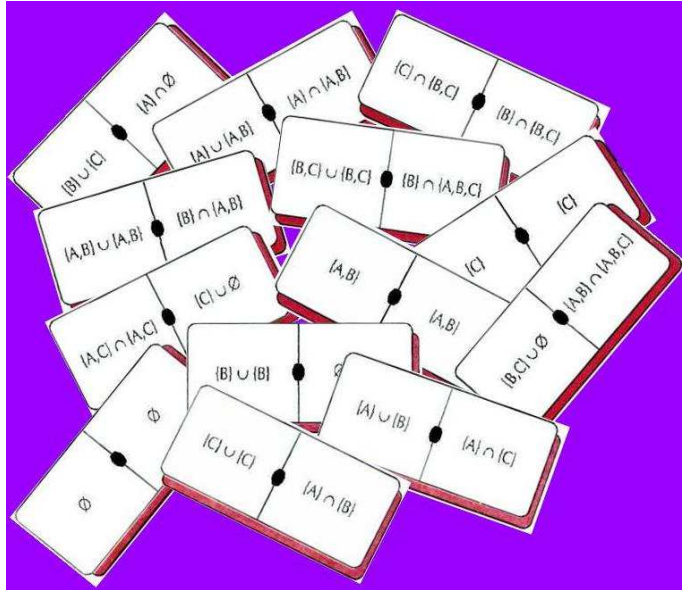


# DOMINÓ DE SUCESOS



## Objetivos didácticos:

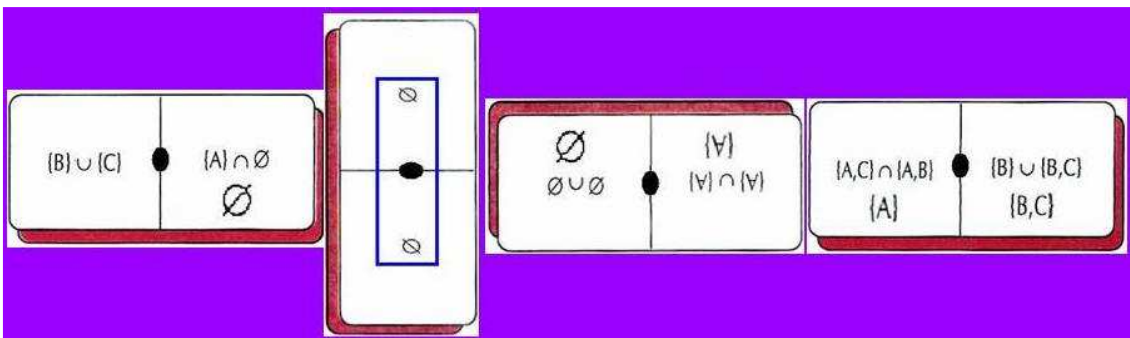
Jugando a este dominó, queremos conseguir que nuestros alumnos entiendan y profundicen los conceptos de sucesos, incluido el caso del **suceso imposible**, y las operaciones de **unión** e **intersección** de sucesos.

En las fichas aparecen los sucesos posibles de un experimento aleatorio.  $\{A\}$ ,  $\{B\}$ ,  $\{C\}$ ,  $A \cap B$ ,  $A \cap C$ ,  $B \cap C$  así como  $A \cup B$ ,  $A \cup C$  y  $B \cup C$  que se anotarán en algunas fichas simplemente como  $\{A,B\}$ ,  $\{A,C\}$  y  $\{B,C\}$

## Observaciones:

Este ejemplo de dominó está sacado del libro **"Proyecto Azarquiél: Matemáticas 4º B"** elaborado por el Grupo Azarquiél al que pertenezco. El libro está publicado por Ediciones de la Torre (ISBN:84-7960-195-7)

Se trata de casar las fichas por la parte que tienen sucesos iguales que en algún caso, se obtienen haciendo operaciones. Por ejemplo una buena secuencia sería la siguiente:



