**AUTOR:**

Chris Van Dusen

Jack tiene grandes planes para crear un automóvil espectacular, el cual tendrá colores brillantes, una piscina, un sofá y una cafetería instantánea con cosas ricas para comer. Acompaña a Jack y a su padre a dar un paseo.

Edades: de 3 a 8 años**Nivel de lectura****ATOS:** 3.6**Lexile:** AD720L**ISBN:** 9780142408254**Derechos de autor:**

2005



If I Built a Car

¿Qué es lo que más te gusta del auto de Jack?

Temas: STEM, ingeniería, comparaciones, diagramas de Venn

Actividades para hacer juntos:

Antes de leer el libro *If I Built a Car*, pregúntale a tu hijo:

- ¿Qué te gustaría que hicieran los automóviles que no hagan ahora? ¿Te gustaría tener un auto que pudiera volar o navegar bajo el agua?
- Si hay algo que quisieras inventar o algo que ya existe que te gustaría mejorar. ¿Qué sería? ¿Qué haría? Cuéntale a tu hijo sobre algo que te gustaría inventar o mejorar.

Mientras lees el libro *If I Built a Car* con tu hijo:

- Observa las expresiones de la cara de Jack, de su padre y de los demás personajes de la historia. ¿Qué pueden estar pensando y sintiendo estas personas? ¿Por qué lo crees?
- Pregunta a tu hijo si cree que los autos del futuro se parecerán al que Jack quería construir. ¿Por qué sí o por qué no?

Cuando hayas terminado de leer *If I Built a Car*:

- Anima a tu hijo a hacer un diagrama de Venn con dos círculos superpuestos. En un círculo, pídele que escriba las características del auto de Jack. Esto podría incluir cosas como "tiene motores a reacción especiales que no hacen ruido" o "tiene una cafetería instantánea". Pídele a tu hijo que escriba en el otro círculo las características de un auto que le gustaría construir. En el espacio donde se superponen los dos círculos, pídele que escriba las características especiales que tendrían en común el coche de Jack y el suyo.
- En la historia se mencionan varios lugares: Alaska, Nebraska, Bermudas, Belice, los Cayos de Florida y Perú. Anima a tu hijo a ubicar estos lugares en el mapa y a clasificarlos por lugares que forman parte de Estados Unidos y lugares que no forman parte de Estados Unidos. Determinen juntos cuál de estos lugares está más lejos de donde ustedes viven. Pregúntale a tu hijo cómo viajaría a cada uno de estos lugares y cuánto tiempo cree que tardaría en llegar a Perú, Alaska y los Cayos de Florida.
- Pregúntale a tu hijo qué tipo de auto le gustaría conducir en el futuro. ¿Qué características especiales tendría? Anímalo a dibujar el automóvil y a explicar qué cosas lo hacen especial.

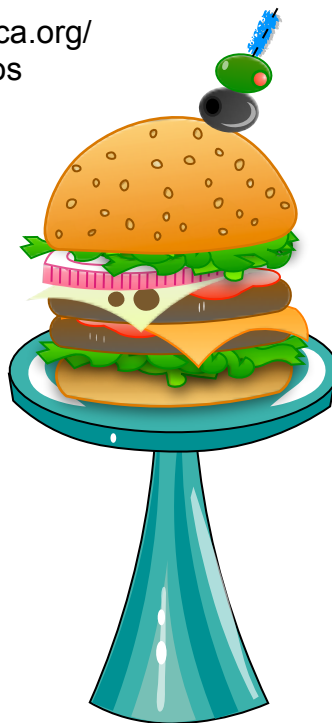
Preguntas para el pensamiento matemático:

1. Las primeras páginas de *If I Built a Car* muestran una variedad de diferentes diseños de autos. ¿Por qué crees que Jack dibujó tantos diseños? ¿Cómo crees que esto influyó en el diseño final de Jack?
2. En la portada del libro aparecen Jack y su padre conduciendo un automóvil rojo y marrón. ¿Qué te llama la atención de la sombra del vehículo? ¿Por qué crees que la sombra tiene esa forma?
3. ¿Qué tipo de cosas hace Jack mientras diseña su espectacular automóvil?
4. ¿Qué tipo de características especiales crees que necesitaría un auto para navegar en un lago? ¿Qué características especiales necesitaría un auto para andar bajo el agua?
5. Si tuvieras que diseñar un auto para utilizarlo en el futuro, ¿qué tendrías en cuenta a la hora de crearlo?
6. ¿Qué características crees que tienen en común los inventores? ¿Por qué piensas eso?

