

Bingo con dados

Propósito

En esta actividad se desea trabajar la probabilidad mediante el uso de la tecnología con dados electrónicos ofreciendo una propuesta dinámica y atractiva que despierte interés en los estudiantes y permita el desarrollo de diferentes habilidades.

Saberes a trabajar

- Probabilidad

Materiales

- Enlace de dados electrónicos o dados en material concreto.
- Cartones.

Aplicación

Esta dinámica se puede aplicar como disparador, desarrollo o instancia de evaluación, según la metodología de trabajo del docente.

Sugerencia: cada docente tiene el profesionalismo necesario para adaptarlo y utilizarlo para otros saberes

El siguiente juego es un bingo con dados.

Bingo con dados

Reglas del juego

La cantidad de jugadores/as no puede ser superior a cuatro y para empezar a jugar cada uno/a tiene que elegir cualquiera de los cartones que figuran a continuación.

Una vez elegidos los cartones comienzan a jugar utilizando los dados electrónicos: Se tiran dos dados y se suman los números que salen.

<https://es.piliapp.com/random/dice/?num=2>

Si el resultado de la suma se encuentra en el cartón, el/la jugador/a que tenga dicho cartón tapa el número que ha salido. Gana el/la jugador/a que primero completa una fila o una columna de su cartón.

Les proponemos, luego de jugar, pensar y responder:

- ¿Qué cartón creen que tiene más chance de ganar?
- ¿Qué cartón creen que tiene menos chance de ganar?

Expliquen, en cada caso, el criterio que utilizaron para realizar la elección.

Bingo con dados

Cartón 1

7	9	2
3		4
12	6	8

Cartón 2

6	7	8
2		3
10	11	12

Bingo con dados

Cartón 3

11	9	5
4		2
3	10	12

Cartón 4

7	9	5
8		3
6	10	4