



Carrera de probabilidad

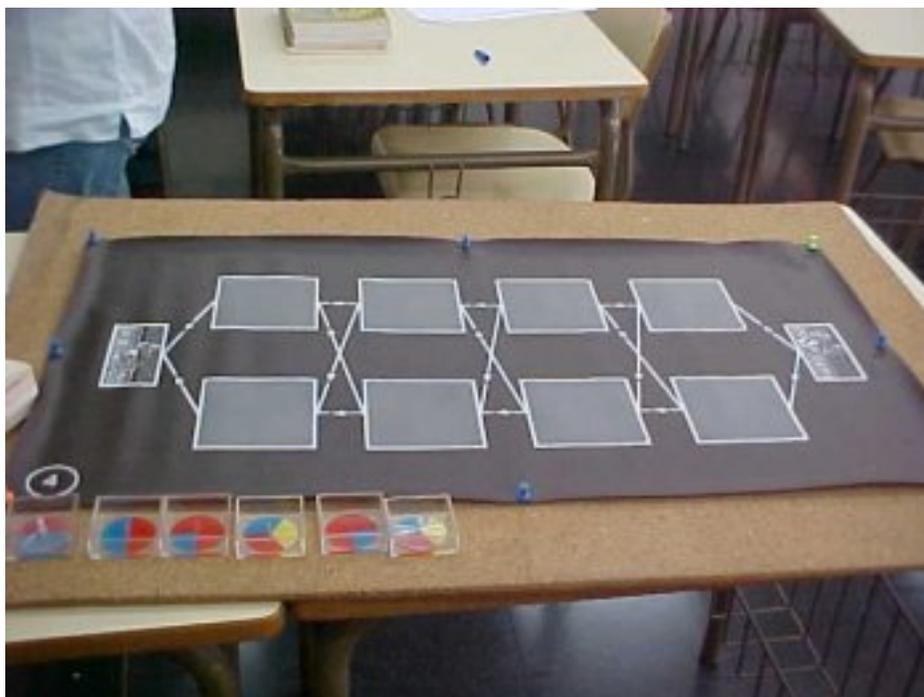


Imagen 1

Fuente: <http://xtec.cat/entitats/perimetre/materials/probabi/proba.htm> (con acceso al 18-3-2011)
http://edumat.uab.cat/materials/Index.php?opcio=mostra_unitat&id=51&tipus=proposta

“La **“Carrera de probabilidad”** es uno de los juegos que vienen propuestos en la llamada **“Caja de Varga”**¹, apodo con el que se conoce a una caja de materiales para trabajar estadística y probabilidad. Este diseño, realizado por el profesor húngaro *Tamas Varga*, es casi una obra de arte que ya hace más de 30 años corre por el mundo.”²

¹ http://edumat.uab.cat/materials/Index.php?opcio=mostra_material&id=282

² <http://puntmat.blogspot.com/2011/04/cursa-de-probabilitat.html>

El juego

Los componentes del juego son:

- un tablero en el que caben ocho cartas, presentadas de dos en dos,
- una colección de cartas³ para poder hacer diferentes alternativas de juego,
- ruletas, dados, urnas, bolitas.

El docente puede elegir las cartas que tienen que ir al tablero, según el nivel de los alumnos o el contenido que se quiera trabajar, aunque para empezar fijándose en que las cartas están numeradas, puede ubicar las 8 cartas siguiendo el orden indicado (1 y 2, 3 y 4, o por ejemplos 9 y 10, 11 y 12, etc.) obteniendo así un juego "equilibrado".

La siguiente imagen se ofrece como ejemplo de cómo disponer las tarjetas sobre el tablero presentado en la imagen 1:

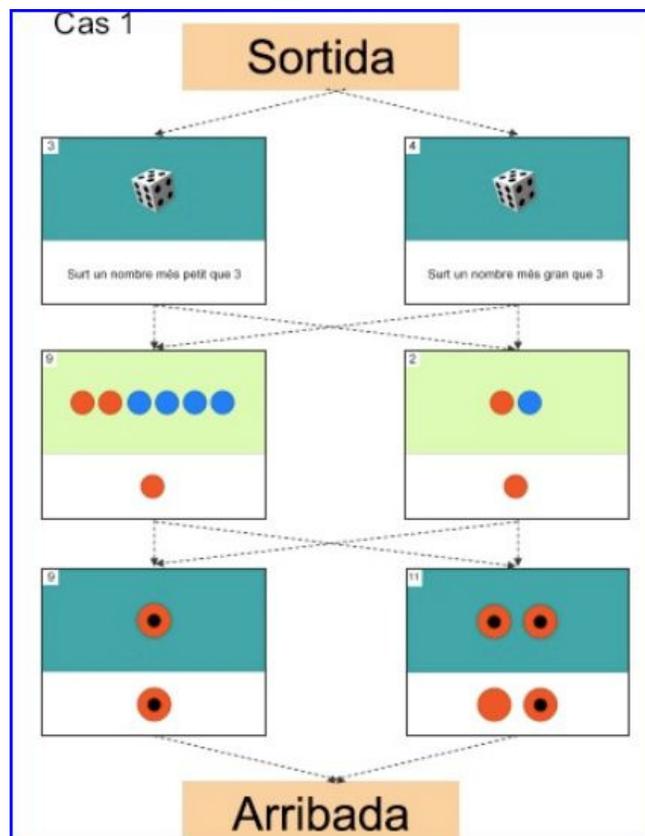


Imagen 2

³ Se ofrecen al final de este documento, listas para imprimir, recortar y jugar con ellas.

