



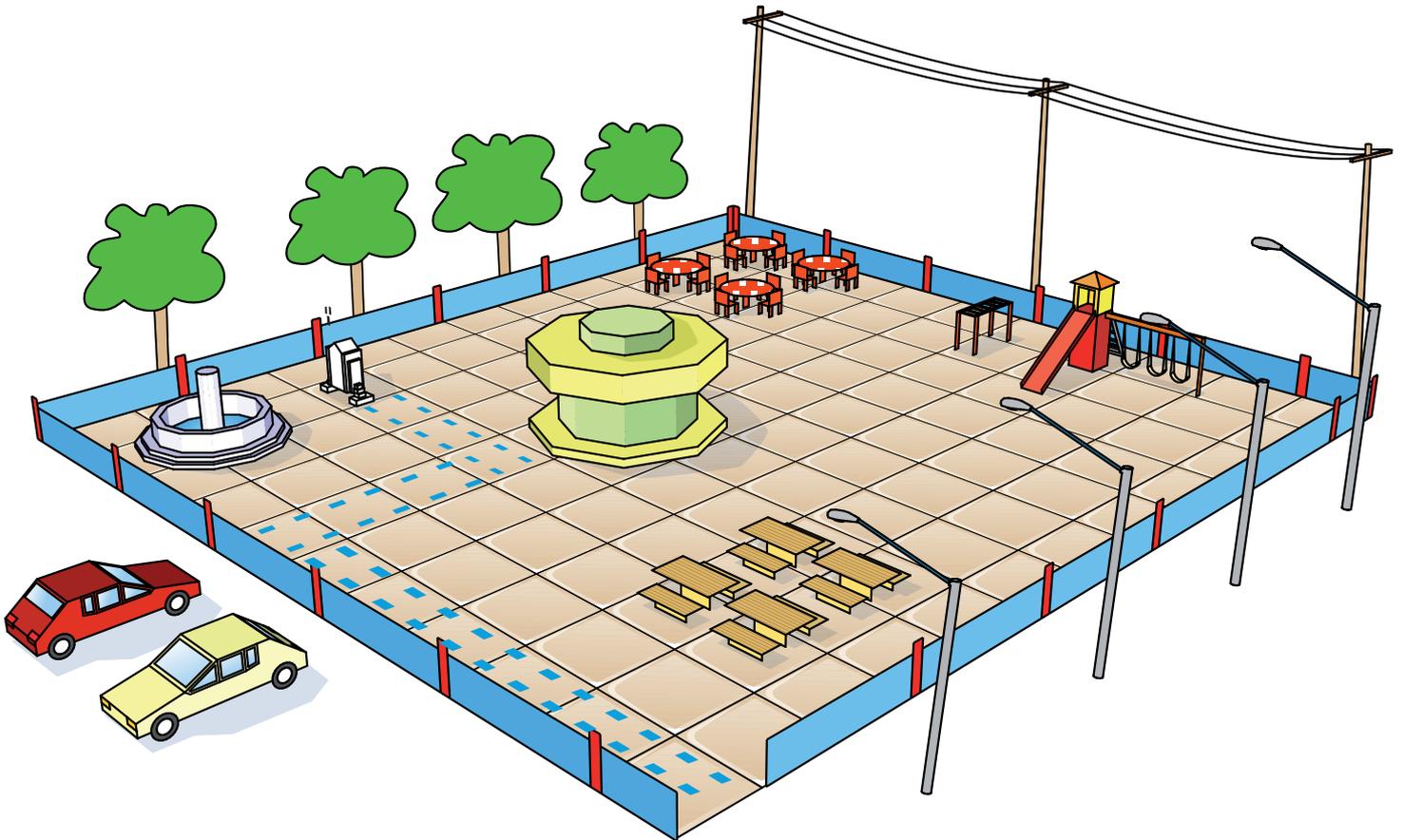
Desafíos Matemáticos

Tercer grado

Consigna

En equipos, realicen las siguientes actividades.

