

¿Para qué sirven los pedales de una bicicleta?

1

¿Qué inventó Johannes Gutenberg a 1450?

2

¿Por qué está formado el mecanismo de una bicicleta?

3

Escribe 3 ejemplos de cambios en el estado de movimiento

4



5

¿Dónde está situado en punto de soporte en una palanca de segundo género?

6

¿Cuándo se construyó la primera rueda?

7

¿Qué son las fuerzas a distancia?

8

¿Qué son los operadores mecánicos?

24

¿Quién fue el inventor del teléfono reconocido en 2002?

25



26

¿Qué mejoró la máquina de vapor?

27

¿Qué son los operadores energéticos?

28

¿Qué inventó Alessandro Volta en 1800?

29

¿Qué son los engranajes?

¿Qué es el magnetismo?

9



10

¿Qué es una máquina?

11



12

¿Qué dos tipos de operadores existen?

13

¿Dónde está situado el punto de soporte en una palanca de tercer género?

14

¿Qué forman diversos operadores juntos?

15

Escribe 5 ámbitos en los cuales se han producido avances científicos

16

¿Qué elementos contiene una palanca?

17

¿De qué están formadas las máquinas compuestas?

18



19

¿Qué son las máquinas simples?

20

¿Qué es el plano inclinado?

21

¿Cuándo se inventó la bombilla?

22



23

¿Cómo podemos clasificar las fuerzas?

45

¿Qué han permitido los avances científicos?

44

Escribe 3 ejemplos de cambios en la forma

43

¿Para qué sirve el manillar de una bicicleta?

42

¿Dónde está situado el punto de soporte en la palanca de primer género?

41



40

¿Qué es la palanca?

46



Escribe 5 ejemplos de máquinas simples

52

¿Qué son los polipastos?

51

¿Qué son las fuerzas?

50

¿Qué es el torno?

39

¿Qué es la rueda?

34



35

¿Qué inventó el alemán Karl Benz?

36

¿Qué son las fuerzas de contacto?

37



¿Qué tenía de diferente la radio de Nikola Tesla?

38



33



¿Qué descubrió Alexander Fleming?

48

49

# EL JUEGO DE LA OCA

**JUGADORES:** De 2 a 4

**MATERIALES:** Libreta de naturales, folios, estuche, un dado y fichas de colores

**OBJETIVO:** Llegar a la casilla de meta con al menos 10 preguntas investigadas y resueltas en la libreta.

## REGLAS DEL JUEGO

- Comienza a jugar el jugador que saque mayor puntuación al lanzar el lado. A partir de ahí se seguirá el orden de las agujas del reloj.
- Las fichas avanzan conforme el puntaje de la tirada. Dependiendo de la casilla en la que se caiga se puede avanzar, retroceder o perder turno.
- En cada casilla el jugador/alumno deberá de decir la pregunta que le ha tocado en voz alta, copiarla en su libreta de Naturales (comenzando la primera hoja con la fecha del día del juego y el título "Juego de la oca") y resolverla con ayuda del libro.
- Cuando le toque el turno a otro jugador que no sea un alumno, escribirá también en un folio la pregunta y respuesta que le ha tocado. Sin embargo, la búsqueda de la pregunta en el libro de texto lo hará el jugador/alumno, que le dictará a su vez al otro jugador lo que tiene que escribir en su hoja en blanco.
- **CASILLAS ESPECIALES:**
  - o Oca: De oca a oca y tiro porque me toca
  - o Pozo: Pierde 1 turno
  - o Cárcel: Pierde 2 turnos
  - o Laberinto: tira el dado y retrocede tantas casillas como te indique. Debes responder la casilla donde llegues.
  - o Muerte: Vuelve a la casilla nº 1 y responde a la pregunta
  - o Última casilla: Se debe llegar a la última con el puntaje exacto, de lo contrario se retrocede tantas casillas como puntos sobren respondiendo también las casillas a las que se llegue en el rebote. Otra forma de llegar es cuando caes en la penúltima oca. El jugador va de oca a oca y por lo tanto gana.

## REGLAS PARA JUGAR EN SOLITARIO

- Si no tienes con quién jugar no te preocupes. Coge un muñeco de tu cuarto y éste será tu compañero de juego. Seguirás realizando el mismo modo de juego sólo que tirando tú mismo por ti y por el otro jugador y las preguntas que le toquen al otro jugador las dirás en voz alta pero no tendrás que copiarlas.
- 

¿ESTÁS PREPARADO PARA APRENDER JUGANDO?

¡¡¡¡ PUES ÁNIMO Y MUCHA SUERTE!!!!

@aulachachi