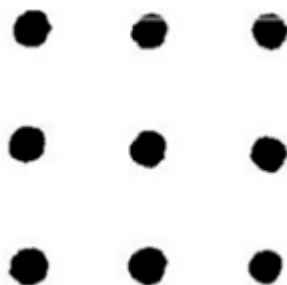


## RETOS MATEMÁTICOS

Los retos matemáticos han cautivado a las mentes brillantes de la historia. Y más recientemente, atraparon al público, en gran parte gracias a la labor de **Martin Gardner**, que popularizó problemas de matemática y lógica como estos:

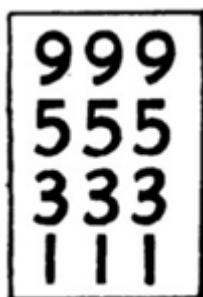
1.- ¿Puedes trazar cuatro líneas rectas, sin levantar la punta del lápiz del papel, que pasen por los nueve puntos de la ilustración?



2.- ¿Con cuánta rapidez puedes multiplicar estos números?

$$256 \times 3 \times 45 \times 3961 \times 77 \times 488 \times 2809 \times 0$$

3.- ¿Puedes elegir seis dígitos de la ilustración que sumados den 21?

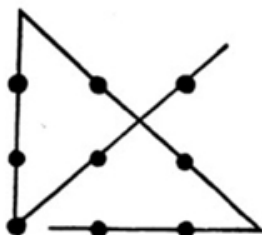


Dejaremos para el final las soluciones. Estos acertijos se pueden resolver nada más verlos en la pantalla, si uno es capaz de pensar diferente, o desistir después de darle muchas vueltas a la cabeza... ¿Para qué sirven los problemas matemáticos? Para Martin Gardner (1914-2010) era una forma de despertar el interés de la gente por las matemáticas.

Así lo contaba en la revista *Scientific American*, donde se pasó más de veinte años publicando **una columna mensual sobre juegos matemáticos**: «Con seguridad, el mejor camino para despertar a un estudiante consiste en ofrecerle un intrigante juego, puzzle, truco de magia, chiste, paradoja, pareado de naturaleza matemática... o cualquiera de entre una veintena de cosas que los profesores aburridos tienden a evitar porque parecen frívolas».

Y como lo prometido es deuda, aquí están las **soluciones**:

1.-



2.- ¿Viste ese cero al final antes de empezar a multiplicar? Si lo ves, sabrás inmediatamente que la respuesta final tiene que ser cero.

3.- Gira el dibujo y podrás elegir tres 6 y tres 1.

