

## Números en los uniformes

La mayoría de los equipos deportivos tienen números en sus uniformes. Estos números identifican al jugador. En algunos deportes, como en el fútbol, los números representan la posición del jugador. Por lo general, el arquero lleva el número 1. Un defensor puede llevar un número menor que un delantero.

En los campeonatos mundiales de fútbol, se comenzó a asignar números a los jugadores a partir de la Copa del Mundo de 1954. Cada jugador del equipo de un país llevaba un número específico durante todo el campeonato.



### Tu proyecto Haz un cartel de tus atletas favoritos

Investiga jugadores de tus equipos favoritos. Pueden ser de cualquier deporte.

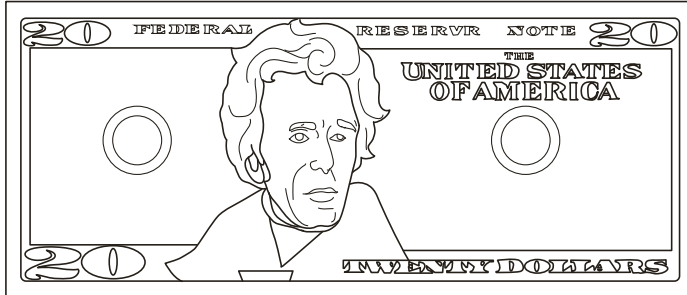
Crea una lista de 11 jugadores, incluye a tu jugador favorito. Asegúrate de conocer el número de la camiseta de cada uno de los jugadores. Ordena las camisetas en dos grupos. Un grupo debe tener camisetas con números impares y el otro con números pares. Dibuja cada uniforme y su número y haz un cartel que muestre a los 11 jugadores.



Usa números menores que 10, escribe ecuaciones multiplicando números impares por números pares. Explica cualquier patrón que notes. ¿Crees que los mismos patrones se repetirán si multiplicas los números más grandes de las camisetas pares e impares?

# Dinero

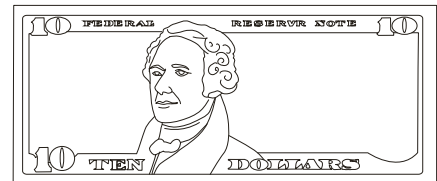
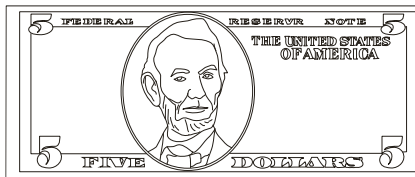
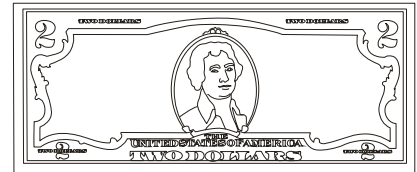
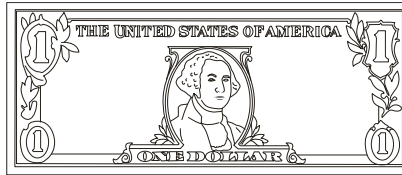
En los Estados Unidos los billetes tienen figuras históricas. Hay distintos retratos en nuestra moneda. Este billete de \$20 muestra a Andrew Jackson, el séptimo presidente del país.



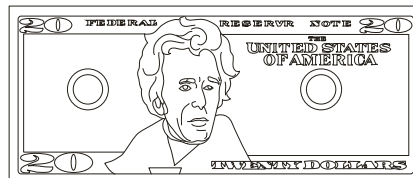
El dinero se fabrica en las casas de moneda de los Estados Unidos ubicadas en Washington D.C., Filadelfia, San Francisco y West Point.

## Tu proyecto Escribe un informe sobre dinero

Investiga los siguientes billetes: \$1, \$2, \$5 y \$10. Escribe un informe que muestre cada billete y explique quién es la persona que aparece en él.



