

LABERINTO 1

Código **LAB-1**
Ficha del profesor



TEMA	MATERIAL	NIVEL
EXPERIMENTOS ALEATORIOS Y DETERMINISTAS	LABERINTO 1 (Proyecto Sur de Ediciones)	3º E.S.O.

CUÁNDO HACERLA:

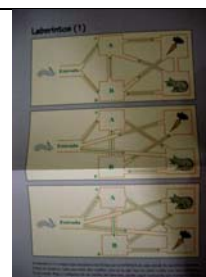
Como introducción al bloque de contenidos de Probabilidad.

SIRVE PARA:

Diferenciar entre situaciones aleatorias y deterministas.

NECESITAS:

- Tablero del "Laberinto 1"
- Ficha del alumno



PREPARACIÓN DE LA PRÁCTICA:

Ninguna

CONOCIMIENTOS PREVIOS:

Ninguno

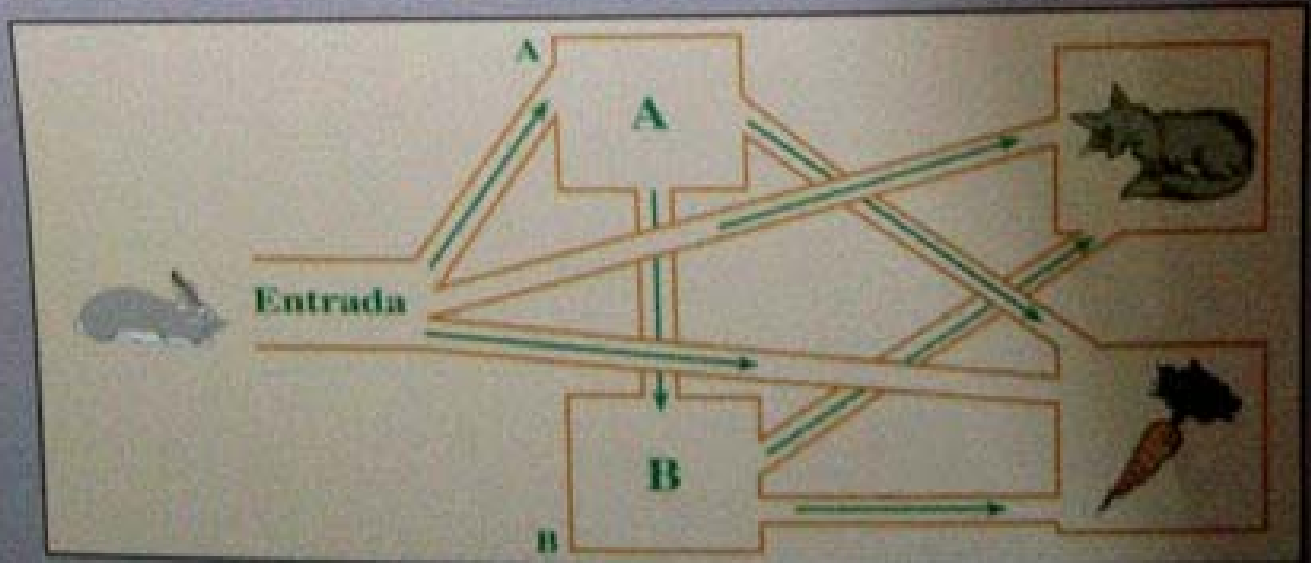
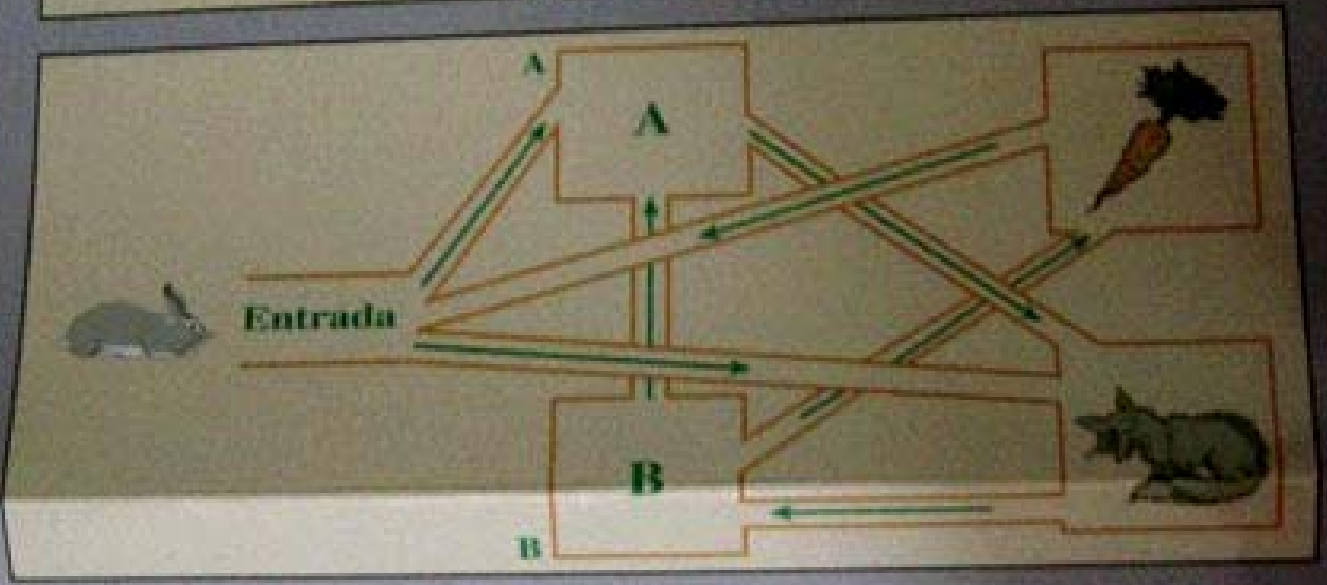
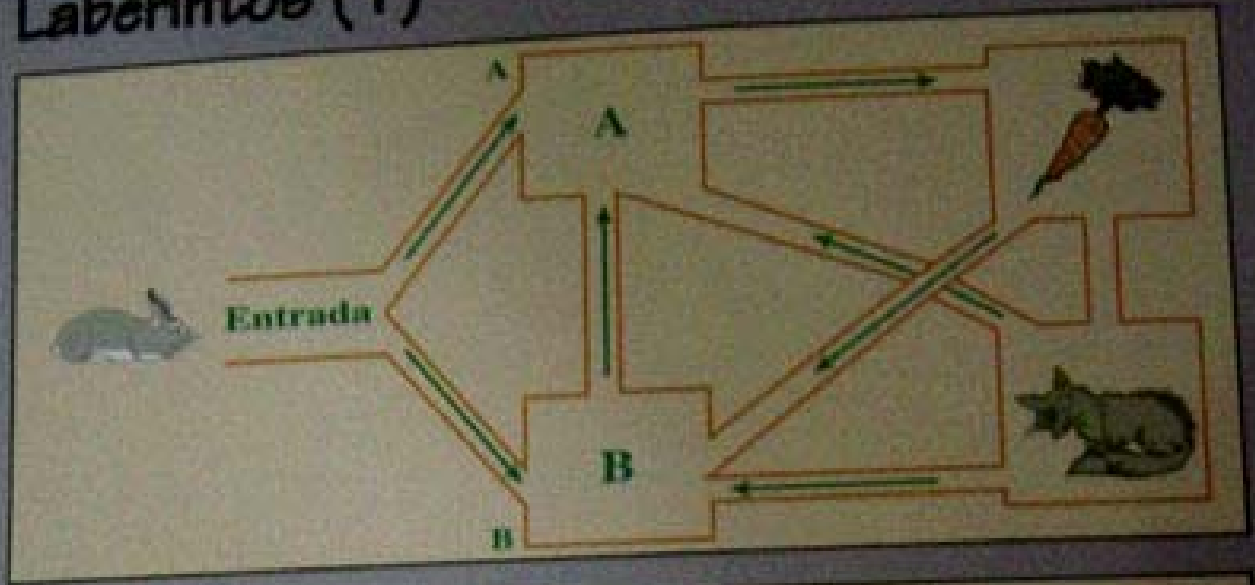
DESARROLLO:

