



CUADERNO DE TRABAJO DE FID DEL CBSD

GRADO 4

Nombre: _____



INSTRUCCIÓN FLEXIBLE

DÍA 2





¿Qué es un día de instrucción flexible, también conocido como día "FID"?

En Pensilvania, un día de instrucción flexible, según lo define el Departamento de Educación, se refiere a un día en el que las escuelas pueden impartir instrucción de forma remota en lugar de cancelar las clases debido al mal tiempo u otras circunstancias imprevistas.

¿Cuál es el propósito de una Jornada Educativa Flexible?

El propósito de implementar días de instrucción flexibles es garantizar que los estudiantes sigan recibiendo una instrucción significativa incluso cuando el aprendizaje tradicional "en persona" no sea posible. Los días de instrucción flexibles permiten a las escuelas mantener la continuidad del proceso educativo, lo que garantiza que los estudiantes puedan continuar su aprendizaje sin interrupciones. Al utilizar tecnología y libros de trabajo/recursos de aprendizaje remoto, las escuelas pueden brindarles a los estudiantes acceso a materiales de instrucción, tareas y apoyo de los maestros, independientemente de la ubicación física.

¿Cómo sabré cuándo Central Bucks tendrá un día "FID"?

- El Distrito Escolar Central Bucks enviará notificaciones a las familias por correo electrónico, sitio web y mensajes de texto. notificación, redes sociales, etc. para comunicar el día "FID".
- El maestro de su hijo publicará el contenido del FID en Canvas:
Enlace a una encuesta en línea para asistencia.
Enlace a una llamada opcional en vivo de Teams para el "horario de atención" de los docentes.

¿Cómo utilizará mi hijo los "Libros de instrucción flexible" en estos días "FID"?

Este "libro de instrucciones flexible" es el cuaderno de trabajo de su hijo que describe los procedimientos, las expectativas y los recursos para completar el trabajo durante un día de instrucción flexible. A continuación, se detalla cómo se utilizará dicho libro:

- El libro de instrucciones flexible proporciona aproximadamente 4 horas de actividades de instrucción.
- Su hijo completará lectura, matemáticas, escritura y materias especiales (educación física, música, biblioteca, arte o QUEST) durante el día "FID".
- Su hijo luego devolverá el libro "FID" a su maestro de aula cuando se reanude la escuela. persona."

¿Cómo utilizará mi hijo Canvas en estos días "FID"?

- Los estudiantes accederán a Canvas a través de Classlink en el dispositivo proporcionado por el distrito.
- La asistencia se enviará a través de Canvas.
- Las horas de oficina se ofrecerán a través de una llamada de Teams vinculada en Canvas de 12:00 a 12:30.
- Los libros de trabajo digitales estarán vinculados a Canvas

¿Qué pasa si necesito usar un dispositivo personal y no puedo encontrar el nombre de usuario y la contraseña de mis estudiantes?

- Los nombres de usuario de los estudiantes se pueden encontrar en el Portal para padres de Infinite Campus. Se encuentra en la Sección "Más" del Menú Principal bajo "Información de la Familia". El nombre de usuario es el nombre completo del estudiante. Dirección de correo electrónico. Por ejemplo: Smith.J123@student.cbsd.org. La contraseña para los nuevos estudiantes es mayúscula. Primera inicial, última inicial en minúscula y su fecha de nacimiento de 6 dígitos. Ejemplo: James Smith nació el 8/7/2009
Una contraseña de Js070809



CUADERNO DE TRABAJO DE FID DEL CBSD

GRADO 4



MATEMÁTICAS

DÍA 2



DÍA 2 DE INSTRUCCIÓN FLEXIBLE: MATEMÁTICAS

SUMA Y RESTA

RESUMEN DE LA LECCIÓN DE MATEMÁTICAS

Actividad n.º 1 (15-25 min)		
F Hecho Práctica	 Reflex Math: ¡Obtén luz verde! *Si no tienes acceso a Internet puedes jugar a Math Towers y Completa la hoja de multiplicación.	
Actividad #2: ELIGE 1 ACTIVIDAD ENTRE LAS 2 OPCIONES A CONTINUACIÓN (15-20 minutos)		
I Independiente Práctica	Adición completa y Actividad de resta n.º 1	Adición completa y or Actividad de resta n.º 2 Actividad de desafío
Actividad #3: ELIGE 1 ACTIVIDAD ENTRE LAS 2 OPCIONES A CONTINUACIÓN (15-20 minutos)		
D Sumérgete en un Juego	Jugar a “Quince”	Jugar a “Suma de muñecos de nieve”

HECHOS PRÁCTICOS

REFLEX MATH : ¡Obtenga luz verde! Inicie sesión en Classlink desde cualquier dispositivo. Complete la actividad alternativa únicamente si no puede acceder a Reflex Math.

