

Nombre: _____

Fecha: _____ EDUMATERIAL.NET



UN PUENTE QUE SIRVA

Comprueba, elige y mejora.

El encargo

Un puente de juguete debe aguantar cuatro fichas iguales y dejar pasar un barco por debajo. Entre los que cumplen ambas cosas, elige el que use menos piezas.

Primero, los requisitos

Ahorrar piezas no basta: el puente debe servir para las dos cosas. Estos resultados están inventados; no construyas los puentes. Todas las piezas de cartón son iguales.

1. Marca si cada puente cumple los dos requisitos.
Se usan las mismas cuatro fichas y el mismo barco.

Pruebas de cuatro diseños

Puente	Aguanta 4 fichas	Pasa el barco	Piezas	Cumple ambos
A	Sí	No	2	☐ Sí ☐ No
B	Sí	Sí	4	☐ Sí ☐ No
C	No	Sí	1	☐ Sí ☐ No
D	Sí	Sí	2	☐ Sí ☐ No

2. ¿Cuál eliges para el encargo? Rodea uno.

☐ A☐ B☐ C☐ D

El puente E

E aguanta cuatro fichas, pero el barco no pasa. Usa una pieza. Teo dice: «Elijo E porque usa menos piezas».

3. Explica por qué E no sirve para este encargo.

Mejora el puente C

4. ¿Qué idea probarías para que C cumpla el encargo?

- ☐ A. Cerrar el paso del barco.
☐ B. Pegar una bandera de adorno.
☐ C. Reforzar la parte de arriba sin tapan el paso.

5. ¿Qué dos pruebas repetirías después de mejorar C?

☐ He revisado mis respuestas.

Ciencias · 2.º de Primaria · 02