

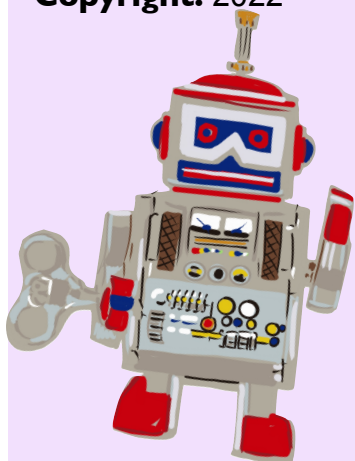
**AUTORA:**

Ashley Spires

ILUSTRADORA:

Ashley Spires

Una niña se preocupa porque no se le ocurre una idea para un nuevo invento. Cuando el gato de su vecina se escabulle para salir, ella descubre que hay un problema que necesita ser solucionado justo fuera de su casa.

Edades: 3 a 8 años**Nivel de lectura****ATOS:** 2.8**Lexile:** 550L**ISBN:** 9781525305047**Copyright:** 2022

The Most Magnificent Idea

¿Qué harías si tu máquina de ideas dejara de funcionar?

¿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: ingeniería, diseño, jugar, perseverancia

Actividades para hacer juntos:

The Most Magnificent Idea brinda un recordatorio de que las personas pueden sentirse frustradas cuando no se le ocurren nuevas ideas de inmediato. Es importante que los niños perseveren cuando se encuentran desafíos y tengan estrategias con las que puedan contar.

Antes de leer el libro:

- Miren las imágenes de la historia antes de empezar a leer el libro. ¿Qué emociones crees que siente la niña?
- Pregúntale a tu hijo:
 - ¿Qué hace un inventor?
 - ¿Qué podría ser desafiante para un inventor?

Mientras leen el libro:

- La niña se frustró porque no se le ocurría una nueva idea. ¿Qué crees que sucederá?
- ¿Qué problema notas en la historia que necesite una solución?

Cuando hayan terminado de leer el libro:

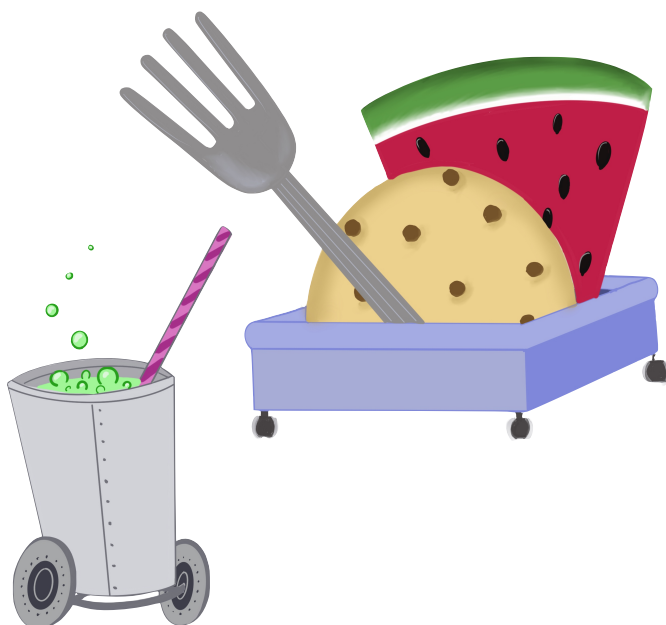
- Salgan a caminar y reflexionen qué inventos podrían mejorar su vecindario.
- Incentiva a tu hijo a pensar un nuevo uso para un objeto común. Por ejemplo, podría llenar una botella de agua de plástico con piedritas para crear un instrumento de percusión.
- Conversen sobre lo que hace tu hijo cuando se siente frustrado. ¿Qué cree que sería de ayuda? Por ejemplo:
 - Tomar un breve descanso
 - Moverse: estirar, saltar
 - Comer un bocadillo

Preguntas de pensamiento STEAM:

1. ¿Alguna vez tuviste dificultades para que se te ocurra una idea? ¿Qué hiciste?
2. ¿Qué le dirías a la niña de la historia cuando empezó a sentirse frustrada?
3. ¿Te sorprendiste cuando a la niña se le ocurrió un invento que ayudó a su vecina con su gato? ¿Por qué sí o por qué no?
4. ¿Crees que es importante observar antes de inventar? ¿Por qué sí o por qué no? ¿Qué más crees que es importante antes de empezar?
5. Si estuvieras tratando que se te ocurra una nueva idea o crear un nuevo invento, ¿qué estrategias usarías?
6. ¿Qué invento te gustaría crear? ¿Por qué lo crearías?

Recursos de Early Math Project:

Visite [The Most Magnificent Idea](https://countplayexplore.org/es/book/the-most-magnificent-idea) (countplayexplore.org/es/book/the-most-magnificent-idea) para encontrar actividades y Fundamentos del Aprendizaje, Estándares de Matemáticas proporcionados por el Departamento de Educación de California (CDE, por sus siglas en inglés), y/o Estándares de Ciencia Nueva Generación de California (CA NGSS, por sus siglas en inglés) relacionados para este libro.

**Vocabulario****Palabras de STEAM encontradas en la historia:**

build, builders, discover, explore, float, grow, idea, machine, researches, solar-heated, swing (construir, constructores, descubrir, explorar, flotar, crecer, idea, máquina, investigaciones, calentado por energía solar, balancear)

Palabras STEAM

relacionadas: contraption, design, gadget, inventor, persevere, test (artilugio, diseño, dispositivo, inventor, perseverar, probar)

Palabras para desarrollar la comprensión lectora:

activities, agrees, assistant, barely, brain, brainstorm, buggy, cartwheels, creations, dangle, dizzy, enough, entire, eventually, force, heartily, helpful, inspiration, magnificent, missing, mobile, noisy, plugs, realizes, regular, single, soggy, stroll, supplies, thingamajigs, trusts, whirling, workshop (actividades, estar de acuerdo, ayudante, casi, cerebro, lluvia de ideas, carrito, rueditas, creaciones, colgante, mareado, suficiente, entero, eventualmente, fuerza, enérgicamente, útil, inspiración, magnífico, faltante, móvil, ruidoso, enchufes, darse cuenta, regular, único, mojado, pasear, suministros, cosas, confiar, giratorio, taller)

Libros relacionados: *If I Built a Car* de Chris Van Dusen; *Mazie's Amazing Machines* de Sheryl Haft; *The Most Magnificent Thing* de Ashley Spires; *The Thing Lou Couldn't Do* de Ashley Spires

Haz clic en este enlace del [World Catalogue](https://bit.ly/4pU9ZX4) o escribe bit.ly/4pU9ZX4 en su navegador para encontrar *The Most Magnificent Thing* en la biblioteca pública.