Luego, haz un dibujo para acompañar el informe. Dibuja un billete de \$20 en la parte superior. Haz cuatro columnas debajo de ese billete: una para el billete de \$1, otra para el de \$2, otra para el de \$5 y otra para el de \$10.

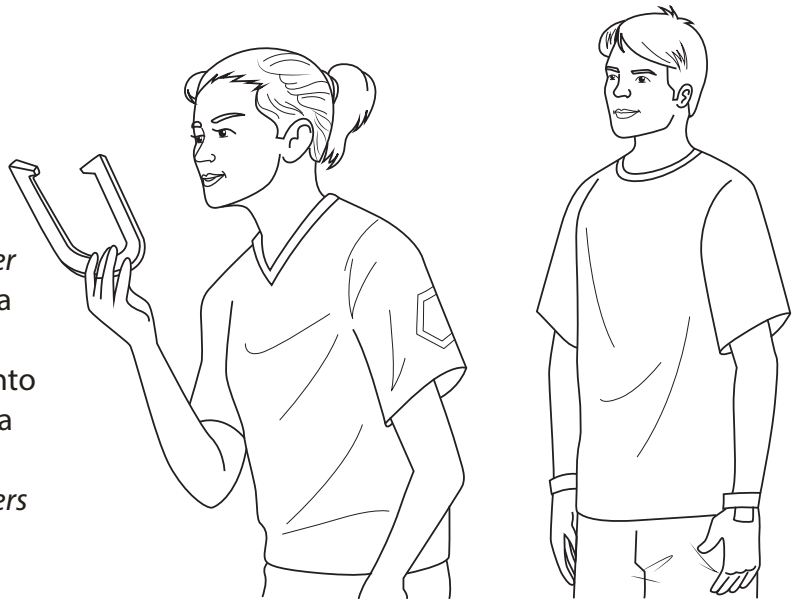


En cada columna, dibuja la cantidad de billetes necesarios para llegar a \$20. Por ejemplo, en la columna de \$1, ¿cuántos billetes se necesitan para llegar a \$20? Dibuja tu respuesta. Haz lo mismo con los billetes de \$2, \$5 y \$10. Al final, escribe una ecuación de multiplicación para cada billete.

## Lanzar la herradura

Además de usarse en los caballos, las herraduras se usan en un juego en el que casi todos pueden participar.

El objetivo del juego es lanzar tres herraduras hacia una vara de metal insertada en un pozo. Llamamos *ringer* al lanzamiento en el que la vara queda en el centro de la herradura, y vale 3 puntos. Llamamos *leaner* al lanzamiento en el que la herradura queda inclinada contra un lado de la vara, y vale 2 puntos. Finalmente, de no haber *ringers* ni *leaners*, se otorgará 1 punto por la herradura más cercana a la vara.



### Tu proyecto Crea una hoja de puntaje

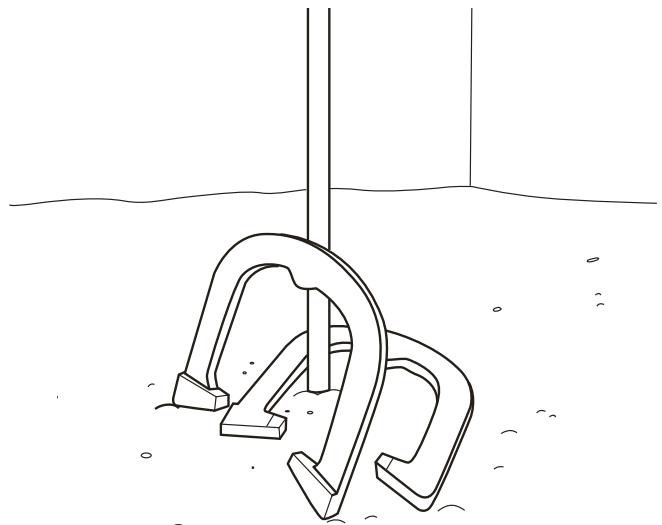
Crea una hoja de puntaje para mostrar cuántos *ringers* y cuántos *leaners* anotó un jugador en cada partido durante una serie.

