

Guía de Aprendizaje "Carrera de Probabilidades"

Nombre: _____ Curso: _____ Fecha: _____

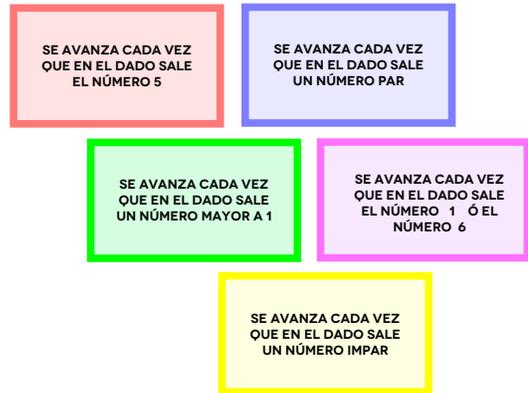
O.A.: Describir la posibilidad de ocurrencia de un evento de acuerdo a un experimento aleatorio, empelando los términos seguro - posible - poco posible - imposible.

Habilidad: Representar, argumentar y comunicar

Instrucciones del Juego

Se juega en equipos de 3 integrantes. Cada jugador avanza por su propio carril. Todos los carriles tienen la misma cantidad de casillas. Gana el juego quien logra llegar primero a la meta. Se juega con un dado que deberá ser lanzado por cada participante en el momento que le corresponda.

Cada jugador debe escoger uno de los carriles por el cual avanzar. Se avanza una casilla por vez. Para saber quien puede avanzar en cada ocasión se debe observar en el tablero, la inscripción que aparece frente a cada uno de los carriles.



Luego de jugar en 5 en ocasiones responden las siguientes preguntas.

1) Completar las siguientes tablas:

Primer Juego	Ganador	Segundo lugar	Tercer lugar
Color de casilla			

Segundo Juego	Ganador	Segundo lugar	Tercer lugar
Color de casilla			

Tercer Juego	Ganador	Segundo lugar	Tercer lugar
Color de casilla			

Cuarto Juego	Ganador	Segundo lugar	Tercer lugar
Color de casilla			

Quinto Juego	Ganador	Segundo lugar	Tercer lugar
Color de casilla			

2) ¿Qué se puede observar acerca de los datos que figuran en las tablas?

3) Discutir con los compañeros de juego y responder ¿Cambiaron de casilla en alguna partida?
¿Por qué razón lo hicieron?

4) ¿Piensan que era más probable ganar el juego si avanzaba por una u otra casilla? Explicar.

5) Tabla General de Resultados de todos los equipos

Casilla de color	ROJO	AZUL	AMARILLO	VERDE	LILA
Cantidad de juegos en los que participó la casilla					
Cantidad de veces que resultó ganadora					

6) ¿Qué ocurrió con el resto de los equipos? ¿habrán similitudes en los observado? Responde.

7) ¿Por qué carril había más posibilidades de ganar?

8) ¿Por qué carril o carriles se jugó en menos oportunidades?

9) ¿Por qué carril resultó menos conveniente jugar? ¿Por qué?

10) ¿Es un juego justo el realizado con el dado? Explica Por qué.

11) Determinen si cada uno de los siguientes eventos son seguro, posible, poco posible o imposible. Escribe en el espacio en blanco según sea seguro, posible, poco posible o imposible.

- a) Sacar un número impar al lanzar un dado es _____
- b) Obtener un número mayor que 7 al lanzar un dado es _____
- c) Sacar un número par al lanzar un dado es _____
- d) Conseguir un número 5 al lanzar un dado es _____
- e) Sacar un número mayor a 1 al lanzar el dado es _____
- f) Obtener el número 1 ó 6 al lanzar el dado es _____
- g) Ir a comprar y sacar una manzana que pese exactamente 200 gramos es _____
- h) Hacer un gol desde el punto penal es _____
- i) Que llueva un día del mes de enero en Mulchén _____

Recuerda que un **experimento aleatorio** es aquel en el que conocemos los posibles resultados, pero no podemos asegurar cual de ellos saldrá.

La probabilidad de un evento es una medida de la certeza de que el evento va a ocurrir. La probabilidad se mide en una escala entre 0 y 1. Cero (0) significa con seguridad que no va a ocurrir el evento. El uno (1) corresponde a un suceso que seguro va a ocurrir. Una probabilidad posible significa que es igual de probable que ocurra o que no ocurra un determinado evento. Por ejemplo: obtener "sello" al lanzar una moneda al aire. De esta manera podemos asignar probabilidades a los eventos.

VALOR DE LA PROBABILIDAD

