

Identificación de eventos probables y poco probables

Clase: _____ Nombre: _____



Introducción

a. Dibuja las caras de un dado.

b. Contesta las siguientes preguntas:

Al lanzar un dado común de seis caras:

- ¿Es posible sacar un número mayor que seis?

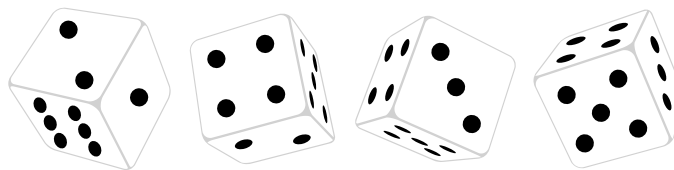
¿Por qué?

- ¿Es posible sacar un número menor o igual que seis?

¿Por qué?

- ¿Es posible sacar cero?

¿Por qué?









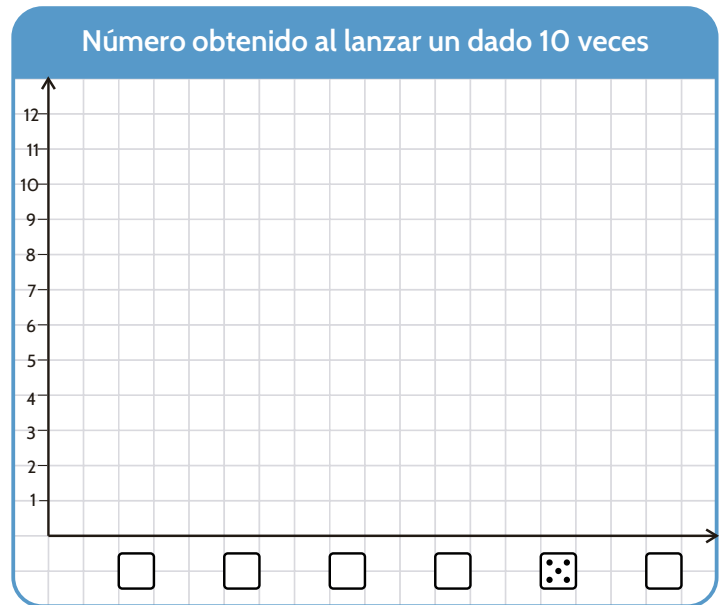
 **Objetivos de Aprendizaje**

1. El estudiante comprende la noción de posibilidad de un evento, en diferentes situaciones aleatorias.
2. El estudiante reconoce los posibles eventos que pueden suceder en un experimento aleatorio.

Actividad 1

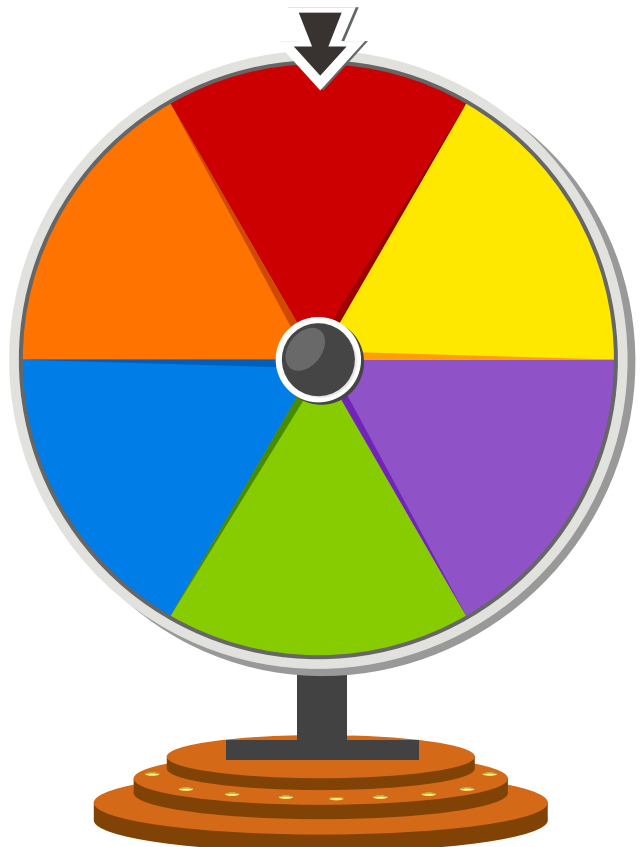
- 1 Completa la tabla de frecuencias y el diagrama de barras de acuerdo con lo visto en el video.

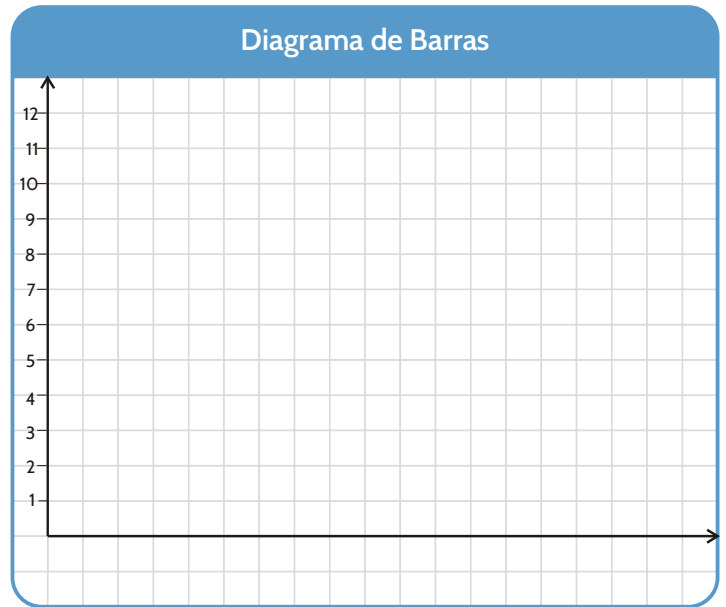
Dado	Frecuencia
	
	
	
	
	
	



- 2 Sigue los pasos.

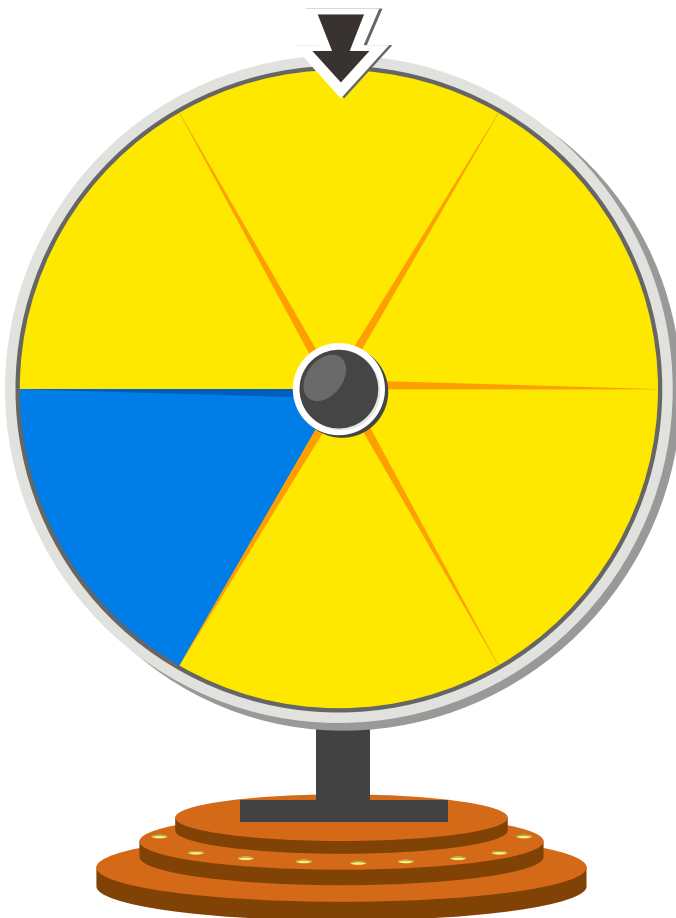
- 1 Construye la tabla de frecuencias como se muestra en el ejemplo.
- 2 Decide cuántas veces vas a hacer girar la ruleta.
- 3 Haz girar la ruleta y apunta cada resultado que obtengas.
- 4 Construye el diagrama de barras correspondiente a la tabla de frecuencias que obtuviste.