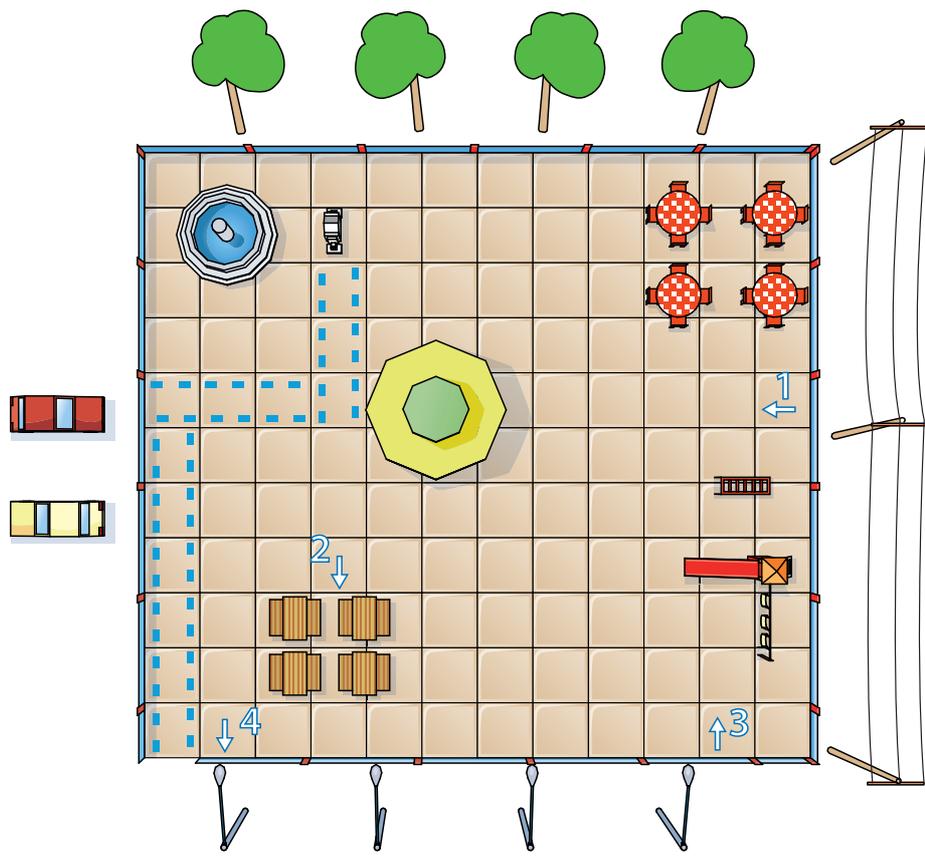
1. Juan programó un robot al que llamó R2010 y que sólo puede caminar hacia adelante y girar. En la siguiente imagen se han marcado sus pisadas en una plaza, desde que entró hasta que llegó a la fuente.



Escriban las instrucciones que debió seguir R2010 desde que entró a la plaza hasta llegar frente a la fuente. Fijense en las huellas que dejó.

2. En la siguiente imagen, se muestra la plaza vista desde arriba; a los lados hay recuadros con las instrucciones que guían a R2010. Elijan y ordenen las indicaciones que son necesarias para que el robot vaya hacia el número 1, mirando en la dirección que señala la flecha ubicada junto al número. Tracen el camino que recorrió.

- 1. Gira una vuelta completa.
- 2. Gira a la izquierda hasta ver las mesas redondas.
- 3. Gira $\frac{1}{2}$ vuelta.
- 4. Gira a la derecha hasta ver los juegos.
- 5. Avanza 3 cuadros.
- 6. Gira $\frac{1}{4}$ de vuelta a la derecha.
- 7. Gira hasta ver el quiosco.
- 8. Gira a la derecha hasta ver los postes de luz.



- 9. Gira $\frac{1}{4}$ de vuelta a la izquierda.
- 10. Gira a la derecha hasta ver las mesas rectangulares.
- 11. Gira a la izquierda hasta ver las lámparas.
- 12. Gira a la izquierda hasta ver los árboles.
- 13. Avanza 5 cuadros.
- 14. Gira $\frac{1}{2}$ vuelta a la derecha.
- 15. Gira a la derecha hasta ver el quiosco.
- 16. Avanza 2 cuadros.

- Una vez que R2010 ha llegado a la posición 1, debe continuar su camino hasta llegar a los lugares indicados con los números 2, 3 y 4. Tracen con colores diferentes las trayectorias para cada recorrido y anoten los números de las instrucciones que debe seguir.

Para llegar del 1 al 2.

Para llegar del 2 al 3.

Para llegar del 3 al 4.