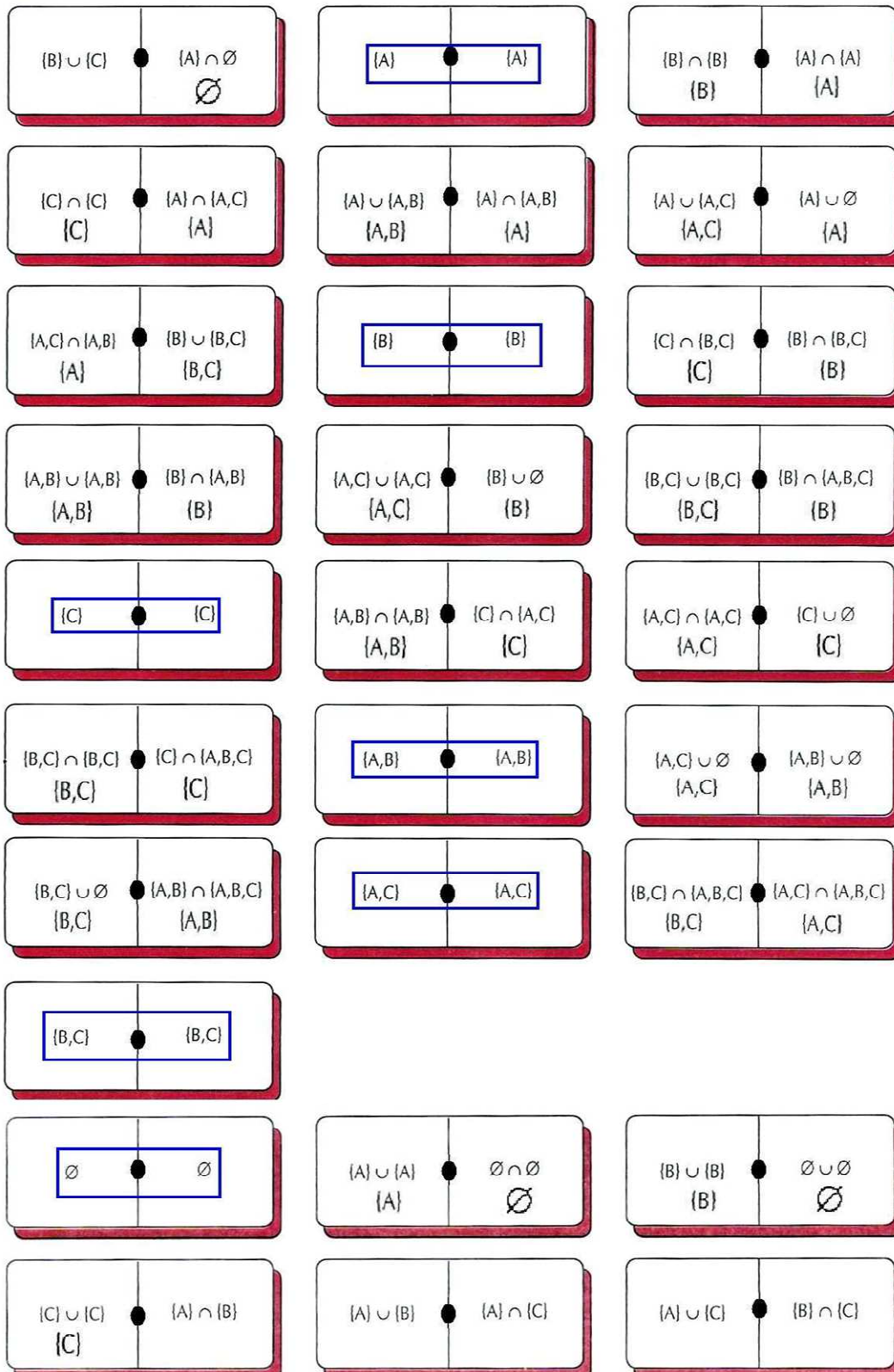
**Material necesario:** - 28 fichas del dominó.

**Nivel:** 4º de ESO.

## Actividad 1:

Antes de empezar a jugar una auténtica partida de dominó, es provechoso que los alumnos de forma individual, vayan conociendo las diversas fichas que aparecen en el juego. Para eso, en una primera parte se reparte una fotocopia del dominó a cada alumno y se les pide que vayan apuntando sobre cada ficha el valor del suceso simplificado y señalen las fichas dobles.

Esto es lo que se espera que escriban los alumnos:



En una segunda parte de la actividad, una vez simplificados todos los sucesos, los alumnos pueden, también de forma individual, formar una cadena de fichas enlazadas de la misma forma que en un dominó tradicional e intentando colocar en la cadena el máximo número de fichas.

Esta actividad se puede realizar en forma de competición en el grupo de clase, ganando los alumnos que acaben antes, la primera parte o las dos partes de la actividad.

### **Actividad 2:**

Se trata de jugar unas partidas tradicionales de dominó con las fichas del dominó de probabilidad.

Para eso, se pueden fotocopiar las fichas, ampliándolas, en una cartulina que se plastificará para que tenga una consistencia suficientemente dura y para que se pueda utilizarlas en ocasiones posteriores. A continuación se recortarán las fichas plastificadas.

En una sesión normal de clase se puede jugar varias partidas, haciendo por ejemplo un torneo en el grupo de clase, tal como se explica en la página de este blog dedicada a los DOMINÓS

### **Reglas del juego:**

- Juego para dos o cuatro jugadores.
- Se reparten 7 fichas por jugador. Si son dos jugadores, las fichas sobrantes se quedan sobre la mesa boca abajo para ser cogidas en su momento.
- Sale el jugador que tiene el mayor doble.
- Por orden los jugadores van colocando sus fichas, enlazadas con la primera en cualquiera de los lados de la ficha.
- Si un jugador no puede colocar una ficha porque no tiene valores adecuados, pierde su turno. En el caso de dos jugadores coge una nueva ficha hasta conseguir la adecuada o agotarlas todas.
- Gana el jugador que se queda sin ficha. si se cierra el juego y nadie puede colocar una ficha, gana el jugador que tiene menos fichas.