

Según los libros

Las Bibliotecas George A. Smathers pertenecen a la Universidad de Florida. Componen uno de los sistemas de bibliotecas universitarias más grande del país. Tienen más de 5 millones de libros y 8 millones de páginas en línea.

El sistema de bibliotecas se llama así por George Smathers, que fue senador de los Estados Unidos de 1951 a 1969.



Bibliotecas George. A Smathers

Tu proyecto Diseña una biblioteca

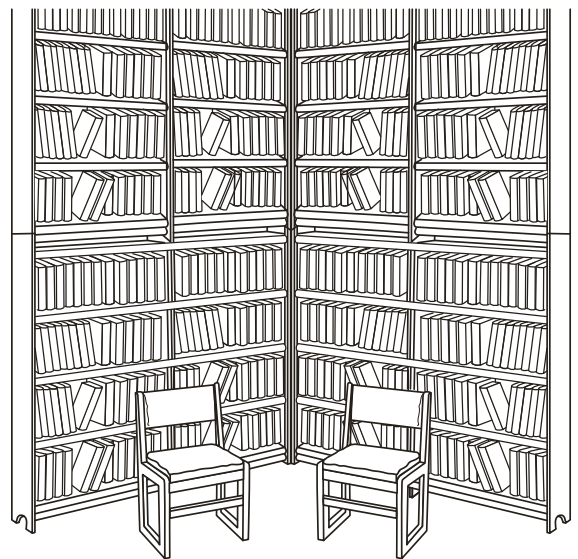
Diseñarás una biblioteca para tu clase. Escoge 7 tipos de libros para la biblioteca. Algunos tipos son: misterio, novelas gráficas y ciencia ficción.

Imagina que tu biblioteca tiene 205 libros. Cada tipo de libro tendrá su propio librero.

Arma tu biblioteca de la manera que quieras, pero sigue estas reglas:

- Cada librero debe tener al menos 4 estantes. Cada estante debe tener al menos 5 libros.
- Los estantes que haya dentro de un librero deben tener la misma cantidad de libros.
- No más de 2 libreros pueden tener la misma cantidad de libros.

Haz una tabla que muestre la cantidad de libros que hay en cada librero. ¡Asegúrate de que los 205 libros estén en algún estante!



A lanzar el cubo

No se conoce el origen de los cubos numéricos. Los científicos hallaron cubos numéricos en viejas tumbas egipcias. Algunos científicos creen que los cubos numéricos tienen más de 4,000 años. ¡Y otros creen que pueden ser mucho más antiguos!

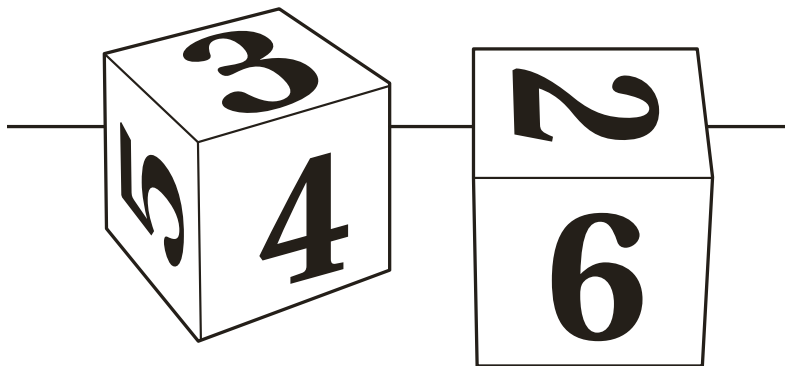
Los cubos numéricos se usan en muchos juegos de mesa. Una persona lanza un cubo numérico para mover una ficha en un juego. Hacia finales de los años sesenta, se hicieron populares los cubos numéricos con más de 6 lados. ¡Hay algunos que tienen 20 lados!



Tu proyecto Haz un juego de multiplicación

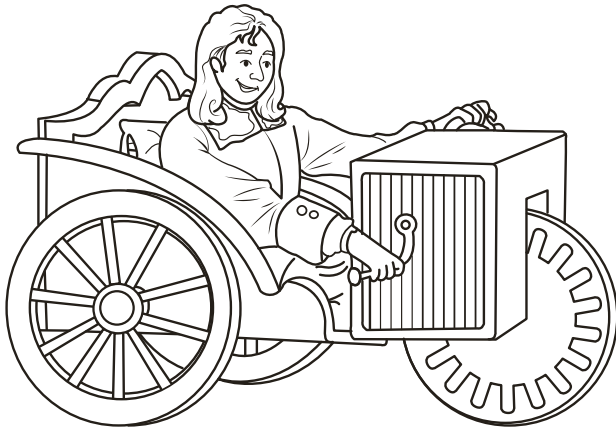
Usa dos cubos numéricos para hacer un juego. El juego se llamará: ¡Listo para rodar!

Primero, investiga cómo se juegan algunos juegos con cubos numéricos. Busca juegos que tengan reglas y maneras interesantes de usar los cubos numéricos.



Asegúrate de que tu juego use la multiplicación. Por ejemplo, un jugador puede lanzar dos cubos numéricos y multiplicarlos. Las reglas dependen de ti. ¡Sé creativo y asegúrate de que tu juego tenga un objetivo y un ganador!

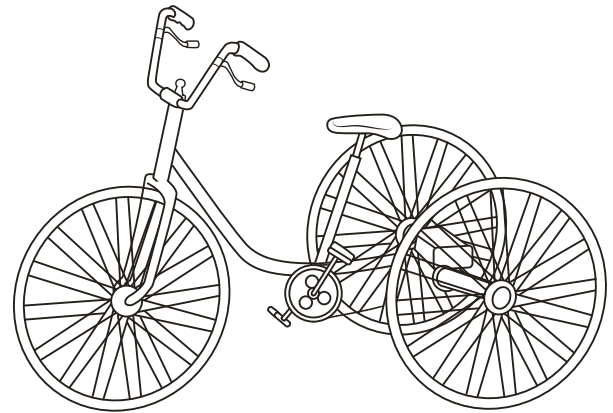
¡Tres ruedas!



Stephan Farffler fue un relojero que tenía un problema físico. Quería desplazarse y viajar fácilmente. Así que inventó una silla de ruedas con 3 ruedas. Como conocía el funcionamiento de los relojes, hizo que la silla de ruedas se desplazara usando manivelas.

En 1876, el inventor inglés James Starley creó el triciclo Coventry Rotary, que también usaba 3 ruedas y una cadena para moverlas.

Hoy, jóvenes y adultos disfrutan montando triciclos de distintos tamaños y estilos.



Triciclo Coventry Rotary

Tu proyecto Crea una tabla de bicicletas

Haz una encuesta sobre la cantidad de bicicletas y triciclos (o carritos de 3 ruedas) que hay en 11 áreas de juego distintas, escuelas, bibliotecas u otras áreas con bicicletas y triciclos. Anota la cantidad de ruedas que hay en cada lugar.

Crea una tabla que muestre la cantidad total de ruedas que había en cada lugar. Luego, escribe una ecuación de división para representar cuántas bicicletas o triciclos había en cada lugar. Escribe una breve descripción sobre cómo anotaste la información.

