



Y claro que podía hacerlo: **Kasner fue quien introdujo el término gúgol**, palabra que luego serviría de inspiración para el nombre de una de las empresas más valiosas e influyentes del mundo, Google.

## Con muchas "o"

Como docente en la Universidad de Columbia, en Estados Unidos, Kasner estaba buscando cómo explicar conceptos matemáticos complejos y despertar el interés por esta ciencia.

En concreto, **Kasner "quería llamar la atención sobre números que son enormes cuando los dotamos de significado físico y los pensamos como cantidades"**, explica a BBC Mundo el matemático Javier Aramayona, investigador del Instituto de Ciencias Matemáticas (ICMAT) de España.

Fue entonces que se le ocurrió la idea de inventarle un nombre atractivo a uno de estos números grandes, particularmente, al 1 seguido de 100 ceros.

Para eso recurrió a la ayuda de su sobrino Milton Sirota. Los relatos coinciden en que este tenía 9 años, pero la fecha del diálogo difiere entre principios de 1920 y finales de 1930.

Lo cierto es que Kasner **le pidió al niño que bautizara al número**. La única condición era que tuviese muchas "o" para representar sus muchos ceros.

Milton no solo acuñó el término gúgol ("googol" en inglés), sino también gúgolplex ("googolplex"), que es un 1 seguido de gúgol cantidad de ceros y que también se terminó popularizando.

1. ¿Qué es "Gugol"?

- A) Es el número más grande que existe.
- B) Es una nueva nominación de infinito.
- C) Es el número de átomos que existen.
- D) Es una empresa valiosa e influyente.

2. ¿Quién creó ese nombre?

- A) Edward Kasner.
- B) Milton Sirota.
- C) Javier Amayona.
- D) Milton Kasner.

Lee y observa el siguiente cómic y responde las preguntas 3 y 4 (página 179)



3. ¿Qué le ocurre a la protagonista en la última viñeta?

- A) Se aleja después de producir un conflicto.
- B) Se distancia para evitar entrar en la pelea.
- C) Se devuelve avergonzada de lo que pasó.
- D) Se va para evitar generar más conflictos.

4. ¿Cuál es la crítica que hace el cómic?

- A) Las personas buscan generar conflicto por todo.
- B) La necesidad de opinar es masiva en redes sociales.
- C) La libertad de expresión debe ser respetada siempre.
- D) La gente opina en redes sociales de forma agresiva.

Lee el siguiente texto y responde las preguntas

## Una buena noticia: Comic-Con 2020 será virtual y gratuita

Por: El Desconcierto / Publicado: 20.06.2020



**El evento internacional más importante para el mundo del cómic celebra su aniversario número 50 y por lo mismo fue una decepción para los cientos de seguidores del género cuando se anunció que este año se cancelaría. La buena noticia es que se hará en línea.**

La convención de comic que anualmente une a cientos de seguidores, fanáticos y profesionales de género en la ciudad de San Diego se realizará este año bajo el lema **Comic-Con at Home** y tendrá lugar entre el 22 y el 26 de julio. La iniciativa promete paneles, presentaciones de cómics, películas, series, videojuegos y muchas otras actividades, entre ellas, **Masquarade**, que podría permitir a los cosplayers exhibir sus disfraces en línea.

**"Por primera vez en nuestros 50 años de historia, nos complace dar la bienvenida a prácticamente cualquier persona de todo el mundo.** Aunque las condiciones de quedarse en casa hacen que este sea un momento muy difícil, vemos esto como una oportunidad para difundir un poco de alegría y fortalecer nuestro sentido de comunidad. Comic-Con@Home, será un evento en línea que combinará aspectos de la experiencia de la convención con las comodidades del hogar", señaló en un comunicado **David Glanzer**, portavoz del evento.

La presencia latina está asegurada con el panel La nueva ola del horror latinoamericano. Participarán los mexicanos **Issa López**, directora de *Vuelven*; **Isaac Ezban**, director de *El Incidente*; el cineasta **Victor Osuna**; la actriz y cineasta mexicana-canadiense **Gigi Saúl Guerrero**; junto a los argentinos **Alejandro Brugués**, director de *Efectos Personales*, y **Demián Rugna**, guionista de *Aterrados*.

5. ¿Por qué la Comic-Con se hará de forma virtual?

- A) Porque así pueden llegar a más lugares.
- B) Porque querían fortalecer a la comunidad.
- C) Porque así aseguran la presencia latina.
- D) Porque la gente debe quedarse en casa.

6. ¿Qué beneficio tiene que la actividad sea virtual?

- A) Es exclusivo.
- B) Es masivo.
- C) Es cómodo.
- D) Es diverso.

7. ¿Quién es el representante de la Comic-Con?

- A) Issa López.
- B) Isaac Ezban.
- C) Demian Rugna.
- D) David Glanzer.