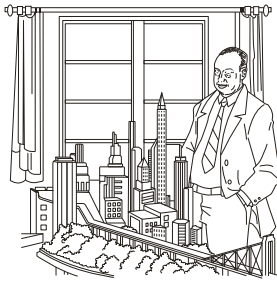


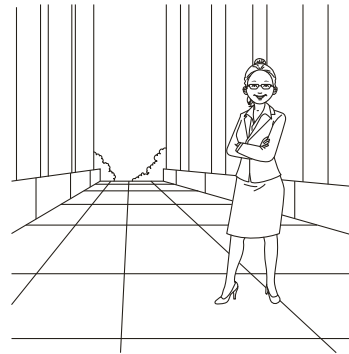
Urbanismo

Un urbanista ayuda a ordenar las cosas para que una ciudad sea habitable. Los urbanistas deciden dónde estarán los parques, las fuentes, los edificios y las carreteras de una ciudad.



Robert Moses era urbanista y fue responsable de muchos proyectos de construcción en la ciudad de Nueva York. También planeó y construyó 658 áreas de juego en la ciudad.

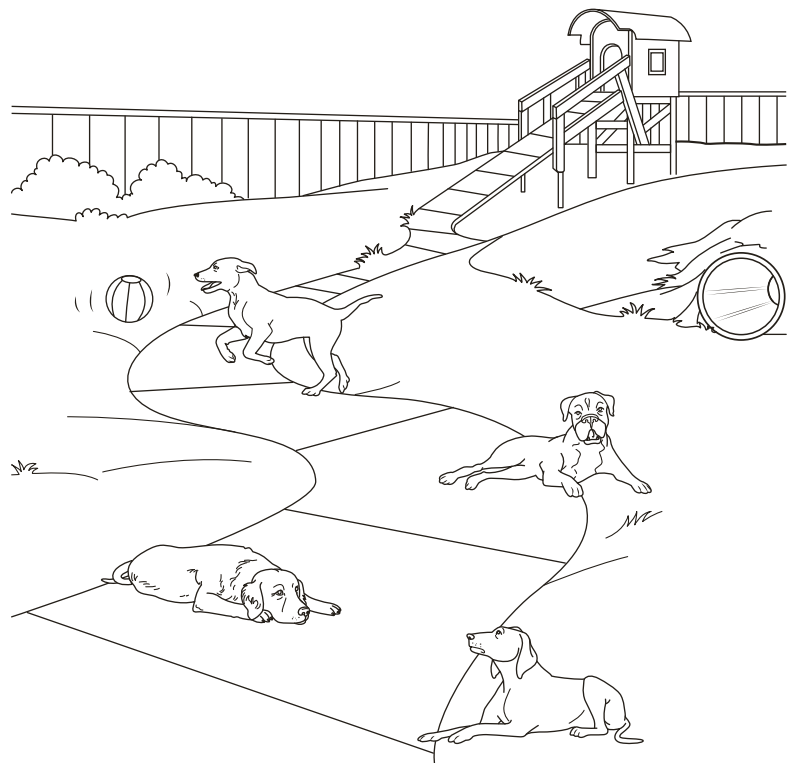
Elizabeth Plater Zyberk es urbanista y vive en Miami. Rediseñó Seaside, Florida y también escribió dos libros sobre urbanismo.