Una vez colocadas las 8 tarjetas sobre el tablero, los jugadores -cuatro por ejemplo-, quienes disponen cada uno de una ficha que colocan en la salida, deben elegir cuál de las dos propuestas del primer nivel creen que es la más aconsejable para poder avanzar en el juego. Colocan la ficha sobre la tarjeta que eligen y a continuación tiran el dado, cada uno a su turno.

Siguiendo el ejemplo presentado en la imagen 2, en el primer nivel de la carrera, se puede elegir entre dos posibilidades frente al suceso “*tirar un dado*”:

1. sacar un número menor de 3, o
2. sacar uno mayor de 3.

Después tiran el dado: si aciertan pueden pasar al siguiente nivel, y si no volver a tirar el dado cuando sea su turno.

En este segundo momento, el jugador podrá modificar su primera elección o mantenerla. Si al tirar nuevamente el dado, en su turno, obtiene lo que pronosticó, logrará avanzar al segundo nivel del tablero. De lo contrario, nuevamente deberá permanecer en su lugar.

Lo mismo deberá realizar cada jugador a su turno.

Gana quien logre llegar primero a la meta.

Variantes:

Se puede jugar, en todos los tramos de la carrera, colocando únicamente tarjetas con dados, o solamente tarjetas con bolitas, o combinando ambas tarjetas (como lo ilustra la imagen 2). También se dispone de fichas de colores con puntos o sin puntos, y ruletas con diferentes combinaciones de sectores coloreados.

La elección sobre con cuáles elementos jugar se aconseja que la tome el docente, en base al nivel de la clase con la que trabaja.

A continuación se adjunta la colección de fichas que puede servir de ejemplo para crear otras:

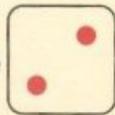
2



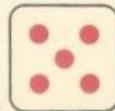
1



o bé



o bé



4



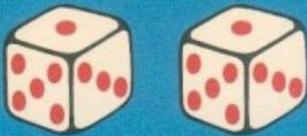
3



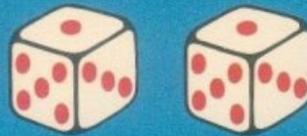
< 3

> 3

6



5



Suma > 7

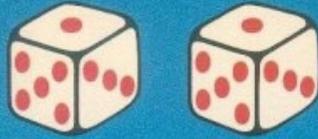
Suma = 5

8



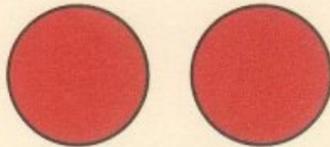
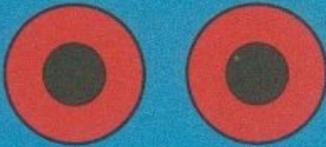
Suma < 7

7

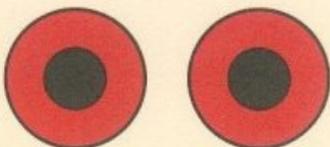
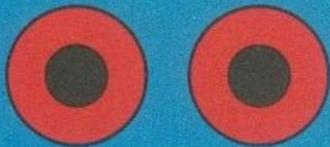


Suma < 5

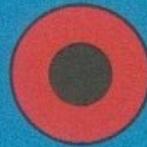
10



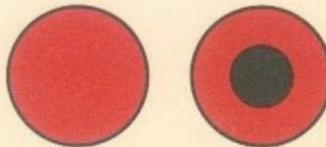
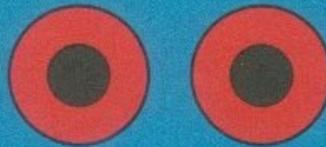
12



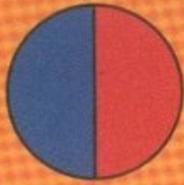
9



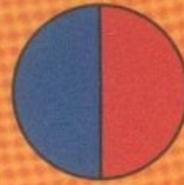
11



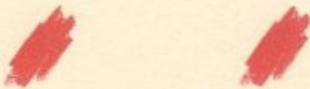
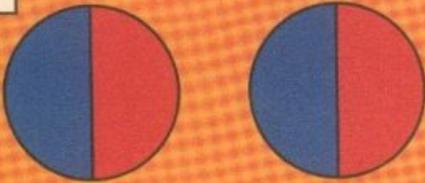
2



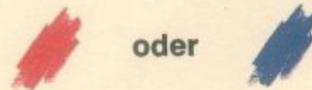
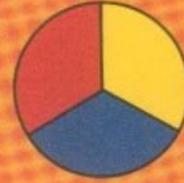
1



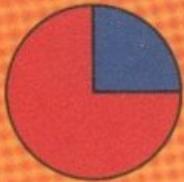
4



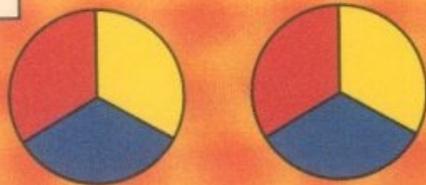
3



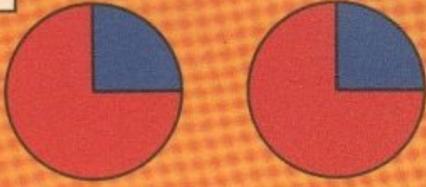
6



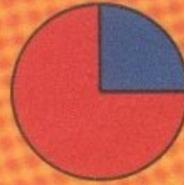
5



8



7



10



< 5
(0, 1, 2, 3, 4)

9



Parell
(0, 2, 4, 6, 8)

12



> 2

11



> 5

