



AUTORA:
Sheryl Haft

ILUSTRADOR:
Jeremy Holmes

Cuando Mazie encuentra un problema, pone a trabajar su imaginación, inventando máquinas para resolverlo.

Edades: de 4 a 8 años

Nivel ATOS: no procede

Lexile: AD520L

ISBN: 9780399547867

Derechos de autor:
2023



Mazie's Amazing Machines

¿Qué problema te gustaría resolver?

¿Qué es STEAM? Aprendizaje a través de la Ciencia, la Tecnología, la Ingeniería, las Artes y las Matemáticas. A través de STEAM, los niños resuelven problemas, innovan, crean y colaboran.

Temas de STEAM en este libro: máquinas simples, ciencias físicas, ingeniería e invención

Actividades para hacer juntos: Utiliza *Mazie's Amazing Machines* como punto de partida para explorar máquinas simples con tu hijo. Las palancas, poleas, ruedas y ejes, planos inclinados, tornillos y cuñas (las seis máquinas simples) son la base de muchas de las herramientas que utilizamos en la vida cotidiana. Las encontrarán en tijeras, tapas de frascos, martillos, clavos y rampas. Las máquinas simples a menudo se combinan para crear máquinas más complejas, como bicicletas, automóviles y grúas. En efecto, están presentes en todas partes, facilitando y haciendo más placenteras nuestras vidas.

Antes de leer el libro:

- Anima a tu hijo a jugar con rampas y cosas que ruedan (por ejemplo, pelotas, autos y canicas).
- Experimenten con un balancín. Vean qué pasa cuando ponen diferentes objetos en el balancín.

Mientras lees el libro con tu hijo:

- Anímale a seguir los pasos numerados para cada invento que aparece en las páginas.
- Pídele que prediga si cree que el invento funcionará.

Cuando hayan terminado de leer el cuento:

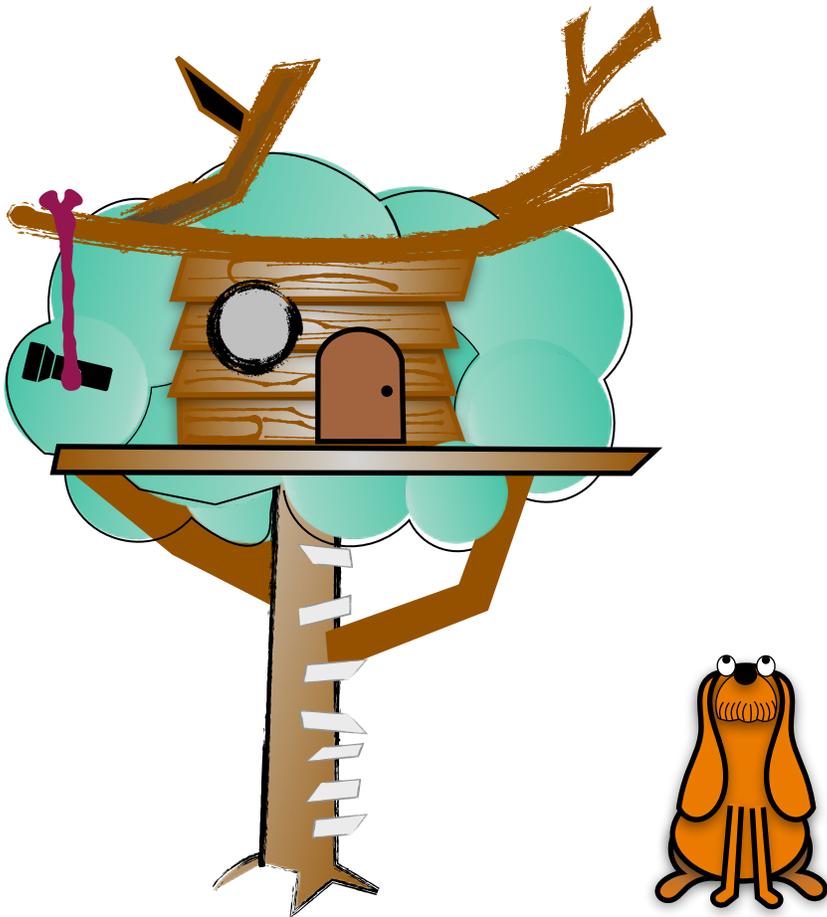
- Habla con tu hijo sobre un problema que les gustaría resolver inventando algo. Intenten seguir los pasos de resolución de problemas de Mazie: pensar, dibujar y construir. Hablen sobre cómo los errores a menudo son una parte muy importante de la resolución de problemas. Hablen sobre lo que los inventores aprenden de los errores y cómo esos errores les ayudan a encontrar grandes soluciones y desarrollar nuevas creaciones. ¡Aprendan de los errores y vuelvan a intentarlo!
- En la tapa posterior del libro encontrarás una descripción de las máquinas simples. Habla con tu hijo sobre qué hacen las máquinas simples y cómo ayudan a las personas.
- Observen todas las máquinas simples a su alrededor. Se pueden encontrar en el parque, la tienda, el parque infantil y mucho más. Jueguen a ver quién es el primero en descubrir una máquina simple.

Preguntas para el pensamiento STEAM:

1. ¿Cuál máquina en la historia crees que fue la más útil?
¿Por qué fue útil?
2. Las máquinas simples están en nuestro alrededor.
¿Dónde has visto una máquina simple y cuál era su función? ¿Qué problema resolvió?
3. ¿Qué problema resolverías con una máquina?
4. Mazie inventó sus propias palabras para describir la situación, como "engi-fastidioso", "engi-molestia" y "wuggle". ¿Qué crees que significan estas palabras?
¿Por qué lo crees?

Recursos de Early Math Project:

Visite ([Mazie's Amazing Machines](http://countplayexplore.org/book/mazies-amazing-machines)) (countplayexplore.org/book/mazies-amazing-machines) para encontrar actividades y Fundamentos del aprendizaje, Estándares de matemáticas, y/o estándares de Ciencia Nueva Generación de California (CA NGSS, por sus siglas en inglés) relacionados para este libro.



Vocabulario

Palabras STEAM encontradas en la historia: ingeniero, punto de apoyo, imaginación, plano inclinado, invento, palanca, problema, polea, rampa, tornillo, máquinas simples, espiral, cuña, rueda y eje

Palabras STEAM relacionadas: gravedad y masa

Palabras para desarrollar la comprensión lectora: argh, fuelle, lluvia de ideas, hum, artilugio cinético, boquilla, garabatear, acurrucarse, pisotón, swush, válvula, wop, wush

Libros relacionados:
The Most Magnificent Thing por Ashley Spires;
Rosie Revere, Engineer por Andrea Beaty

Haz clic en este enlace [Catálogo mundial](#) o ingresa bit.ly/3Rg8sft en tu navegador para encontrar *Mazie's Amazing Machines* en la biblioteca pública.