sobre sus experiencias de pesca.

Pregunta Clave

¿Cuántos peces grandes en comparación con los peces pequeños se pueden pescar?

Vocabulario (Ver *¿Qué rayos? Explicación de la ciencia* al final para las definiciones.)

Imán	Fuerza Magnética	Atracción
Magnético	Permanente	Repelar
Fuerza	Magnetismo	
Polos Magnéticos	Temporal	

Materiales

Cartón para dibujar un
forma de pescado

2 clavijas de cuatro pies
y ½"

Hilo de 30 pulgadas de
largo

Cinta adhesiva

Clips de papel (grandes
y pequeño)

Marcadores o crayones

Caja de cartón

Imanes

Bolsa de papel

Notar y asombrarse Práctica Apropiaada para el Desarrollo

1. Dibuja algunas formas de pescado en cartón delgado, caja de cereales funciona muy bien para esto. Coloréalos y cortarlos. Fije un clip de papel de acero a cada pez.
2. Encuentre una caja de cartón grande y limpia. Decorar el exterior para que se vea como el agua en un estanque.
3. Haga dos cañas de pescar. Ate y pegue un trozo de cuerda de 30 pulgadas de largo a cada espiga. Ate y pegue un imán en el otro extremo de la cuerda. Pegue un imán o átelo, si posible.
4. Usando las cañas de pescar, competir con un amigo para ver quién puede "capturar" más pescado.
 - ¿Quién capturó más peces?
 - ¿Cuántos peces grandes en comparación con los peces pequeños que pescaste?
5. Pida a los alumnos que inventen historias sobre los peces que capturaron. Estas historias deben incluir detalles como cuántos, cuánto tiempo, cuán difíciles fueron de enrollar, etc.



Extensiones para Aprendizaje Adicional

Mezcla clips de papel grandes y pequeños en una bolsa. Pesqué clips sumergiendo el imán en la bolsa una vez. Mida por número. Separe, cuente, registre y totalice la captura.

Recomendaciones #STEMAZingLibroilustrado:

Magnets Push, Magnets Pull (imanes empujan, los imanes tiran) por David A. Adler y Anna Raff

Conexiones a la actividad: Guía para niños pequeños que aprenden sobre magnetismo.

Referencias

Adaptado de un proyecto descrito en *Science for Fun Experiments with Easy-To-Make Projects on Magnets, Sound, Light, Electricity and Much, Much More.* By Gary Gibson.

¿Qué rayos? Explicación Cuentos de peces

El número de peces capturados variará en función del número disponible.

Estándares de aprendizaje temprano de Arizona

Estándar científico - Capítulo 1: Investigación y aplicación - Concepto 1: Exploración, observación e hipótesis

El niño observa, explora e interactúa con materiales, otros y el medio ambiente.

Estándar científico - Capítulo 1: Investigación y aplicación - Concepto 2: Investigación

El niño investiga sus propias predicciones y las ideas de los demás a través de la exploración activa y la experimentación.