La serie tiene 10 partidos. Un jugador anotó en total los siguientes puntos en cada partido:

8, 15, 3, 10, 20, 4, 9, 14, 16 y 21.

En esta serie, supón que el jugador anotó solo *ringers* o solo *leaners* en cada partido.

Tu hoja de puntaje debería mostrar el total de puntos de cada partido, y luego, cuántos tiros de 2 o 3 puntos anotó el jugador en cada partido.



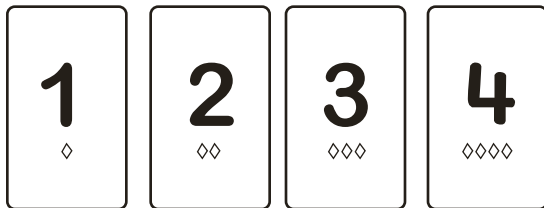
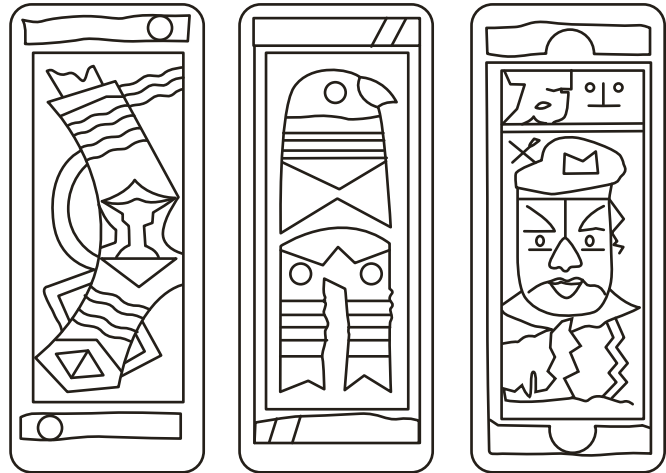
Nombre \_\_\_\_\_

Escoge un proyecto

Proyecto 4D

## ¡A jugar!

Se cree que los primeros naipes se inventaron en China alrededor del año 680 d. C. Desde entonces, se han inventado un sinnúmero de juegos para personas de todas las edades.

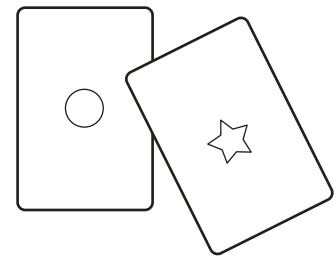


Un juego de cartas muy popular entre los niños es encontrar las coincidencias. En este juego, cada jugador recibe 5 cartas. El resto de las cartas se coloca en una pila. El objetivo del juego es encontrar pares de cartas iguales para cada número. Cada vez que se encuentra un par, el jugador suma puntos. Gana el jugador con más puntos.

## Tu proyecto Inventa un juego

Inventa tu propio juego. El objetivo de este juego nuevo es anotar exactamente 24 puntos. Asegúrate de incluir lo siguiente:

- Diseñar tus propias cartas. Pueden tener formas, colores o dibujos distintos. Tú decides.
- Cada carta deberá tener un valor asignado. El valor debe ser entre 3 y 9 puntos.
- Piensa en al menos 3 valores distintos.
- Escribe reglas de juego que expliquen qué sucede en cada turno y cómo gana o pierde un jugador. ¡Sé creativo!
- Una regla que debes usar: Si juntas pares o grupos de cartas, debes escribir una ecuación que multiplique el valor de cada carta por 9 para ganar los puntos.



Una vez que hayas completado las reglas y las cartas estén listas, ¡ve a buscar jugadores y comienza a jugar! Corrige las reglas si es necesario.