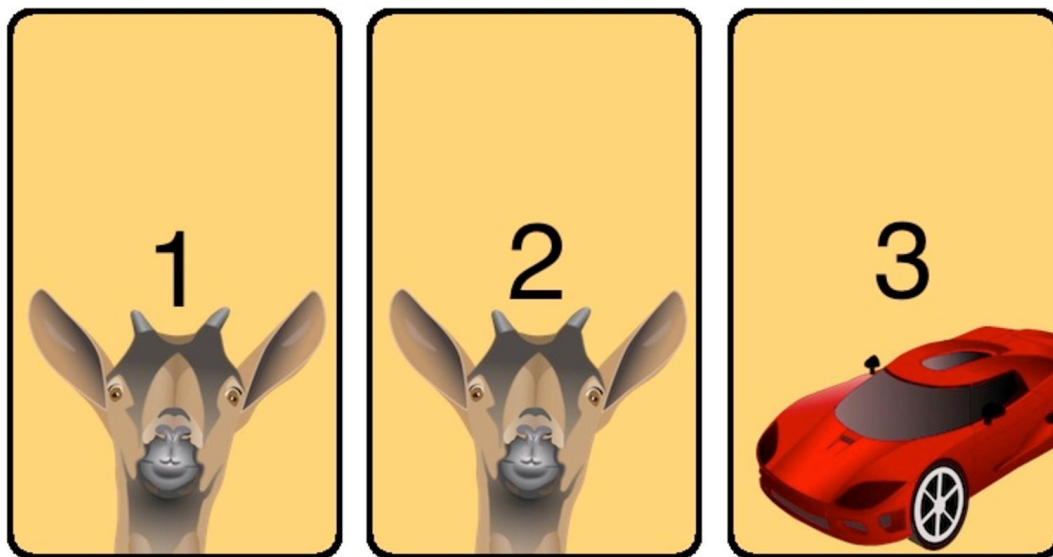


JUEGOS DE AZAR Y PROBABILIDAD

EL PROBLEMA DE MONTY HALL

Material necesario:

- ◆ Tres tarjetas: una con la imagen de un coche y otras dos con la imagen de una cabra.



Desarrollo del juego:

El problema de Monty Hall está inspirado en el concurso televisivo estadounidense *Let's Make a Deal* ("hagamos un trato"). El problema se conoce con el nombre del presentador de aquel concurso: Monty Hall. En España se utilizó el mismo esquema en el concurso "Un, dos, tres, responde otra vez".

Básicamente el problema consiste en lo siguiente:

- ◆ Al jugador se le ofrece la posibilidad de escoger entre las tres tarjetas.
- ◆ Después de que el jugador elige una tarjeta, el presentador muestra otra de las dos tarjetas, mostrando que detrás de ella hay una cabra.
- ◆ Quedan pues dos tarjetas sin mostrar.
- ◆ El presentador ofrece al jugador la posibilidad de cambiar su elección inicial y escoger la otra tarjeta.

La pregunta es: ¿es mejor cambiar de tarjeta o seguir con la que se había elegido inicialmente?