Recursos de Early Math Project:

Visita [Actividades para If I Built a Car](http://earlymathca.org/if-i-built) (earlymathca.org/if-i-built)

Sigue este [enlace](#) o visita earlymathca.org/external-resources para conocer otros recursos.

**Vocabulario****Palabras matemáticas que contiene el cuento:**

analizar, cuatro, frente, dentro, encima, redondo, pequeño, tres, a través, dos, arriba, ancho

Palabras matemáticas relacionadas:

plano, inventor, prototipo, científico, diagrama de Venn

Palabras para aumentar la comprensión lectora:

absorber, detalles, aparece, reina, parlotear, catamarán, cromo, colisión, brebaje, constantemente, contemplar, navegando, guardabarros, rasante, impresionado, instantáneamente, vivaz, pánico, plexiglás, gel polímero, refinar, retráctil, revelar, sobrevolando, elegante, chasquido, espectacular, sumergir, estrella, retocar, necesidad, impermeable, zepelín

Título en español: Si yo diseñara un auto

Derechos de autor: 2020

Libros relacionados: *If I Built a House* de Chris Van Dusen; *Ada Twist, Scientist* de Andrea Beaty; *Rosie Revere, Engineer* de Andrea Beaty; *The Most Magnificent Thing* de Ashley Spires

Haz clic en este enlace al [Catálogo mundial](#) o ingresa a <https://bit.ly/3ruGYZ4> para encontrar *If I Built a Car* en la biblioteca pública.

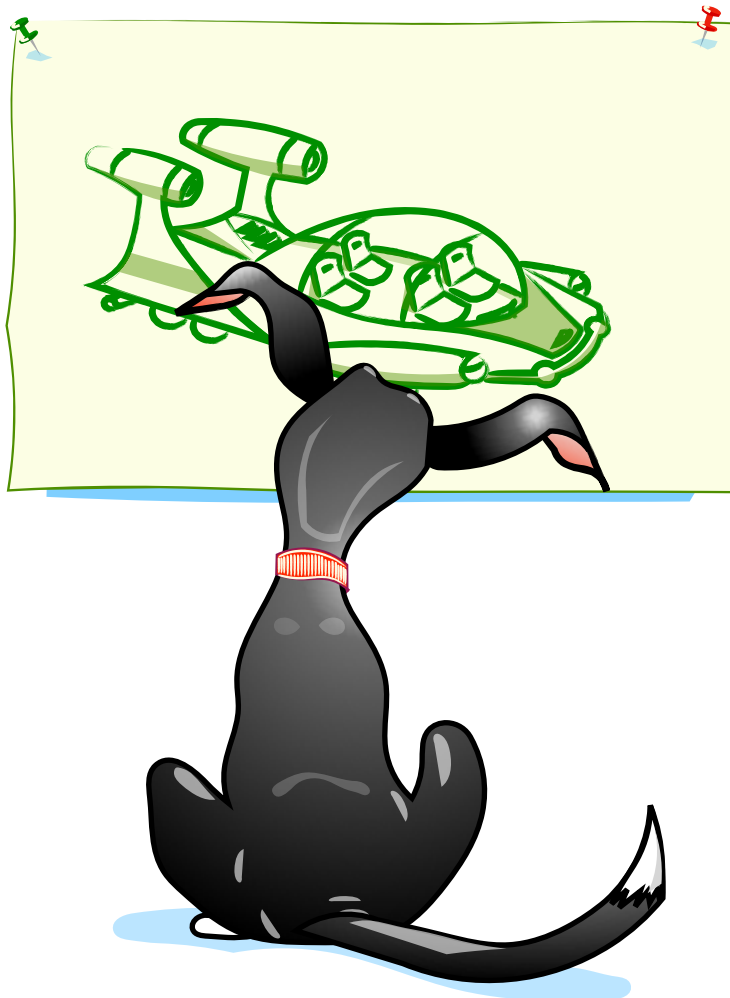
Conexiones matemáticas: Utiliza el libro *If I Built a Car* para hablar con tu hijo sobre innovación, invención y lo que significa ser un inventor. En la historia, Jack imagina maneras en las que podría fabricar un automóvil espectacular. Piensa en las características que tendría su auto ideal, como la capacidad de volar, de navegar en el agua y debajo de ella. También incluye lujos como una cafetería, un sofá, un piloto automático e incluso una piscina. Habla de cómo este tipo de ideas creativas pueden dar lugar a grandes innovaciones e inventos.

