

# Rodar y Rodar



VIRTUAL  
Field Trip

to the California Science Center

## Pregunta de Enfoque:

¿Cómo podemos hacer que algo se mueva?

## Palabra del Día

Fuerza

¡Usa 1 juego de mesa para jugar por tu cuenta, o pega 2 juntos para jugar con un amigo!



## LA SITUACIÓN



Tu amiga, Ada, inventó un nuevo juego. ¡Ella te está desafiando a superar su puntaje más alto de 20 puntos!

### Las Reglas: Elije un tubo.



Sin centavos



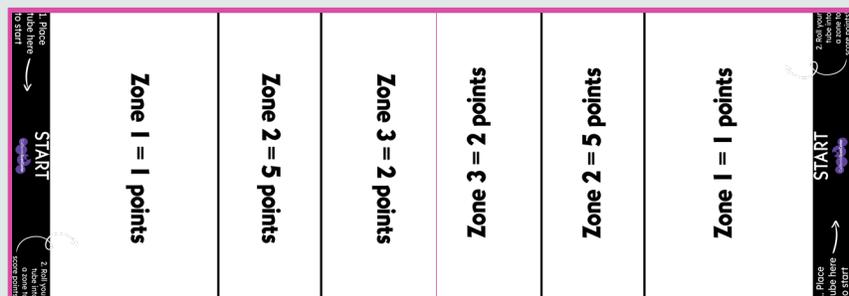
Dos centavos apilados en el medio



Un centavo en cada extremo

Rueda tu tubo en cualquiera de las zonas del juego de mesa. Haz esto 10 veces.

¡Anota la mayor cantidad de puntos para ganar!





## EXPERIMENTO: PARTE I

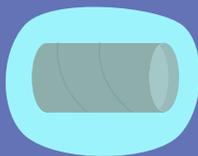
### Materiales:

- Tubos de cartón (de rollos de papel higiénico, toallas de papel o tubos de correo)
- Cinta adhesiva
- Centavos
- Lápiz
- Papel
- Juego de mesa en la página 5

Antes de desafiar a Ada, planea y lleva a cabo una investigación para comparar cómo se mueven los tubos en el juego de mesa.

1. Construye cada uno de los tubos de la página 1. Pega los centavos para que permanezcan en su lugar.
2. Decide cómo probarás los tubos:
  - ¿Qué necesitas mantener igual en cada prueba?
  - ¿Qué estás cambiando en cada prueba?
  - ¿Cuántas veces debes probar cada tubo antes de elegir uno para desafiar a Ada?
3. Prueba cada tubo.
4. Anota tus observaciones a continuación, o en una hoja de papel separada.

## OBSERVACIONES



# ¿QUÉ ESTÁ PASANDO?



¿Qué patrones notaste mientras estabas probando?  
¡Úsalos para ayudarte a elegir un tubo para superar la puntuación de Ada!

1. ¿Qué crees que causó que los tubos se movieran?
2. ¿Qué crees que causó que los tres tubos se movieran de manera diferente entre sí?

## HYPOTHESIS

1. Circula qué tubo elegirás para desafiar a Ada.



2. Explica por qué elegiste ese tubo:





## EXPERIMENTO: PARTE 2

¡Es hora de desafiar a Ada! Usa lo que aprendiste en tu investigación para superar su puntaje más alto: ¡20 puntos!

### Reglas:

1. Solo juega con un tubo.
2. Comienza con tu tubo en la línea de salida.
3. Solo toca el tubo una vez por turno.
4. Obtienes diez turnos.
5. Mantén la puntuación.



¡Puntuación alta! ¿De cuántas maneras puedes combinar puntajes para igualar una suma de 20 puntos o más?



## PUNTAJE

| Turno | Puntos |
|-------|--------|
| 1     |        |
| 2     |        |
| 3     |        |
| 4     |        |
| 5     |        |
| 6     |        |
| 7     |        |
| 8     |        |
| 9     |        |
| 10    |        |

Puntaje total=

¡Pega otro juego de mesa aquí para jugar con un amigo!

**Zona 3 = 2 puntos**

**Zona 2 = 5 puntos**

**Zona 1 = 1 puntos**

1. Coloque el tubo aquí para comenzar



**INICIAR**



2. ¡Rueda tu tubo a una zona para ganar puntos!

