**GENERATIVOS (3)**

**Situaciones cualitativas. Se presenta un enunciado y una pregunta con sentido lógico pero de forma incompleta para llegar a la solución. Se va completando en la medida que el alumno lo requiera.**



Alexis quiere comprarse un videojuego que cuesta 28€. El día de su cumpleaños sus tíos le regalan dinero y su abuela 5 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Si Alexis ya tenía ahorrado en su hucha un poco de dinero, ¿cuánto le falta para poder comprarse el videojuego?

(En este caso faltan datos que los alumnos irán preguntando. Dichos datos se irán facilitando a medida que estos lo pregunten)

Datos

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

Tíos = 10 €

Abuela = 5 €

Ahorrados = 6 €

 Solución : le faltan \_\_\_\_\_\_\_\_\_ euros.