ACTIVIDAD ALTERNATIVA:

$$\begin{array}{r} 2 \\ x \ 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ x \ 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ x \ 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ x \ 4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ x \ 9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ x \ 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 0 \\ x \ 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 11 \\ x \ 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 11 \\ x \ 1 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 0 \\ x \ 4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ x \ 12 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ x \ 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ x \ 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ x \ 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ x \ 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ x \ 8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \\ x \ 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 0 \\ x \ 12 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ x \ 11 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ x \ 4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 0 \\ x \ 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ x \ 9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 0 \\ x \ 9 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \\ x \ 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ x \ 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \\ x \ 1 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ x \ 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ x \ 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ x \ 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ x \ 12 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ x \ 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 8 \\ x \ 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ x \ 1 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ x \ 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ x \ 10 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ x \ 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ x \ 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10 \\ x \ 1 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 0 \\ x \ 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 11 \\ x \ 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ x \ 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ x \ 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \\ x \ 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ x \ 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ x \ 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ x \ 8 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ x \ 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ x \ 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 12 \\ x \ 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ x \ 10 \\ \hline \end{array}$$

HECHOS PRÁCTICOS

REFLEX MATH : ¡Obtenga luz verde! Inicie sesión en Classlink desde cualquier dispositivo. Complete la actividad alternativa únicamente si no puede acceder a Reflex Math.

ACTIVIDAD ALTERNATIVA:

TORRES DE MATEMÁTICAS

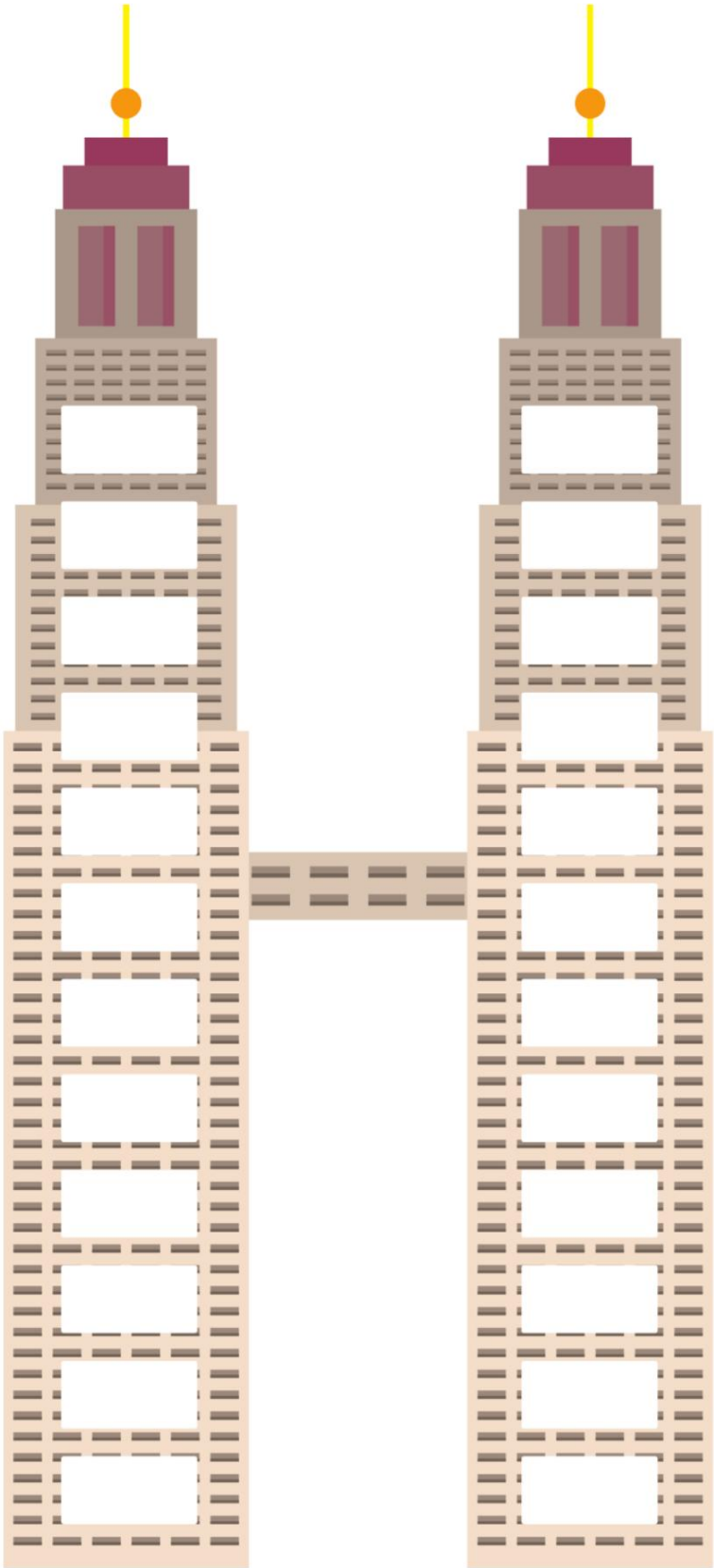
Materiales:

- Spinner (0-12) •
- Hoja de juego de torres matemáticas •
- 24 fichas o cubos conectables para cubrir los números (12 para cada jugador)

Instrucciones:

1. Elige el factor para el juego.
2. Cada jugador escribe los 12 múltiplos de ese factor (sin incluir el 0) en su torre.
3. El jugador más joven empieza primero.
4. El jugador 1 hace girar la ruleta y multiplica el número obtenido por el factor que está practicando.
5. El jugador 1 cubre el producto en su torre.
6. Si el número ya está cubierto, el jugador pierde un turno.
7. Luego, el jugador 2 toma su turno.
8. El ganador es el primero en cubrir todos los números de su torre.

