

Nombre _____

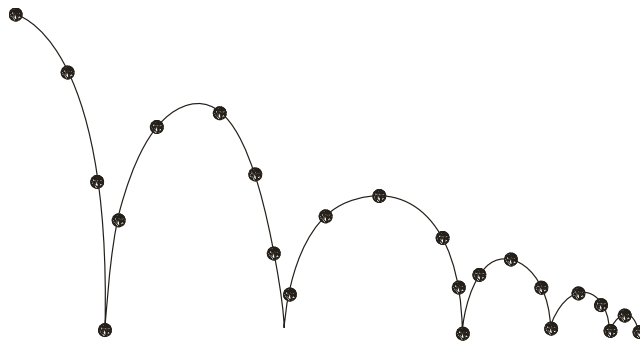
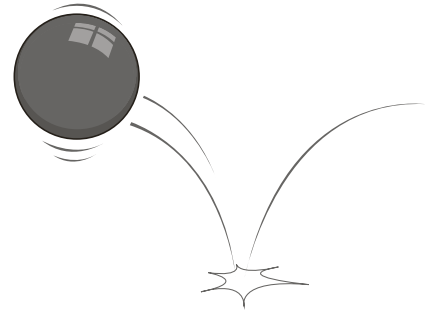
Escoge un proyecto

Proyecto 3A

Pelotas saltarinas

Justo después de que se inventaran el Hula Hoop® y el Frisbee®, apareció la Super Ball®. Inventada por Norman H. Stingley en 1965, la pelota conocida como pelota saltarina se fabrica en diferentes colores y formas.

Cuando dejas caer una pelota corriente, rebota más bajo cada vez hasta que deja de rebotar. Lo que hace especiales a las pelotas saltarinas es que rebotan casi a la misma altura cada vez. Por tanto, rebotan más alto y más lejos, lo que las hace muy divertidas para jugar.



Tu proyecto Haz un plan de negocios

¡Comenzarás tu propio negocio de pelotas saltarinas! Sabes que puedes hacer aproximadamente 8 pelotas saltarinas en 1 hora.

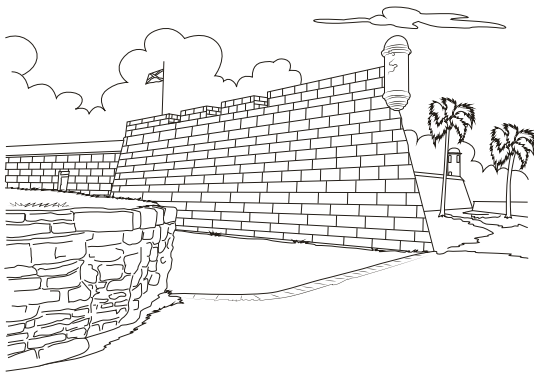
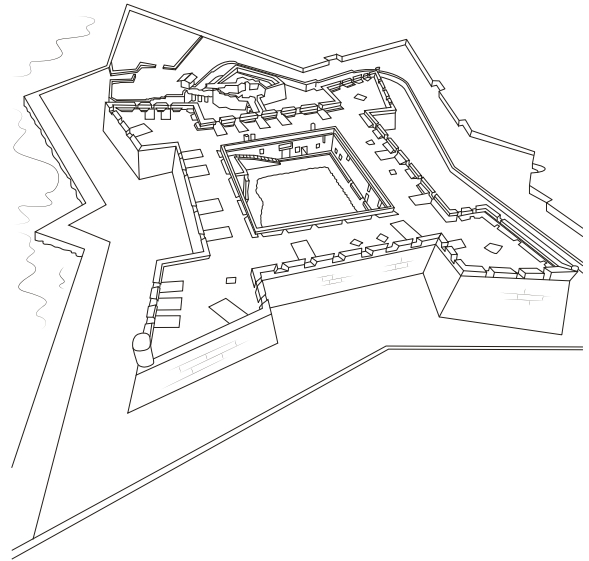
Escribe un plan de negocios. Incluye la siguiente información:

- El nombre de tu negocio
- Cuántas pelotas saltarinas puedes hacer en 40 horas semanales, en un mes y en un año
- Cuántos cobrarás por cada pelota saltarina
- Cuánto dinero ganarás en una semana, en un mes y en un año

Presenta tu plan de negocios a tu clase y explica cómo decidiste cada número en tu plan.

El fuerte más antiguo

St. Augustine, la Florida, es la ciudad más antigua de los Estados Unidos. Un fuerte de piedras, llamado Castillo de San Marcos, fue construido en 1600 para proteger la ciudad de las invasiones. Hoy el fuerte es preservado como monumento nacional.

