

SECUENCIA 27.: Eventos mutuamente excluyentes 3

Aprendizaje esperado: Calcula la probabilidad de ocurrencia de dos eventos mutuamente excluyentes.

SECUENCIA 27. SESIÓN 2. Un juego de dados usando la diferencia (PAG. 172)

INICIO: observa el siguiente video



https://www.youtube.com/watch?v=pRFacUMELPQ&list=PLkRoMWP_ktJbb9n5HEm4Kh8sdVcJQ8H7A&index=32

DESARROLLO

Sesión
2

Un juego de dados usando la diferencia

1. Trabajen en pareja. Jueguen "A quitar fichas".

Tablero		
0	1	2
3	4	5

Tablero		
0	1	2
3	4	5

- Para jugar, requieren de dos dados de seis caras y de un tablero como el que se muestra a la izquierda.

Además, cada jugador debe tener seis fichas de un mismo color y puede colocarlas como quiera en las casillas del 0 al 5. Por ejemplo, un jugador tiene seis fichas de color rojo y decide colocar una ficha en cada casillero, mientras que el otro jugador tiene seis fichas de color azul y coloca todas sus fichas en la casilla 5.

- Una vez que los jugadores colocan sus fichas, por turno, cada uno lanza ambos dados y quitan, si hay, la ficha o fichas de la casilla que indica la diferencia entre los puntos de la cara superior de los dados.

Por ejemplo, si se distribuyen las fichas como se muestra en el tablero de la derecha y a un jugador, al lanzar los dados, le salen 5 y 2, la diferencia es $5 - 2 = 3$. Entonces, deberá quitar sus fichas que están en la casilla 3.

- Gana el jugador que quite primero todas sus fichas del tablero. Registren en la tabla de abajo la diferencia que obtuvieron en cada lanzamiento.

Tablero		
0	1	2
3	4	5

Tablero		
0	1	2
3	4	5

Juego 1										
Número de lanzamiento	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Diferencia entre los puntos de la cara superior de los dados										

¿Quién ganó el juego 1? _____

4. Lean y comenten la siguiente información.

Dos maneras de tener un **juego de azar justo o equitativo** son:

- Cuando, en cada turno, todos los jugadores tienen las mismas probabilidades de ganar.
- Cuando las reglas del juego favorecen de igual manera a todos los jugadores.