TORRES DE MATEMÁTICAS



PRÁCTICA INDEPENDIENTE

SUMA Y RESTA - ACTIVIDAD 1:

Agregar. Mostrar todo tu trabajo.

$$\begin{array}{r} 1,756 \\ + 3,223 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2,468 \\ + 6,331 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5,643 \\ + 2,345 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4,769 \\ + 5,120 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4,232 \\ + 3,458 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5,941 \\ + 2,586 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3,548 \\ + 2,287 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3,567 \\ + 4,596 \\ \hline \end{array}$$

SUMA Y RESTA – ACTIVIDAD: 1

Restar. Mostrar todo tu trabajo.

$$\begin{array}{r} 6,845 \\ - 2,314 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4,678 \\ - 3,456 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3,472 \\ - 2,695 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2,463 \\ - 1,678 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5,000 \\ - 1,475 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7,000 \\ - 5,687 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 62,435 \\ - 35,769 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 73,241 \\ - 37,586 \\ \hline \end{array}$$

SUMA Y RESTA - ACTIVIDAD 2:

Actividad de desafío

Encuentra los números que faltan.

$$\begin{array}{r}
 2 \quad 4 \quad 1 \quad \square \quad 8 \\
 + \quad 4 \quad \square \quad \square \quad 9 \quad \square \\
 \hline
 \square \quad 8 \quad 1 \quad 9 \quad 7
 \end{array}$$

Empareja los números con las cartas correctas. Ya hemos hecho el primer ejercicio. Hay cinco cartas con números, A, B, C, D y E, en una pila. Cada carta tiene un número en el reverso.

- El número de la tarjeta A es el número mayor.
- La tarjeta B tiene el menor número.
- Los números de la tarjeta C y la tarjeta B tienen una diferencia de 7,161.
- El número en la tarjeta D es mayor que el número en la tarjeta C pero menor que el número de la tarjeta E.

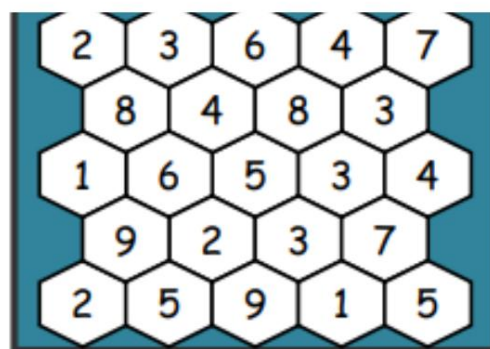
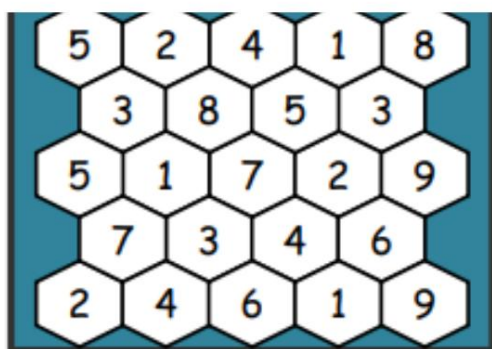
$\underline{\hspace{2cm}}$ $\underline{\hspace{2cm}}$ $\overset{A}{\underline{\hspace{2cm}}}$ $\underline{\hspace{2cm}}$ $\underline{\hspace{2cm}}$
41,584 **56,783** **61,376** **59,371** **48,745**

La suma de dos números es 7150. La diferencia de estos dos números es 1358. Halla los dos números.

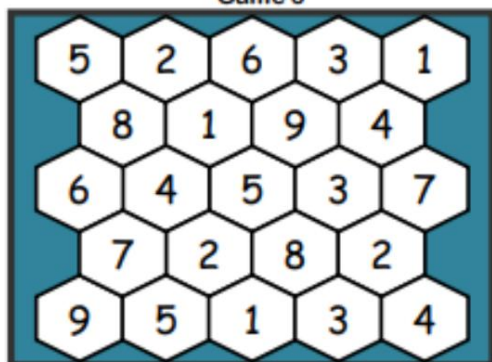
QUINCE

Los jugadores se turnan para colorear 2 o 3 hexágonos que suman 15. Un jugador puede colorear 2 hexágonos, por ejemplo, 7 y 8, o un jugador puede colorear 3 hexágonos, por ejemplo, 4, 5 y 6. El último jugador que coloree una combinación de 2 o 3 números que sumen 15 es el ganador.

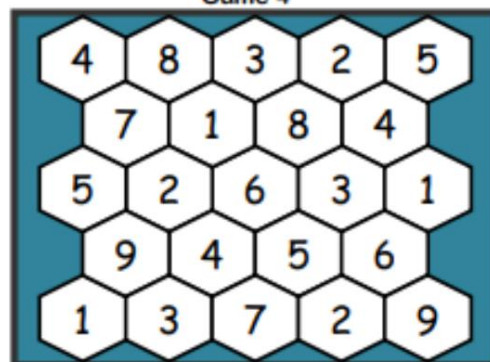
VARIACIONES – Elija un total diferente al que apuntar en lugar de 15 (por ejemplo, intente 10, 12 o 17).