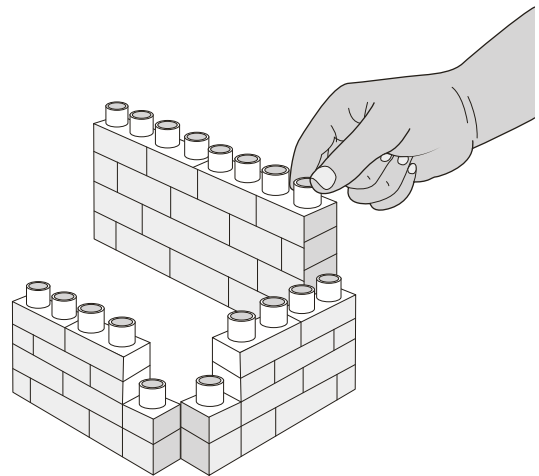


Una razón por la cual el fuerte es tan sólido es que fue construido con bloques de coquina. La coquina es un tipo de roca formada en la naturaleza por arena y pedazos rotos de conchas de mar. Los albañiles tardaron 23 años en colocar los bloques de coquina a lo largo de las paredes del fuerte.

Tu proyecto Construye el modelo de un fuerte

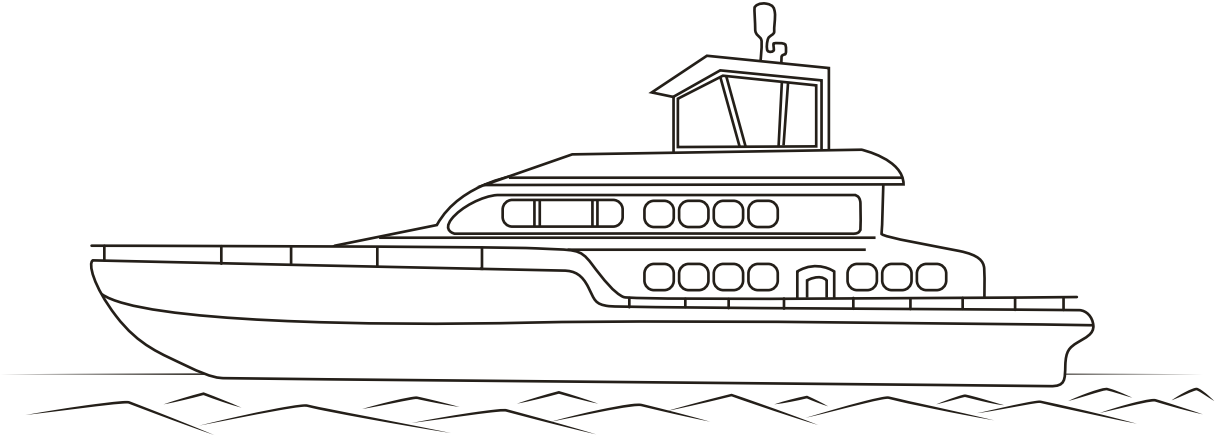
Junta objetos simples que tengan una forma parecida a los bloques de coquina, como bloques, gomas de borrar o ladrillos de plástico que se encajen juntos y úsalos para construir el modelo del fuerte. Puedes hacer que se parezca al Castillo de San Marcos o que tenga otra forma.

Supón que mostrarás a otros grupos de estudiantes de tu escuela cómo hacer un modelo idéntico al tuyo. Cuenta la cantidad de objetos que usaste para armar tu modelo. Luego, haz una tabla que muestre la cantidad de cada objeto que se necesita para que un club extracurricular de 8 estudiantes, una tropa de scouts de 12 estudiantes, una clase de estudios sociales de 20 estudiantes y 2 clases de arte con un total de 25 estudiantes combinados, hagan réplicas exactas de tu modelo.



Transbordadores fabulosos

Un transbordador es un barco que transporta personas y bienes por cortas distancias a través del agua. La mayoría de los transbordadores siguen una ruta regular, viajando ida y vuelta varias veces cada día, semana o mes. Los transbordadores que hacen paradas a veces son llamados autobuses acuáticos o taxis de agua.



Los transbordadores ayudan a la gente a ir de un lugar a otro. Algunos transportan personas a lugares a los que solo pueden llegar por agua. La gente usa transbordadores para ir y volver del trabajo. También los usan para conocer nuevos lugares. Miles de transbordadores operan cada día en los Estados Unidos.

Tu proyecto Diseña un prototipo

Diseña y construye el prototipo de un transbordador que pueda transportar al menos 12 monedas de 1¢. Usa materiales simples como papel de aluminio, papel de envolver y jabón, velas de cera o crayones. Prueba tu prototipo en el agua. Revisa tu diseño si es necesario.

Una vez que estés contento con tu prototipo, dibuja un diagrama en una tarjeta de fichero. Pon un nombre a tu transbordador. En el reverso, haz una tabla que enumere cuántas monedas de 1¢ puede transportar el transbordador en 10, 50 y 100 viajes. También haz una lista de cuánto ganará tu compañía de transbordadores si le cobras a cada moneda-pasajero \$2 por un viaje.