Cuatro cartas, una regla

Cada carta tiene una letra por un lado y un punto por el otro. El punto puede ser sólido (relleno) o hueco. Solo se ve una cara de cada carta.

Ronda 1 · ¿Qué cartas necesitas voltear?

Regla: Si una carta tiene A, entonces en su otra cara hay un punto sólido. Marca todas y solo las cartas que podrían revelar una infracción.



Cartas que voltearé (indica su cara visible):

¿Qué combinación de letra y punto demostraría que la regla es falsa?

¿Por qué no es necesario voltear el punto sólido?

Segunda ronda y tarjetas de control

No mires las soluciones todavía. Elige primero las cartas que podrían descubrir una infracción.

Ronda 2

Regla: Si una carta tiene B, entonces en su otra cara hay un punto hueco.



Cartas que voltearé:

¿Qué combinación refutaría la regla?

Una discusión útil

Alguien propone voltear el punto hueco porque aparece en la regla. ¿Cómo explicarías por qué no hace falta?

Recuerda: las tarjetas de control y sus reversos aparecen en la hoja de respuestas. No deben mirarse antes.

Respuestas y reversos de control

Comprueba tu selección antes de mirar los reversos inventados para estas dos rondas.

Ronda 1 · A → punto sólido

Se voltean A y punto hueco. Una A con punto hueco rompe la regla; un punto hueco con A detrás también. B y punto sólido no pueden contradecirla.

Reversos de control, en el orden impreso: A→hueco; B→sólido; sólido→B; hueco→A. Este conjunto ficticio contiene dos violaciones, pero la selección correcta se decide antes de conocerlo.

Ronda 2 · B → punto hueco

Se voltean B y punto sólido. La regla se rompe con B junto a un punto sólido, no con un punto hueco.

Reversos de control: B→hueco; C→sólido; sólido→B; hueco→C. En este conjunto ficticio aparece una violación en la carta con punto sólido.

Comprueba la lógica

Una regla del tipo «si P, entonces Q» se refuta mediante P junto con no-Q. No exige que Q implique P. Voltear una carta compatible con cualquiera de sus reversos no aporta una posible refutación.