- Los alumnos trabajarán por parejas sobre un mismo tablero.
- Es interesante que los alumnos experimenten por ellos mismos para que descubran la existencia de distintos tipos de situaciones de certeza o incertidumbre.
- Este material está compuesto por un tablero en el que están dibujados unos laberintos con una casilla de entrada y dos posibles casillas de llegada. En "Laberintos (1)", en una de ellas hay una zanahoria y en la otra un zorro.
- El desarrollo del juego, tal y como se explica en el propio tablero, consiste en colocar a la entrada del laberinto unas fichas, que harán las veces de conejos, e ir las moviendo por el laberinto según las indicaciones que nos hagan.
- En el tablero de "Laberintos (1)" el movimiento de los conejos no es libre ya que cada camino tiene una flecha que indica el sentido en el que se pueden mover por cada uno de ellos. Los tres laberintos que aparecen en este tablero, están diseñados de la siguiente manera:
 - 1^{er} Laberinto: Todos los conejos llegan a la zanahoria.
 - 2^o Laberinto: Todos los conejos acaban en la casilla del zorro.
 - 3^{er} Laberinto: Presenta una situación de incertidumbre, ya que algunos conejos llegarán a la zanahoria, mientras que otros caerán en la casilla del zorro.

OBSERVACIONES:

- "Laberintos (1)" tiene como principal aplicación la de distinguir entre situaciones aleatorias y deterministas.

Laberintos (1)



Se introducen 12 conejos que simulamos con fichas por la ENTRADA de cada uno de los siguientes laberintos. Como se observa, cada uno tiene dos casillas, una en la que hay un zorro y otra con una zanahoria. Si un conejo llega a cualquiera de las casillas del laberinto, puede seguir avanzando por cualquiera de los pasillos en la dirección que indica la flecha que aparece en el mismo. Tras avanzar por los pasillos del laberinto