

Esta unidad ofrece una experiencia de aprendizaje única para los alumnos a medida que leen diversos textos informativos sobre inventores, invenciones y el proceso de creación.

## ¿Cuál es la historia?

Los alumnos tendrán la oportunidad de convertirse ellos mismos en inventores conforme **analizan el mundo** que los rodea, **identifican problemas** y **crean soluciones** para esos problemas.

## ¿Qué aprenderá mi alumno/a?

Los alumnos participarán en un programa de televisión emocionante. En él pondrán en práctica la **observación**, la **comunicación** y la **persuasión** de formas divertidas e interactivas.

Los alumnos participarán en **conversaciones colaborativas** e **intercambiarán ideas** con sus compañeros. Trabajarán en **actividades y desafíos grupales** que serán guiados por el maestro y por jueces inventores, como Thomas Edison y George Washington Carver.

## ¡Conversemos!

Pregunte lo siguiente a su alumno/alumna sobre la unidad para promover la discusión y seguir el aprendizaje:

1. ¿Qué es una invención?  
**Seguimiento:** ¿Puedes dar algunos ejemplos de diferentes tipos de invenciones?
2. Cuéntame sobre Thomas Edison.  
**Seguimiento:** ¿Cuáles fueron algunas de sus invenciones? Sé que patentó más de mil invenciones en los Estados Unidos. ¿Qué significa patentar algo?
3. Cuéntame sobre George Washington Carver.  
**Seguimiento:** ¿Qué desafíos afrontó como inventor? ¿Qué dato sobre este inventor te parece interesante?
4. ¿Por qué Ruth Wakefield sintió la necesidad de "aclarar algunas mentiras" sobre su invención?  
**Seguimiento:** ¿Cuál es la historia real? ¿Por qué crees que hay tantas versiones falsas de su historia en Internet?
5. De las invenciones que estudiaste, ¿cuál te parece que es la más interesante?  
**Seguimiento:** ¿Por qué? ¿Qué cambió esa invención? ¿Cómo sería el mundo si esa invención nunca hubiera existido?