



¿QUÉ PARTICIPANTE GANARÁ LA CARRERA EN SACO?  
REALIZA TU APUESTA ANTES DE LA CARRERA. REGISTRA  
EN UNA HOJA LOS RESULTADOS OBTENIDOS.

# CARRERA EN SACO

PARTIDA




META



## INSTRUCCIONES

PARA EMPEZAR DEBES APOSTAR AL CORREDOR QUE CREES QUE GANARÁ LA CARRERA. REGISTRA TU APUESTA Y REVÍSALA DESPUÉS. CADA CORREDOR TIENE UN NÚMERO. SE LANZAN LOS DOS DADOS, SI LA SUMA DE LAS PUNTUACIONES COINCIDE CON EL NÚMERO DEL CORREDOR, ESTE AVANZA UN ESPACIO. GANA EL CORREDOR QUE PRIMERO LLEGA A LA META.

**ACTIVIDAD 1.** JUEGA EN DIEZ OPORTUNIDADES Y REGISTRA EN UNA HOJA LA CANTIDAD DE VECES QUE SALE CADA NÚMERO, LUEGO COMPARA LOS RESULTADOS Y RESPONDE LAS PREGUNTAS:

¿CUÁNTAS VECES SE HA MOVIDO EL CORREDOR 1?

¿QUÉ PROBABILIDADES TIENE DE GANAR? ¿POR QUÉ?

¿POR QUÉ HAY CORREDORES QUE SE AVANZAN MÁS QUE OTROS?

¿A QUÉ CORREDOR CONVIENE APOSTAR MÁS?

¿A QUÉ CORREDOR CONVIENE APOSTAR MENOS?

**ACTIVIDAD 2.** SI LA CARRERA SE REALIZA LANZANDO UN SOLO DADO: RESPONDE:

¿QUIENES TIENEN MÁS PROBABILIDADES DE GANAR?

¿QUIÉNES NO TIENEN NINGUNA POSIBILIDAD DE GANAR?

**ACTIVIDAD 3.** DESCRIBE LOS POSIBLES RESULTADOS PARA LOS SIGUIENTES EVENTOS:

- A) LANZAR UNA MONEDA AL AIRE
- B) LANZAR UN DADO
- C) LANZAR DOS DADOS

**ACTIVIDAD 4.** COSTRUYE UN DIAGRAMA DE ÁRBOL PARA LOS EVENTOS DE LA ACTIVIDAD ANTERIOR (ACTIVIDAD 3)