



**AUTOR/
ILUSTRACIONES:**

Ashley Spires

Las grandes creaciones suelen ser el resultado de muchas pruebas y lecciones aprendidas en el camino. Este cuento muestra los desafíos y la perseverancia de una niña mientras intenta hacer algo magnífico.

Edades: de 3 a 7 años

**Nivel de lectura
ATOS:** 2.9

Lexile: AD380L

ISBN: 9781554537044

Derechos de autor:
2014



The Most Magnificent Thing

¿Qué ocurre cuando hacer la cosa más magnífica termina siendo más difícil de lo que pensabas?

¿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, construcción, perseverancia, mentalidad de crecimiento, jugueteo

Actividades para hacer juntos: Utiliza *The Most Magnificent Thing* para ayudar a tu hijo/a a comprender que su capacidad para crear, resolver problemas y comprender nueva información depende de su esfuerzo, actitud y enfoque respecto del aprendizaje. Puede que aún no sepa algo, ¡pero lo sabrá si sigue intentándolo!

Antes de leer el libro con tu hijo/a:

- Pregúntale qué puede hacer ahora que no podía hacer cuando era más pequeño/a. Pregúntale cómo ha aprendido esas cosas nuevas.
- Descubran juntos qué hacen los matemáticos y los científicos. Hablen sobre cómo prueban ideas, se equivocan, aprenden de sus errores y trabajan hasta encontrar una solución. Pregúntale a tu hijo/a qué problema le gustaría resolver o qué invento le gustaría crear.

Mientras lees el libro con tu hijo/a:

- Predigan lo que están creando la niña y su ayudante. ¿Qué partes comunes aparecen en muchos de sus inventos?
- Noten juntos qué hace la niña cuando se enfada. Pregúntale a tu hijo/a qué cambia cuando la niña sale a caminar.

Cuando hayan terminado de leer el cuento:

- Hablen del propósito de la magnífica máquina. ¿Qué les permitió hacer a la niña y a su ayudante? Pregúntale a tu hijo/a si hay algo que le gustaría construir. Si es así, hablen de qué es, qué hará y cómo lo construirá.
- Pídele que te cuente alguna vez que se haya enfadado porque algo no salió como esperaba. Salir a caminar ayudó a la niña a sentirse de otra manera. Incentiva a tu hijo/a para que haga un dibujo que muestre lo que podría hacer para sentirse diferente cuando siente frustración o enojo.



Conversaciones durante la rutina diaria con niños pequeños:

1. Tiempo de jugueteo: incentiva a tu hijo/a a utilizar objetos de forma imaginativa. Por ejemplo, las almohadas pueden convertirse en la casa de un peluche o una pila de latas en una torre.
2. Hora de acostarse: hablen de las cosas que han hecho durante el día. ¿Qué te hizo sentir feliz?
3. Tiempo de descubrimiento: observen juntos herramientas sencillas. Por ejemplo, observen un abrelatas y fíjense en cómo funciona y qué hacen sus partes.
4. Tiempo en el patio de juegos: exploren las diferentes partes de los juegos del patio. Pueden contar las escaleras, contar cuántas veces se tiran por el tobogán o los escalones de una escalera.

Preguntas para el pensamiento de STEAM:

1. ¿Qué hizo la niña para que pensaras que podría tener éxito en la construcción de la cosa más magnífica?
2. Cuando las cosas salieron mal, ¿qué hizo la niña?
3. ¿Se te ocurre alguna ocasión en la que algo que estabas haciendo no salió como querías? ¿Qué hiciste?
4. ¿Cómo crees que pueden ayudar los errores?

Recursos de Early Math Project:

Visita [Actividades de The Most Magificent Thing](http://www.earlymathca.org/the-most-magnificent-thing) (www.earlymathca.org/the-most-magnificent-thing)

Vocabulario

Palabras de STEAM en el cuento: grande, examinar, más pesado, largo, mediciones, par, proporción, redondo, formas, clasificar, pequeño, cuadrado, juguetea

Palabras de STEAM relacionadas: ingeniero, agallas, mentalidad de crecimiento, medida, persistencia, peso

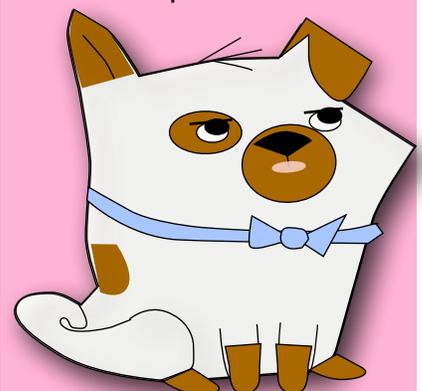
Palabras para reforzar la comprensión

lectora: ajusta, admira, alerta, antenas, ayudante, distracciones, sujeta, mejor, magnífico, acecha, golpea, relaja, suministra, retoca

Libros relacionados:

Rosie Revere, Engineer de Andrea Beaty; *If I Build a Car* de Chris Van Dusen

Haz clic en este enlace del [Catálogo Mundial](#) o escribe bit.ly/4a7qx6Y en tu navegador para encontrar *The Most Magnificent Thing* en la biblioteca pública.



<p>Nivel de edad</p>	<p>Fundamentos y normas relacionados: Fundamentos para niños pequeños Fundamentos para el aprendizaje preescolar, Matemáticas Fundamentos para el aprendizaje preescolar, Ciencia California Common Core State Standards Mathematics (Estándares estatales comunes de matemáticas de California) Next Generation Science Standards (Estándares de ciencias para la próxima generación, NGSS)</p>
<p>Bebés/Niños pequeños</p>	<p>Resolución de problemas La habilidad en desarrollo para hacer un esfuerzo determinado a fin de alcanzar un objetivo o descubrir cómo funciona algo.</p>
<p>Preescolar/Kindergarten de transición</p>	<p>Matemática: Razonamiento matemático 1.0 Los niños utilizan razonamiento matemático para resolver problemas que se presentan en su entorno cotidiano. Ciencias: Ciencias Físicas 2.1 Demostrar que los objetos y materiales pueden cambiar; explorar y describir cambios en objetos y materiales.</p>
<p>Kindergarten</p>	<p>Matemática: Estándar para la práctica matemática: Comprender los problemas y perseverar para resolverlos. Prácticas de Ciencia e Ingeniería de NGSS: Formular preguntas y definir problemas; planificar y realizar investigaciones Diseño técnico de NGSS: K-2-ETS1-1, K-2-ETS1-3</p>
<p>Primer grado</p>	<p>Matemática: Estándar para la práctica matemática: Comprender los problemas y perseverar para resolverlos. Prácticas de Ciencia e Ingeniería de NGSS: Formular preguntas y definir problemas; planificar y realizar investigaciones Diseño técnico de NGSS: K-2-ETS1-1, K-2-ETS1-3</p>
<p>Segundo grado</p>	<p>Matemática: Estándar para la práctica matemática - Comprender los problemas y perseverar para resolverlos. Expectativas de desempeño de NGSS: Ciencias Físicas 2-PS1-2; 2-PS1-3 Prácticas de Ciencia e Ingeniería de NGSS: Formular preguntas y definir problemas; planificar y realizar investigaciones Diseño técnico de NGSS: K-2-ETS1-1; K-2-ETS1-3</p>
<p>Tercer grado</p>	<p>Matemática: Estándar para la práctica matemática: Comprender los problemas y perseverar para resolverlos. Prácticas de Ciencia e Ingeniería de NGSS: Formular preguntas y definir problemas; planificar y realizar investigaciones Diseño técnico de NGSS: 3-5-ETS1-3</p>