Tu proyecto Planifica un parque para perros

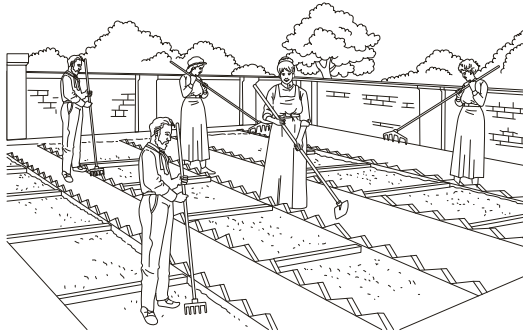
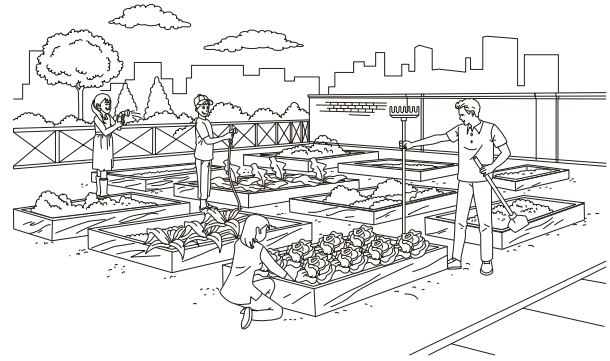
Los parques para perros son una de las cosas que diseñan los urbanistas. Investiga los parques para perros que haya cerca de tu casa. Diseña un nuevo parque para perros. Escoge al menos cinco cosas para poner en tu parque, tal como fuentes o mesas para picnic.

El área del parque no debe ser mayor a 100 metros cuadrados y el parque puede tener cualquier forma, menos cuadrada. Dibuja todas las cosas divertidas que incluirás en el parque. Escribe las medidas de cada lado del parque vallado y el área total del parque.



Jardines comunitarios

Un jardín comunitario es una porción de tierra que se usa para cultivar alimentos, flores u otras plantas. Las personas de un vecindario cuidan del jardín. Cada persona mantiene una sección.



Los jardines comunitarios surgieron por primera vez en los Estados Unidos en 1890. En Detroit, los lotes vacíos se convirtieron en jardines. Otras ciudades, como San Francisco y Boston, comenzaron a tener jardines comunitarios luego del éxito de Detroit.

Tu proyecto Diseña un jardín comunitario

Diseñarás un jardín comunitario. Investiga sobre un jardín comunitario como el de Bartlett Park, ubicado en San Petersburgo, Florida. Bartlett Park tiene muchas parcelas para cultivar, un invernadero, un pozo, un patio y hasta algunas gallinas. Haz una lista de 10 cosas que quieras cultivar en tu jardín comunitario.



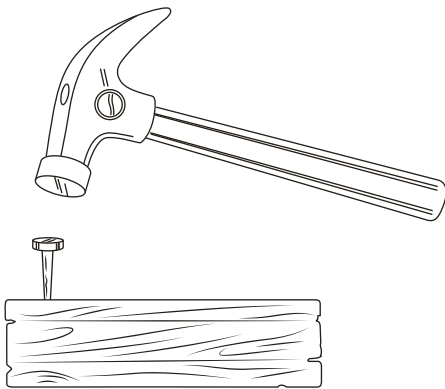
Tu jardín debe tener parcelas rectangulares con las siguientes áreas (en pies cuadrados): 10, 10, 12, 12, 16, 16 y 21. No puede haber dos parcelas del mismo ancho o longitud.

Haz un dibujo que muestre el jardín comunitario y sus 7 parcelas. Escribe las medidas de los lados de cada parcela. Asegúrate de escribir qué cultivas en cada una.

Finalmente, muestra tu diseño de un jardín comunitario a la clase.

Carpintería

Los carpinteros construyen y reparan edificios. También instalan armarios de cocina, construyen escaleras, fabrican escritorios y sillas y colocan paredes en los edificios.



Los carpinteros trabajan con herramientas y materiales, tales como martillos y clavos. También usan serruchos, taladros y lijas para construir cosas.

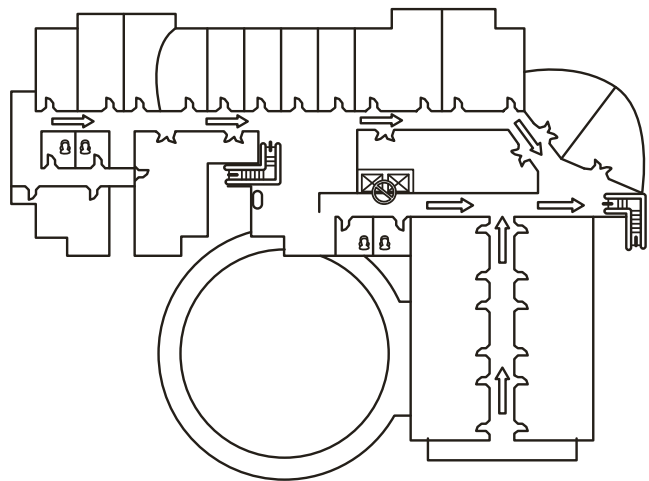
Los carpinteros usan las matemáticas. Las medidas deben ser precisas para las paredes de un edificio o las mesas. Si los cálculos no son correctos, las paredes podrían quedar torcidas o los pisos desnivelados.

Tu proyecto Dibuja el plano del piso de una escuela

Imagina que diseñarás un piso nuevo en tu escuela.

Antes de comenzar, recorre tu escuela. Haz un informe sobre la cantidad de salones que tiene. Observa si los salones son del mismo tamaño o si están uno al lado del otro. Asegúrate de incluir los pasillos que haya entre los salones.

Ahora, haz un diseño para el piso nuevo de tu escuela. Debe tener espacio para 7 salones de clase. Las medidas de los salones están en metros y deben ser 6×4 , 6×6 , 7×6 , 8×6 , 8×7 , 9×3 y 9×5 . A medida que haces tu diseño, halla el área de cada salón de clases.

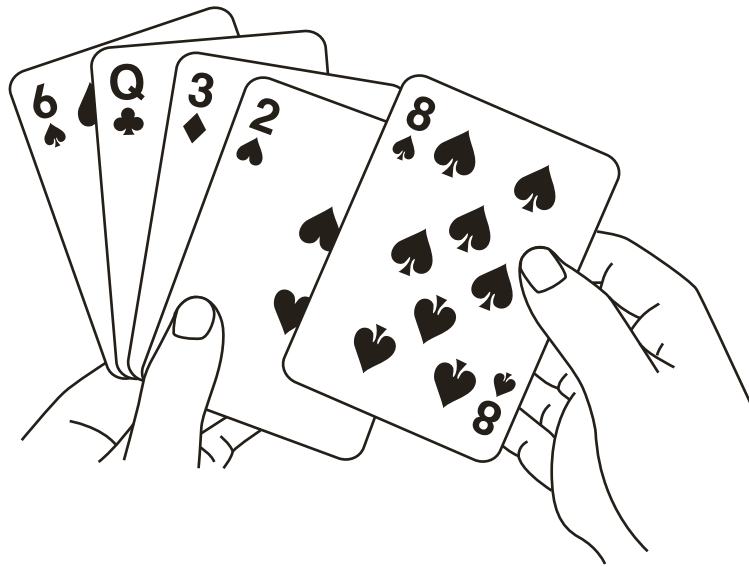


Juego de cartas

En un juego de cartas, se reparten 8 cartas a cada jugador. El resto de las cartas se coloca boca abajo sobre la mesa. Para comenzar el juego, se da vuelta la primera carta de la pila.

El objetivo del juego es ser el primero en deshacerse de todas las cartas.

Debes buscar cartas que coincidan en número o patrón. Si tienes una coincidencia, puedes deshacerte de las cartas que coincidan. Si no, tendrás que recoger una carta de la pila.



Tu proyecto Haz un juego de área

Haz un juego de área usando cubos numéricos. Escribe las reglas del juego. Esta es la única regla que debes incluir: un jugador debe dar las medidas de un área.

Por ejemplo, lanza los dos cubos numéricos. Si sacas 3 y 6, escribe 36. Luego, di las medidas de un rectángulo que tenga un área de 36 unidades cuadradas.

Asegúrate de que tu juego incluya al menos a otros 2 jugadores y de que haya un ganador luego de jugarlo.