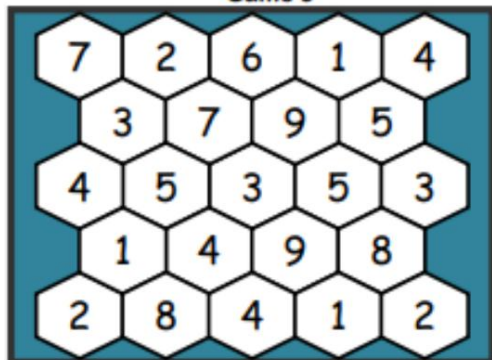
Game 3



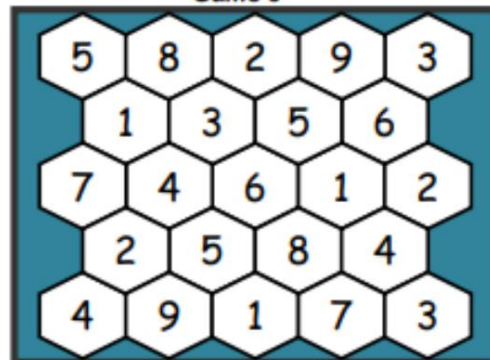
Game 4



Game 5



Game 6



JUEGO DE SUMA DE MUÑECO DE NIEVE

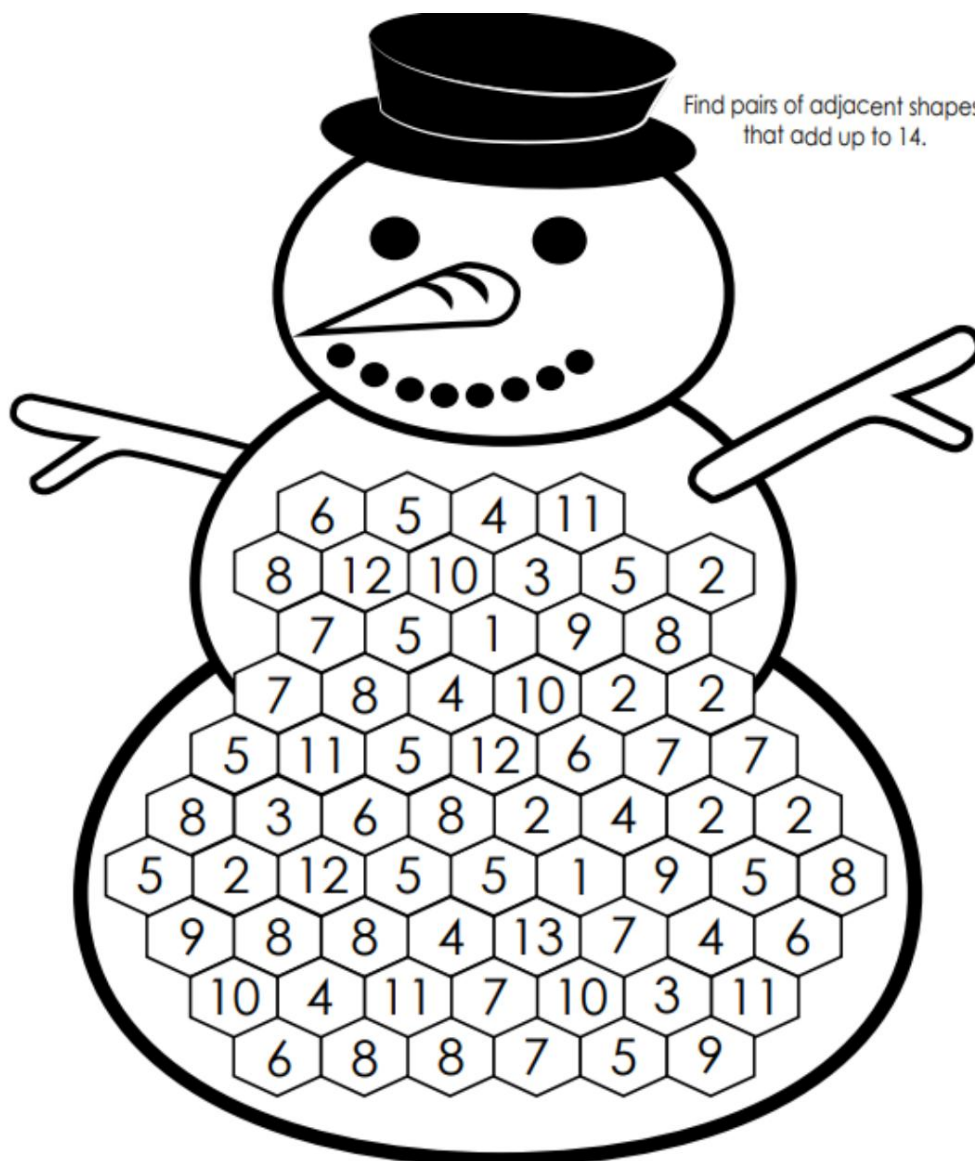
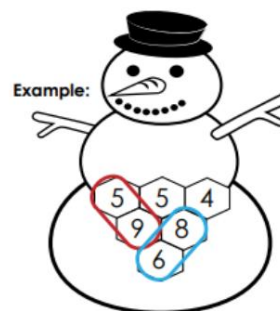
Objetivo: encontrar pares de números que sumen 14.

