

Experimenten las **propiedades del aire en movimiento**. Exploren formas de **observar y sentir** los efectos del aire, incluso si no pueden ver directamente el aire que los rodea.

¡PRUEBEN ESTO!

Exposición: Corrientes de aire

Usando únicamente un tubo transparente y una pieza conectora de PVC, intenten conseguir que una pelota de pimpón flote. Experimenten usando tubos de diferentes longitudes o diferentes piezas de conexión.

¿Cambia esto la forma en que flota la pelota? Intenten conectar las piezas para mover una pelota de pimpón a través de las tuberías.

¿Pueden crear más de un "laberinto" para las pelotas de pimpón?

¡PRUEBEN ESTO!

Exposición: A-Mazing Airways

¿Qué se siente cuando pasan una bufanda o un ovillo a través de la aleta de plástico y en las vías de aire? ¿Qué dice esto acerca de cómo las bufandas y las pelotas pueden moverse a través de los tubos?

Investiguen cómo **dirigir el flujo de aire**. Prueben formas de cambiar la dirección del flujo de aire para mover un objeto a una ubicación específica.

¡PRUEBEN ESTO!

Exposiciones: A-Mazing Airways, Sopladores de Bernoulli

¿Pueden ajustar las aletas en las vías de aire y dirigir una bufanda o un ovillo para que salga por un lugar específico?

Hagan predicciones sobre dónde creen que saldrá el objeto blando si lo colocan en la misma abertura o en una diferente.

¿Cuánto tiempo pueden mantener en equilibrio una pelota de pimpón sobre el secador de pelo? ¿Pueden dirigir la pelota hacia el aro?

¿Cuántas veces pueden "anotar" una canasta?

Indaguen más a fondo

Reflexionen y comuniquen

¿Cuál fue la exposición que más les gustó explorar? ¿Qué les gustó?

Hagan conexiones

Amplíen el juego de aire en el *taller de da Vinci* en la mesa del viento. Con los materiales del taller, exploren cómo se comportan los diferentes materiales en una columna de aire. ¿La velocidad del aire afecta el comportamiento de un material? Propónganse construir algo que pueda flotar, volar, flotar o girar.

Exploren más en casa

Investiguen juntos incluso después de visitar el Discovery Museum. Sigán formulando preguntas, haciendo observaciones, diseñando experimentos y prediciendo resultados. ¿Qué sucede con los montones de hojas en los días con mucho viento? ¿Cómo saben que hay una brisa que entra por la ventana de su dormitorio? ¿Tienen alguna herramienta en casa que use aire? ¿Cómo controlan o dirigen estas herramientas el aire para cumplir con un propósito?

Es posible que a medida que ustedes y los niños interactuaban con las exposiciones de AirPlay Gallery hayan estudiado conceptos relacionados con los Marcos Curriculares de Ciencia y Tecnología/Ingeniería de Massachusetts que se enseñan en prekínder, kínder y de 2.º a 4.º grados específicamente.