

Matemática para familias educadoras – Hoja de trabajo después del proyecto 3.A

Importante: El niño debe completar solamente aquellas secciones que se relacionan con algo que investigó durante el proyecto.

Analiza estas situaciones del juego "Michi" y marca las jugadas correspondientes:

<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>○</td><td> </td></tr> <tr><td>×</td><td>○</td><td> </td></tr> </table> <p>1. Le toca a X. ¿Qué puede hacer para evitar que ○ gane en el siguiente turno?</p>					○		×	○		<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <tr><td> </td><td> </td><td>○</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>○</td></tr> <tr><td>×</td><td>×</td><td> </td></tr> </table> <p>2. Le toca a ○. ¿Qué puede hacer para evitar que X gane en el siguiente turno?</p>			○			○	×	×	
	○																		
×	○																		
		○																	
		○																	
×	×																		

Ahora adelántate en tus pensamientos por un turno más:

<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <tr><td>○</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>×</td><td>○</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>×</td></tr> </table> <p>3. Le toca a ○. ¿Qué puede hacer para ganar con seguridad en su <i>siguiente</i> turno?</p>	○			×	○				×	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <tr><td> </td><td>×</td><td> </td></tr> <tr><td>×</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> <p>4. Si le toca a X, ¿cómo puede ganar en el siguiente turno?</p>		×		×	○	○			
○																			
×	○																		
		×																	
	×																		
×	○	○																	

<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <tr><td> </td><td>×</td><td> </td></tr> <tr><td>×</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> <p>5. Y si en esta situación es el turno de ○, ¿cómo puede ganar en el siguiente turno?</p>		×		×	○	○				
	×									
×	○	○								

<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <tr><td>×</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td>○</td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td>×</td></tr> </table> <p>6. Esta es una situación que se puede analizar hasta el final. Es el turno de ○, y tiene básicamente dos posibilidades: puede escoger una esquina o puede escoger un cuadro del medio.</p>	×				○				×	
×										
	○									
		×								

6.a) Dibuja cómo terminará el juego si **○** escoge una esquina, y ambos jugadores siguen la mejor estrategia:

6.b) Dibuja cómo terminará el juego si **○** escoge un cuadro del medio, y ambos jugadores siguen la mejor estrategia: