

Nombre _____

Escoge un proyecto

Proyecto 10A

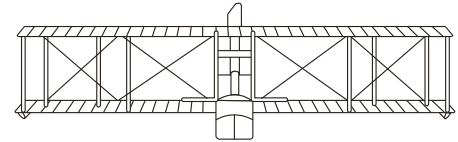
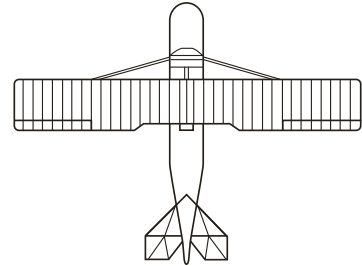
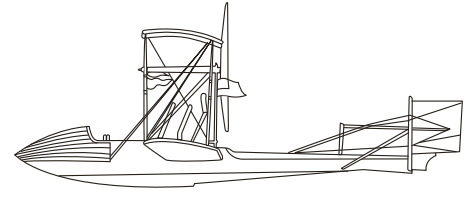
¡Ven y vuela!

El primer vuelo del mundo de una compañía aérea de pasajeros, de vuelos regulares, tuvo lugar en la Florida el 1 de enero de 1914.

El avión voló desde St. Petersburg a Tampa. Fue la primera vez que se vendió un boleto al público para un viaje aéreo regular.

El avión llegó a una velocidad máxima de 75 millas por hora. El vuelo sobrevoló la bahía de Tampa a una altitud de 50 pies.

Antes de este vuelo, viajar entre las ciudades requería un viaje en barco a vapor a través de la bahía de Tampa o un viaje en tren de 5 horas.



Tu proyecto Investiga la distancia entre dos ciudades

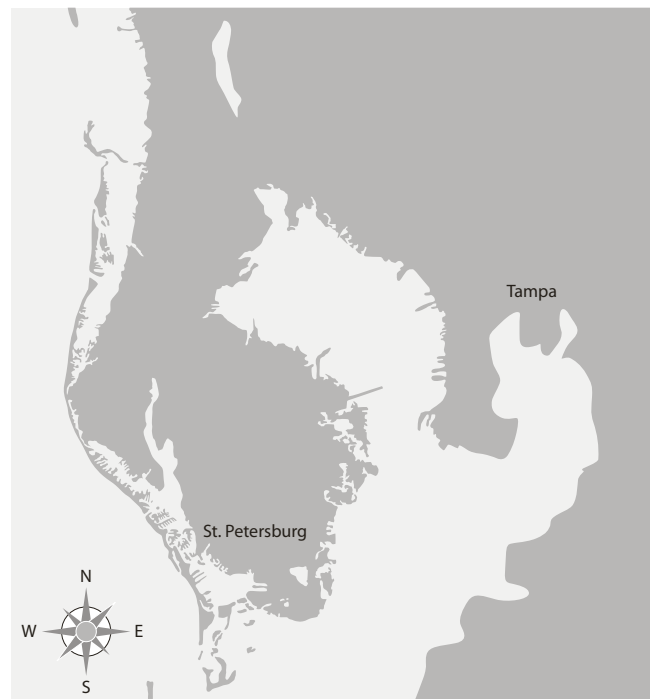
La distancia entre St. Petersburg y Tampa es aproximadamente 25 millas.

Haz una investigación para hallar pares de ciudades de tu estado que estén a una distancia igual o menor a 90 millas. Enumera 5 ejemplos. Haz una tabla que muestre cada par de ciudades y la distancia entre ellas.

¿Qué distancia viajarías si volaras 10 veces la distancia entre cada par de ciudades?

Multiplica cada una de las 5 distancias por 10. Por ejemplo, si la distancia es 25 millas, multiplica 25 por 10 y obtienes 250 millas.

Usa las propiedades de la multiplicación para hallar el producto, al menos de dos maneras diferentes. ¿Puedes hallar el producto de tres maneras diferentes? Explícalo.



Nombre _____

Escoge un proyecto

Proyecto 10B

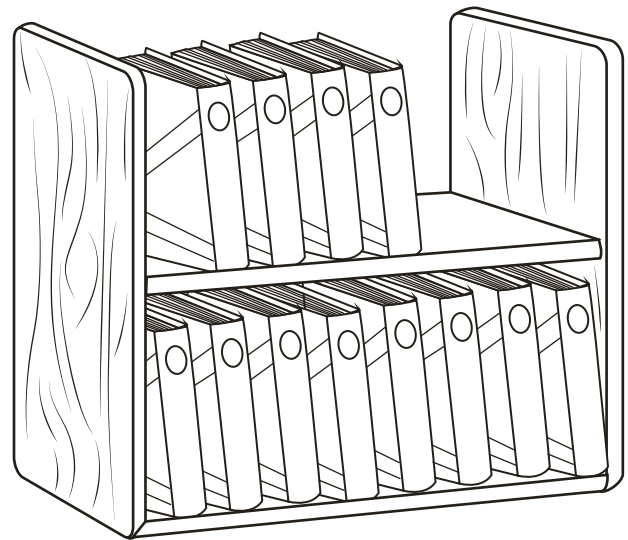
¡Ir de compras!

¿Has notado cuántos artículos hay en las estanterías cuando vas de compras? Quizás solo quieres comprar un libro o solo necesitas una botella de agua.

Las tiendas deben tener en existencia suficiente cantidad de cada artículo para todos sus clientes.

Una tienda recibe una cantidad del mismo producto para vender al público. Por ejemplo, una tienda de libros puede recibir una caja llena del mismo libro. O un supermercado tiene una cantidad de cajas de agua.

¡De esta manera, siempre tienes algo para comprar!

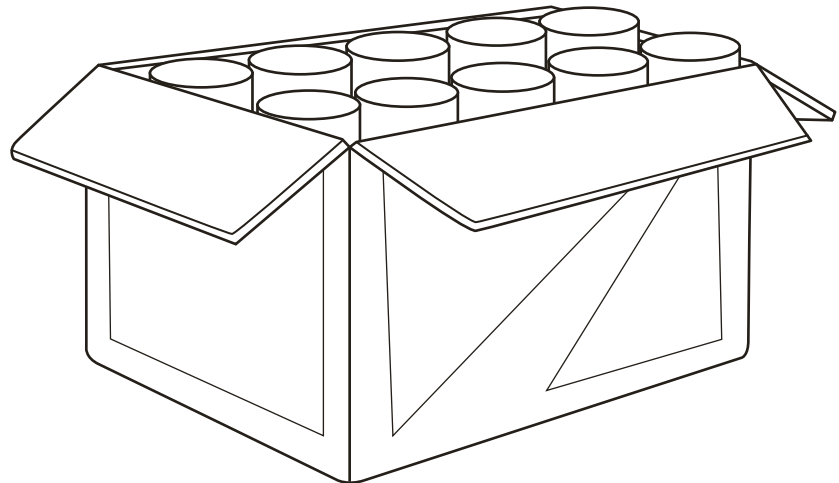


Tu proyecto Crea tu propia tienda

¡Estás abriendo una tienda! Vende lo que quieras (ropa, comida, libros), siempre y cuando puedas empaclar una cantidad de cada artículo en una caja.

Escoge 5 artículos diferentes que quieras vender. Cada caja que llega a tu tienda solo tendrá un tipo de cada artículo. Desempacarás la caja y colocarás los artículos en las estanterías.

En cada caja, los artículos te llegan en múltiplos de 10. Haz una tabla para cada artículo que estás vendiendo. Muestra qué cantidad de cada artículo hay en 1 caja. Usa un múltiplo diferente de diez para cada uno de los 5 artículos diferentes que escogiste. Luego, muestra qué cantidad de cada artículo vendría en 2, 3, 4 y 5 cajas. Comprueba tu trabajo y rotula claramente la tabla.

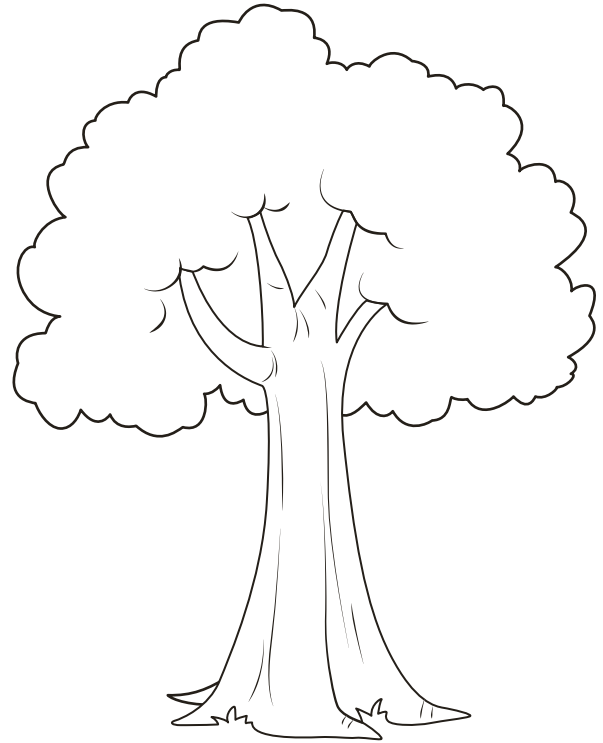


Respirar con los árboles

Los árboles son una parte importante de nuestro medio ambiente. También son las plantas más grandes de la Tierra.

Los árboles son como los pulmones del planeta. Ellos exhalan el oxígeno para nosotros. Un árbol grande puede producir el suministro diario de oxígeno para cuatro personas.

Además, los árboles sirven de hábitat para pájaros y otro tipo de fauna y flora.

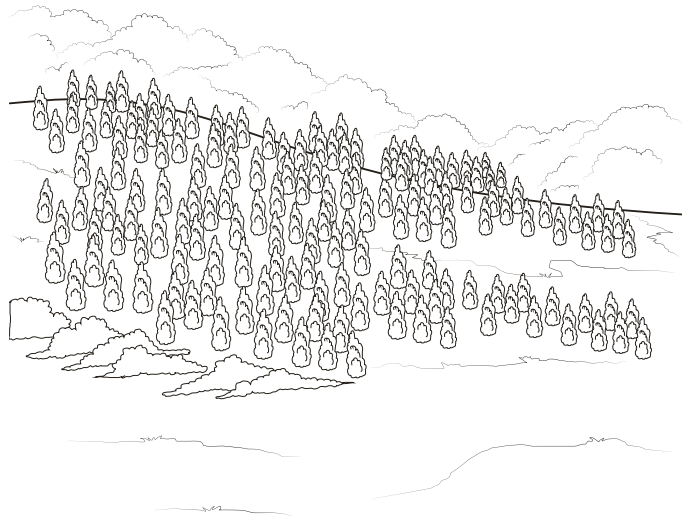


Tu proyecto Diseña un parque y canta una canción

Diseñarás 3 parques. Para cada parque, lanza el cubo numérico dos veces. El primer tiro representa la cantidad de áreas del parque en las que plantarás árboles. Con tu segundo tiro, multiplica el número por 10. Esta será la cantidad de árboles en cada área.

Por ejemplo, para tu primer parque podrías lanzar un 2 y luego un 4. Ese parque tendrá 2 áreas con 40 árboles en cada una. Halla el producto para decir cuántos árboles hay en el parque. ¿Cuál sería el producto en el ejemplo? Haz esto con los 3 parques.

Después de haber encontrado el producto para cada parque, escribe una canción en 3 partes sobre parques y árboles. Nombra cada parque en la canción y canta sobre la cantidad de árboles y fauna y flora que viven allí.

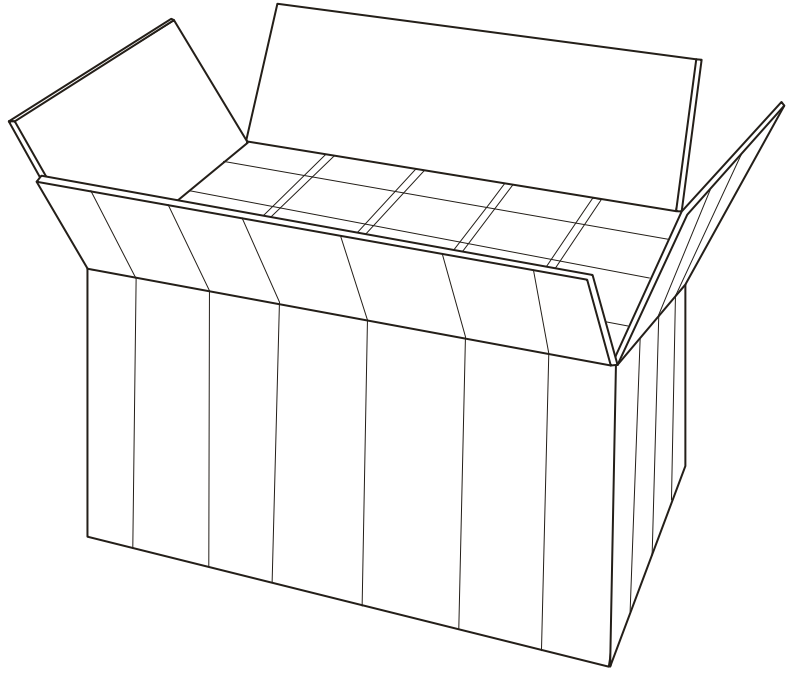


Envío a granel

A veces, las compañías deben enviar sus cosas "a granel". Esto significa que envían bienes en grandes cantidades de un lugar a otro. Estos bienes pueden ser de cualquier tipo, desde borradores y lápices hasta granos y carbón.

El envío puede ser en una caja grande o puede ser en cajas más pequeñas con cantidades iguales para cada artículo.

Esta manera de envío es útil para grandes cantidades de artículos pequeños.



Tu proyecto Haz un juego de productos

Diseña un juego para crear un problema de multiplicación.

Escoge un número de 2 dígitos que sea menor que 100 y que termine en cero. Este número será el producto para tu problema de multiplicación.

Tu juego debe incluir reglas para hallar un factor entre 1 y 10, mientras el otro factor será 10.

Aparte de eso, tú pones las reglas. ¿Cómo anotas el problema? ¿Cómo anotas los puntos? ¿Cómo ganas? ¿Puedes anotar puntos extra? ¿Puedes hacer matrices? ¡Sé creativo y diviértete!

×	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100