Número de jugadores 2: o 3

Materiales: Tablero de juego y crayones (de un color diferente para cada jugador)

Cómo jugar: Cada jugador elige un crayón de un color diferente. Los jugadores se turnan para buscar y colorear pares de cuadrados adyacentes que sumen 14. (Por ejemplo, el jugador 1 puede colorear dos formas que se unen y que tienen la misma números 9 y 5. Luego, el jugador 2 podría colorear formas que se unen con los números 6 y 8.

Es posible que desees limitar la cantidad de tiempo que tiene un jugador para encontrar un par de números. (Por ejemplo, si un jugador no puede encontrar un par coincidente en 20 segundos, pierde su turno).





CUADERNO DE TRABAJO DE FID DEL CBSD

GRADO 4



LECTURA Y ESCRITURA

DÍA 2



DÍA 2 DE INSTRUCCIÓN FLEXIBLE

LECTURA Y ESCRITURA

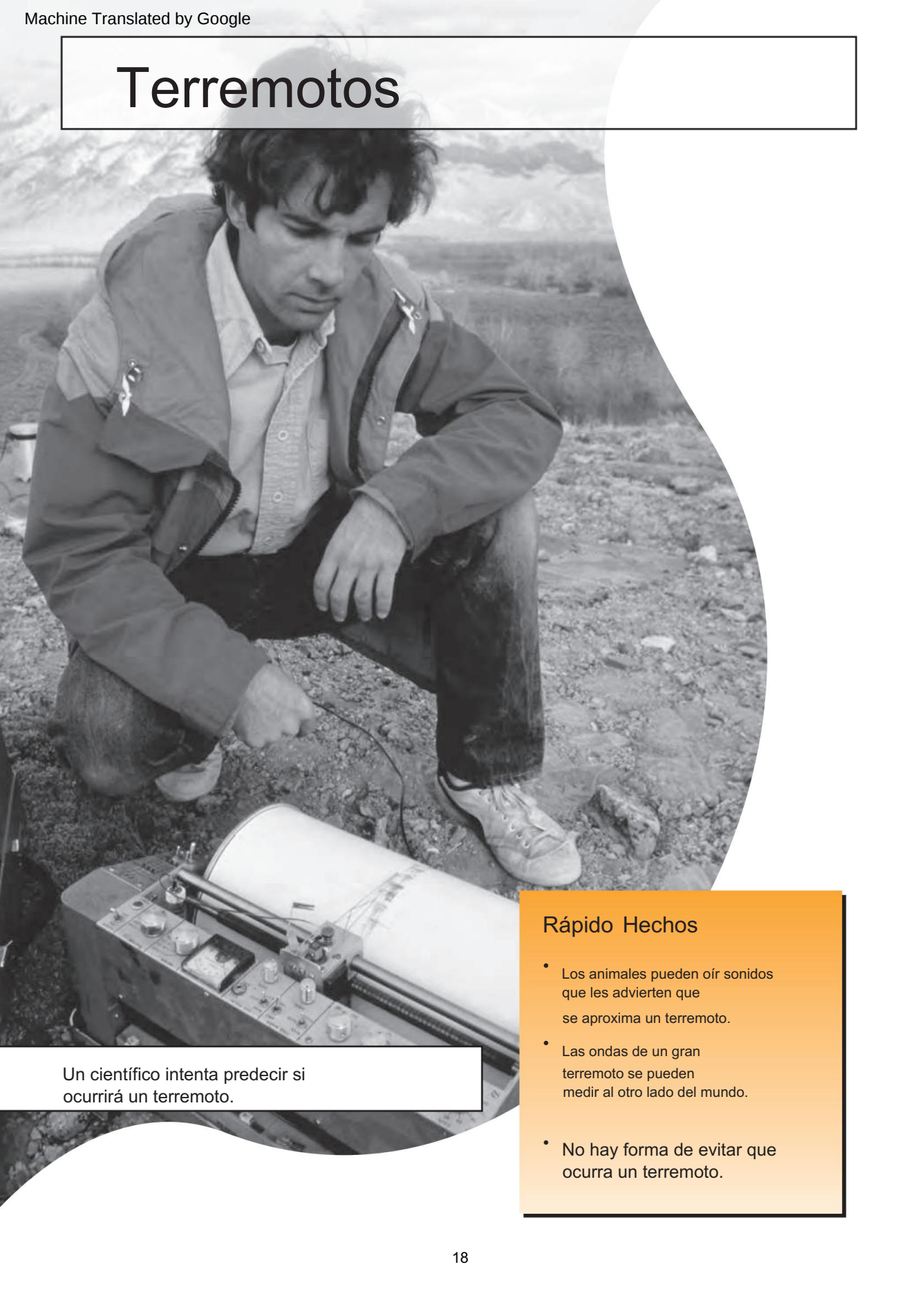
RESUMEN DE LA LECCIÓN DE LECTURA Y ESCRITURA

Tiempo total – 90 minutos		
Tiempo	Enfocar	Descripción
90 minutos	Lectura/ Escribiendo	1. Lee el texto “Terremotos”. 2. Responde a las indicaciones y preguntas relacionadas con El texto. 3. Completa el gráfico Organizador en la página 28. 4. Escribe un resumen de la texto usando información del gráfico organizador.
30 minutos	Independiente Lectura	1. Lea un texto seleccionado por usted mismo libro. 2. Completa la lectura Registro.