¿Qué profesiones requieren que las personas inventen nuevos productos? Pregúntale a tu hijo qué cree que es un inventor y a qué se dedica. Luego, busca la definición. Habla de cómo la gente inventa cosas en su vida cotidiana. Habla de tus inventos favoritos. ¿Qué inventos te hacen la vida más fácil?

Este libro puede ayudar a generar muchas conversaciones sobre la creación de productos y el desarrollo de ideas. Tu hijo puede disfrutar pensando en formas de "mejorar" un vehículo, resolver un problema difícil o desarrollar un nuevo producto que haga la vida más fácil y agradable. Habla de las ideas que se le ocurren. Analicen qué tipos de inventos podrían ser útiles en el futuro. Esto podría iniciar conversaciones sobre energías renovables, fuentes alternativas de energía, mejora de las comunicaciones y la tecnología, reutilización y reciclaje de diversos objetos que hay en el hogar, etc. Piensen en cómo puede ser diferente la vida en el futuro, cómo puede vivir diferente la gente, qué podrán hacer las computadoras dentro de diez años y qué tipos de trabajos, inventos e innovaciones creen que pueden ser importantes en el futuro.

El libro If I Built a Car también puede servir para hacer comparaciones. Considera la posibilidad de hacer un diagrama de Venn con dos círculos superpuestos. En el primer círculo, describe el vehículo que conduce el padre de Jack. En el segundo círculo, describe el vehículo que a Jack le gustaría diseñar. En el espacio donde se superponen los dos círculos, describe las características que comparten ambos vehículos.

Es posible que a tu hijo también le guste planificar y diseñar un objeto innovador. Si bien el automóvil que Jack imaginó sería un proyecto muy ambicioso, recuérdale que muchos de los inventos útiles de los que dependemos son mucho más sencillos y fáciles de construir. Anima a tu hijo a empezar con un objetivo alcanzable y a ver qué mejoras puede hacer con un poco de creatividad, imaginación y resolución de problemas. Podría ser una nueva maceta para que las plantas de interior estén más sanas y felices. Podría tratarse de una bicicleta que almacena energía mientras se conduce y la pone a disposición del ciclista para ayudarle a subir cuestas. Sugiere a tu hijo que investigue un poco antes de empezar a planificar. Comenta que Jack hizo varios dibujos de su espectacular automóvil. Es posible que tu hijo quiera hacer lo mismo. Añade un poco de matemáticas y ciencias a la actividad animando a tu hijo a ver cómo puede incorporar objetos reciclados al proyecto, a averiguar exactamente qué materiales necesitará para construir su invento y a calcular cuánto costará producirlo.



Nivel de edad	Fundamentos preescolares relacionados y estándares estatales de CA
Preescolar/ kindergarten de transición	<p>Álgebra y funciones 1.0 Los niños empiezan a ordenar y clasificar objetos en su entorno cotidiano</p> <p>Geometría 2.1 Identificar posiciones de objetos y personas en el espacio, como adentro/sobre/debajo, arriba/abajo, dentro/fuera, al lado/entre y delante/detrás.</p> <p>Razonamiento matemático 1.0 Los niños utilizan el pensamiento matemático para resolver problemas que se plantean en su entorno cotidiano</p>
Kindergarten	<p>Medición y datos K.MD 1 Describir y comparar atributos mensurables</p> <p>Estándares para la práctica matemática 1 Comprender los problemas y perseverar para resolverlos</p>
Grado 1	<p>Estándares para la práctica matemática: 1 Comprender los problemas y perseverar para resolverlos</p>
Grado 2	<p>Estándares para la práctica matemática: 1 Comprender los problemas y perseverar para resolverlos</p>
Grado 3	<p>Estándares para la práctica matemática: 1 Comprender los problemas y perseverar para resolverlos</p>