

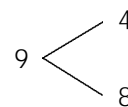
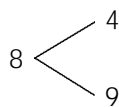
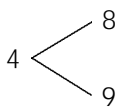
### ACTIVIDAD 1

La maestra les dijo a los chicos que el lunes iban a armar grupos para jugar en la "compu". En uno de los juegos, aparecen en la pantalla 3 dígitos distintos. Para ganar, hay que armar todos los números de 2 cifras distintas que se pueda y ordenarlos en escalera de menor a mayor.

- a.** Si aparecieran 8, 5 y 3,  
¿qué números se formarían?  
¿cuál es la escalera que formarían?
- b.** Escriban ustedes 3 cifras distintas y armen la escalera con los números que se formarían en este caso.
- c.** ¿Cuántos números tiene cada una de las escaleras que armaron?  
¿Están seguros de que no puede tener más? ¿Cómo lo pensaron? Escriban su respuesta.
- d.** Marcos dice que cuando aparecen 4, 5 y 8, él escribe 6 números.  
Si después aparecen 6, 7 y 9, escribirá más números porque los últimos son mayores que los primeros. ¿Les parece que Marcos tiene razón? Expliquen su respuesta.
- e.** Si en lugar de armar números de 2 cifras hay que armar números de 3 cifras, ¿la cantidad de números formados será la misma?  
Expliquen cómo lo pensaron.
- f.** Ahora aparecen 4 cifras para armar números de 2 cifras distintas:  
3    5    6    8  
¿Cuántos números tendrá esta escalera?  
¿Están seguros de que los encontraron a todos?  
Expliquen cómo lo pensaron.
- g.** Soledad juega con estas 4 cifras: 7, 4, 3 y 9, para armar números de 2 cifras. La escalera que tiene está incompleta. Ayuden a Soledad a completarla.  
34    74    43    47    94    97    79    39    93    49  
¿Qué consejo le darían para que no se olvide de ningún número?

### Para pensar

Nicolás hace árboles para ordenar los números. Si quiere armar números de 2 cifras con 4, 8, 9 y ordenarlos, él hace así:



48; 49; 84; 89; 94; 98.

Usen la estrategia de Nicolás para controlar los resultados que encontraron en los problemas anteriores.



### ACTIVIDAD 2

Otro desafío: éste es un juego de "acercarse".

La "compu" juega con un número de 3 cifras que muestra en la pantalla: 7 5 3.  
"Presta" 3 cifras : 5, 8 y 2 para que armen el número que está más cerca del suyo.

Andrea dice que es 852.

**a.** ¿Gana Andrea o gana la "compu"? Justifiquen la respuesta.

Cuanto más rápido respondan, más puntos ganan. ¡A jugar!

**b.** Las cifras que les tocan: 3, 7 y 9.

El número al que hay que acercarse es: 835.

Escriban la respuesta.

**c.** Un compañero juega y sus cifras son : 4, 5 y 6.

El número que le tira la "compu" es 732, su respuesta es 645.

¿Les parece que es correcta? Expliquen cómo lo pensaron.

**d.** Otro dice que la "compu" anda mal porque sus cifras son 5, 2 y 9.

Él respondió que el número más cercano a 345 es 592. Perdió.

¿Les parece que tenía razón?

### ACTIVIDAD 3

Completen un cuadro como el siguiente y escriban una idea acerca de cómo pueden usarlo para ganarle siempre a la "compu".

NÚMERO	DECENA ANTERIOR	DECENA POSTERIOR
859		
787		
492		
590		

Discutan en grupo si las estrategias usadas sirven, aunque en pantalla aparezcan más cifras.