LECTURA Y ESCRITURA - 90 minutos

1. Lea los datos breves y piense en lo que quizás ya sepa sobre los terremotos.
2. Lea en voz alta los pasajes sobre los terremotos o en silencio para ti mismo. Tómase todo el tiempo que necesites.
3. Utilice la página Establecer conexiones para escribir palabras o frases que le ayuden a recordar lo que es importante.
4. Responda la pregunta de Notas clave al final de cada paso.
5. Responda las preguntas volviendo al texto para encontrar tus respuestas.
6. Escriba un resumen en el papel proporcionado.
7. Por favor escribe oraciones completas con evidencia del texto.

Terremotos



Un científico intenta predecir si ocurrirá un terremoto.

Rápido Hechos

- Los animales pueden oír sonidos que les advierten que se aproxima un terremoto.
- Las ondas de un gran terremoto se pueden medir al otro lado del mundo.
- No hay forma de evitar que ocurra un terremoto.

Predicción y medición de terremotos

Los informes de televisión le dicen a la gente cuando se avecinan tormentas fuertes.

Sin embargo, no existe ningún informe que indique cuándo se producen los terremotos²²

En camino. Los científicos pueden predecir los lugares donde se producirán terremotos.

Podría ocurrir. No pueden predecir cuándo podría ocurrir un terremoto.

Los científicos siguen buscando formas de predecir

terremotos.⁵⁰

Después de que ocurren los terremotos, los científicos miden su tamaño.

Las vibraciones del suelo se miden en los nueve puntos del 68

Escala de Richter. Cuando las vibraciones miden 3,5 o más en la

Escala de Richter, la gente suele saber que un terremoto tiene⁸⁸

sucedido. Terremotos de 4,5 o más en el

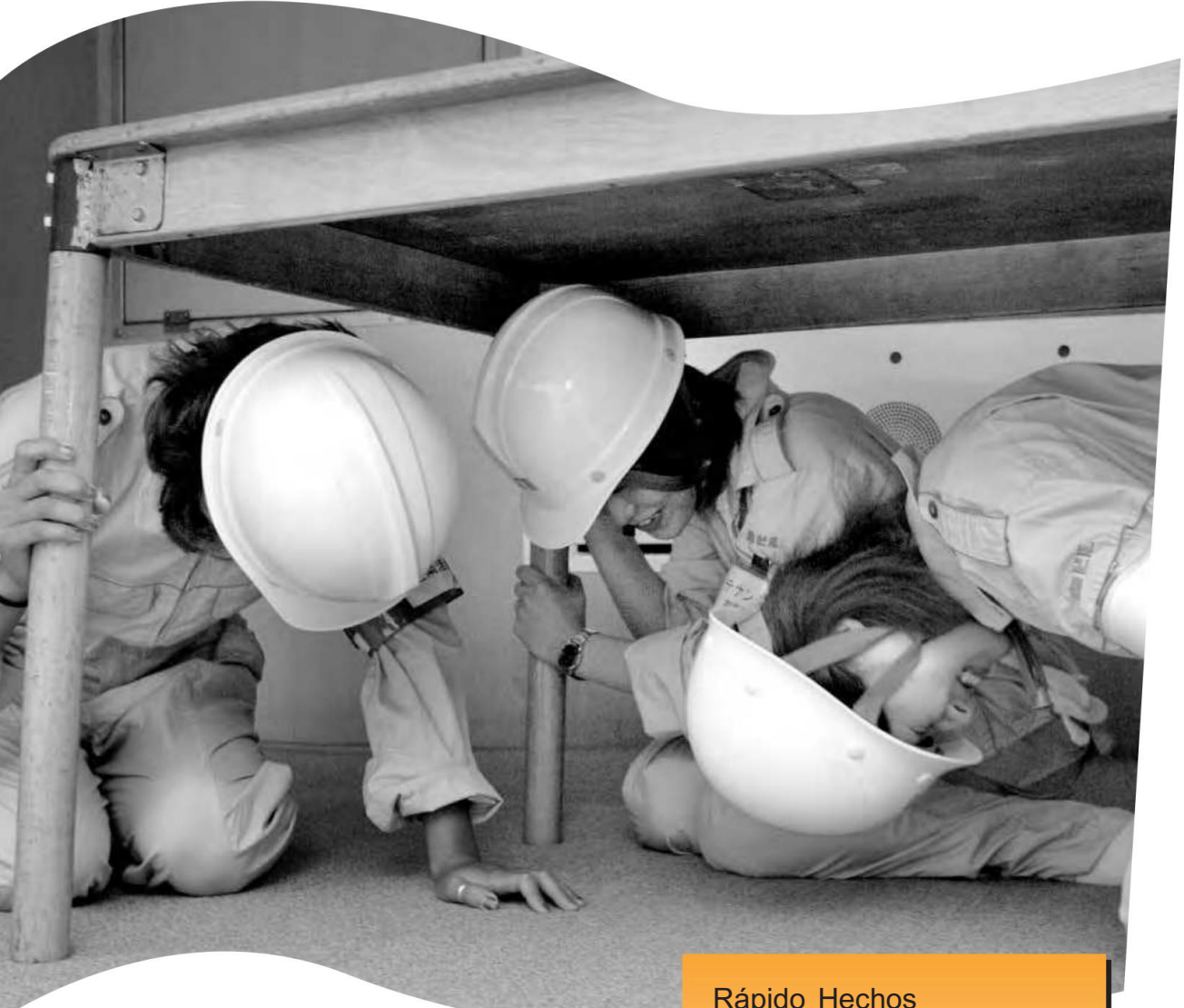
La escala de Richter puede dañar edificios y carreteras.¹⁰⁴

NOTAS CLAVE

Predicción y medición de terremotos

¿Qué es la escala Richter?

Terremotos



Los trabajadores "se agachan, se cubren y se sostienen" debajo de una mesa por seguridad durante un simulacro de terremoto.

Rápido Hechos

- En un terremoto de 1989, los ladrillos y las piedras que se desprendieron. Los edificios lastimaron a muchas personas.
- En lugares donde hay Muchos terremotos, gente tener simulacros para que sepan qué hacer.
- Los niños de la escuela se encuentran bajo sus escritorios en simulacros de terremoto.

Agáchate, cúbrete y agárrate

Las tres reglas de seguridad ante un terremoto son: AGACHARSE, CUBRIRSE, y MANTENER.¹⁵

DUCK significa meterse debajo de una mesa o sentarse junto a una pared sin Ventanas. Esta posición ayuda a evitar que el vidrio se rompa en una ventana³⁸

Si estás afuera, sal de las aceras y quédate lejos de edificios, árboles y líneas eléctricas.⁵⁶

A continuación, CÚBRETE con una manta o un abrigo. O pon la cabeza en tu regazo, con tus brazos alrededor de tu cabeza.⁷⁷

HOLD significa permanecer donde estás, incluso cuando piensas que... El terremoto ha terminado. El terremoto puede parecer que se ha detenido, pero puede volver a empezar.¹⁰³

NOTAS CLAVE
Agáchate, cúbrete y agárrate
¿Cómo mantienen a las personas seguras las tres reglas de seguridad ante terremotos?

Terremotos



Un tsunami acaba de golpear esta zona cerca del océano.

Rápido Hechos

- Una ola de tsunami parece una enorme pared de agua.
- Los tsunamis recogen y succionan objetos.
- Una ola de tsunami es lo suficientemente fuerte como para matar personas y dañar edificios.

Terremotos submarinos

Cuando los terremotos ocurren bajo el agua, las vibraciones que

El movimiento a través del agua hace que se formen olas. Las olas se forman¹⁹

más grandes y más rápidos a medida que se alejan del terremoto.

centro. Las ondas pueden viajar más rápido que 400 millas por hora.⁴⁰

Es aproximadamente la misma velocidad que un avión. Pueden crecer hasta

100 pies, aproximadamente tan alto como un edificio de seis pisos.⁶²

En Japón, donde mucha gente vive cerca del agua, la

Las ondas producidas por terremotos submarinos recibieron el nombre⁸²

tsunami, que significa "ola de puerto". Estas olas fueron dadas

Este nombre se debe a que los tsunamis pueden dañar a las personas y las cosas.

Alrededor de los puertos.¹⁰³

NOTAS CLAVE

Terremotos submarinos

¿Qué causa la formación de olas en un tsunami?

Terremotos

¿Qué es un terremoto?

1. Otro buen nombre para "¿Qué es un terremoto?" es _____

- a. "La corteza terrestre".
- b. "Por qué se derrumban los edificios".
- c. "La Tierra se tambalea". d.
- "La Tierra tiene placas".

2. ¿Por qué el autor escribió "¿Qué es un terremoto?"

- a. dar información a los lectores sobre los terremotos b.
- comparar terremotos grandes y terremotos pequeños c. comparar
- diferentes tipos de placas d. contar una experiencia
- durante un terremoto

3. ¿Qué es un terremoto?

Predicción y medición de terremotos 1. En esta lectura, predecir

significa _____

2. Esta lectura trata PRINCIPALMENTE sobre _____

- a. por qué los científicos no pueden medir los terremotos.
- b. cómo se informan los terremotos en la televisión.
- c. cómo se inventó la escala Richter.
- d. el hecho de que los científicos no pueden predecir los terremotos, pero sí pueden medirlos

3. Explique su respuesta a la pregunta 2.

Agáchate, cúbrete y agárrate

1. ¿Cuál es la idea principal de “Agacharse, cubrirse y agarrarse”?

- a. cómo cubrirse la cabeza en caso de terremoto
- b. cómo predecir terremotos
- c. cómo saber cuándo terminó un terremoto
- d. cómo mantenerse a salvo en caso de terremoto

2. Si se produce un terremoto, ¿qué debe hacer PRIMERO?

3. ¿Por qué cree usted que es importante tener normas de seguridad ante terremotos?

Terremotos submarinos

1. En esta lectura, la palabra vibraciones significa _____

- a. olas que se mueven rápidamente.
- b. un movimiento de sacudida.
- c. olas que crecen altas. d.
- cosas que viven bajo el agua.

2. ¿Qué le sucede al océano en un terremoto submarino?

- a. El agua se mueve un poco. b. Se pueden
- formar olas grandes y rápidas. c. Los
- barcos se balancean en el mar.
- d. La gente pesca en el puerto.

3. ¿Por qué los tsunamis se llaman olas de puerto?

terremoto	puerto	Japón	predecir
Richter	acera	tsunami	vibraciones

1. Elija la palabra del cuadro de palabras de arriba que mejor coincida con cada Definición. Escribe la palabra en la línea de abajo.

- A. _____ decir lo que va a pasar
- B. _____ un país en Asia
- DO. _____ un temblor de tierra
- D. _____ una pasarela
- MI. _____ temblando o moviéndose
- F. _____ Una escala para medir terremotos
- GRAMO. _____ Una ola de un terremoto submarino
- yo _____ Un lugar para embarcaciones que suele ser seguro.

2. Completa los espacios en blanco en las oraciones a continuación. Elige la palabra de la lista. cuadro de palabras que completa cada oración.

- A. Un _____ hace que el suelo se mueva.
- B. Podíamos sentir el _____ en la vía mientras pasaba el tren.
- C. Un gran barco llegó al _____.
- D. El terremoto midió 6 en el _____ escala.
- E. Mi maestra visitó _____ el verano pasado
- F. Sam montó su bicicleta en el _____.
- G. Es difícil _____ Si nuestro equipo ganará.
- H. El _____ hizo que los barcos se balancearan en el mar.

Terremotos

1. Usa la red de ideas para ayudarte a recordar lo que lees. En cada Caja, escribe la idea principal de esa lectura.



2. Escribe lo más interesante que hayas leído sobre los terremotos.
Explica tu elección.

3. Escribe una pregunta que te gustaría hacerle al autor.
terremotos.

4. ¿Cómo le explicarías los terremotos a alguien que no los supiera?
¿Acerca de ellos?

Utilice la red de ideas de arriba para escribir un resumen sobre los terremotos.

[illegible]

LECTURA INDEPENDIENTE - 30 minutos

- 1. Continúa leyendo tu lectura independiente. libro.
- 2. Si no tienes tu Independiente Libro de lectura, seleccione un libro de la biblioteca de su casa.
- 3. Registre el título, el autor y el número de páginas en el Registro de lectura.

Reading Log

Name: _____ Parent Initials: _____

Date	Title of Book	Author	Pages	Time spent reading



CUADERNO DE TRABAJO DE FID DEL CBSD

GRADO 4



OFERTAS ESPECIALES

DÍA 2



QUEST - Grade 4

TIEMPO
20 minutos

Objetivo de aprendizaje:
Construiré dos barcos de
papel de aluminio y veré cuál
puede soportar más peso.

El Día
2

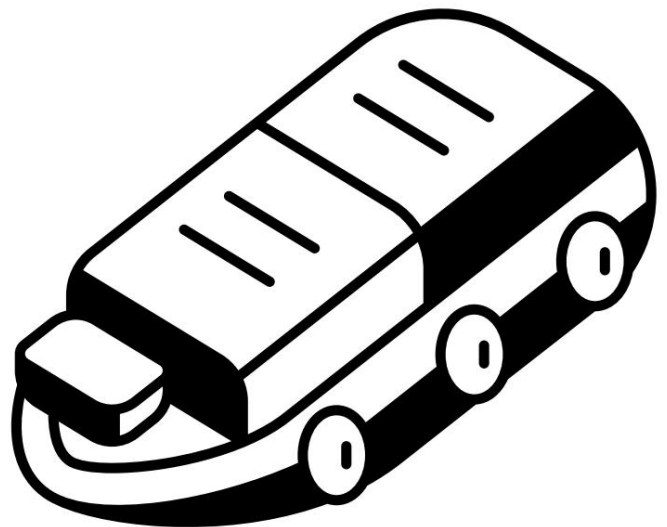
Materiales

- Papel de aluminio o sé creativo eligiendo otro material
- Tijeras
- Fregadero/Agua

Aluminum Boats

How much weight can it hold?

Instrucciones: Siga las instrucciones para 1. construir los barcos. 2. Pruebe cada uno. Identifica qué barco es 3. más fuerte. 4. Piense en las respuestas a las preguntas.



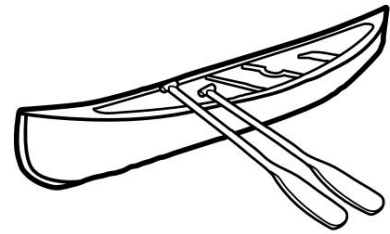


Build the boats...

1. Corte dos cuadrados de aluminio de 30 x 30 cm. Si no puede medir, haga una estimación.

2. Doble el papel de aluminio para formar dos barquitos diferentes.

Hazlos de diferentes formas, como rectangulares o con extremos puntiagudos como una canoa.



3. Piensa en cómo doblar el foil para que tu embarcación sea fuerte y no tenga fugas.

4. Llene un lavabo o una bañera con agua. Decida

Cómo probarás tus barcos. Si tienes centavos, eso funcionará muy bien. Si no, busca otra cosa. ¿Adivina qué barco soportará más centavos/peso? ¿Cuántos centavos puede soportar cada barco?

¡Prepárate para la prueba!

5. Agregue con cuidado un centavo a la vez. Para evitar que el bote se vuelque, equilibre cuidadosamente la carga a medida que agrega los centavos.

¡Prepárate para la prueba!

Barco 1: _____

Barco 2: _____

Escribirás tus resultados aquí.

¿Qué pasó? ¿En qué bote había más monedas? ¿Tu suposición coincidió con los resultados? ¿Te sorprendiste?

¿Qué hiciste para que un barco fuera más fuerte que el otro?