Actividad 2

1 De acuerdo a la ruleta, completa las frases con **muy probable** o **poco probable**.



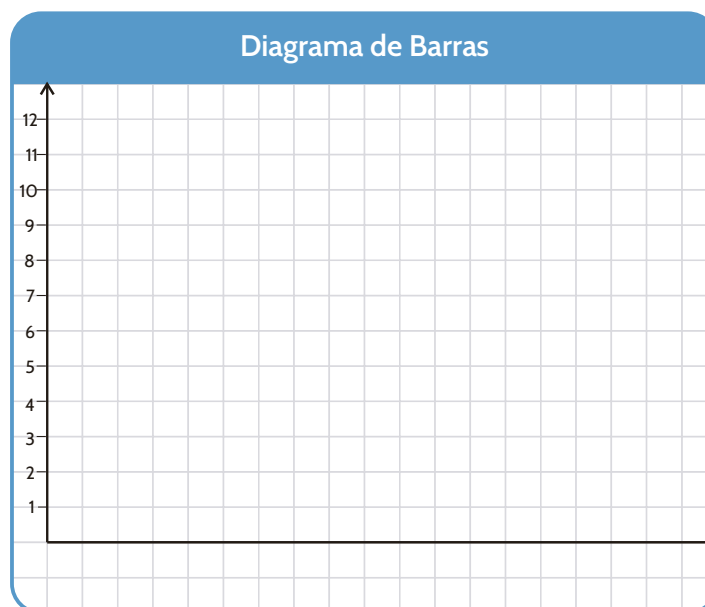
Es sacar amarillo.

Es sacar azul.

- 2 Observa la imagen. Luego, completa la tabla de frecuencias de acuerdo a los objetos.

Accesorio	Frecuencia

- 3 Organiza las frecuencias de mayor a menor. Luego, construye el diagrama de barras correspondiente.



De acuerdo al diagrama de barras, responde las siguientes preguntas:

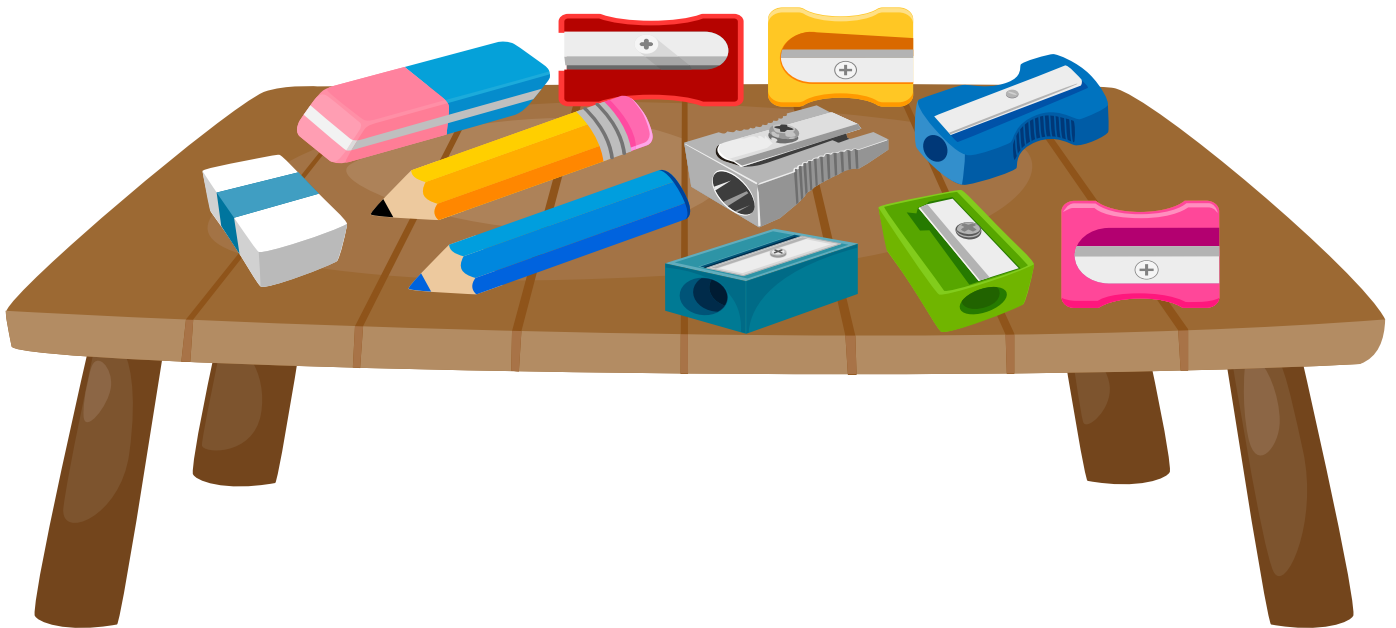
- ¿Qué artículo será más probable que María compre?

¿Por qué?

- ¿Qué artículo será menos probable que María compre?

¿Por qué?

- 4 Observa la imagen. Luego, escribe un evento de cada clase, relacionado con los objetos.



Seguros:

Muy probable:

Imposibles:

Poco probable:

Actividad 3

1 Encierra la taza en la que es más probable sacar una pelota anaranjada.



1



2

2 Dibuja los eventos que se proponen en clase. Luego, describe el evento.

a.



1



2

b.



1



2

A large rectangular area with a dashed border, containing ten horizontal lines for writing.

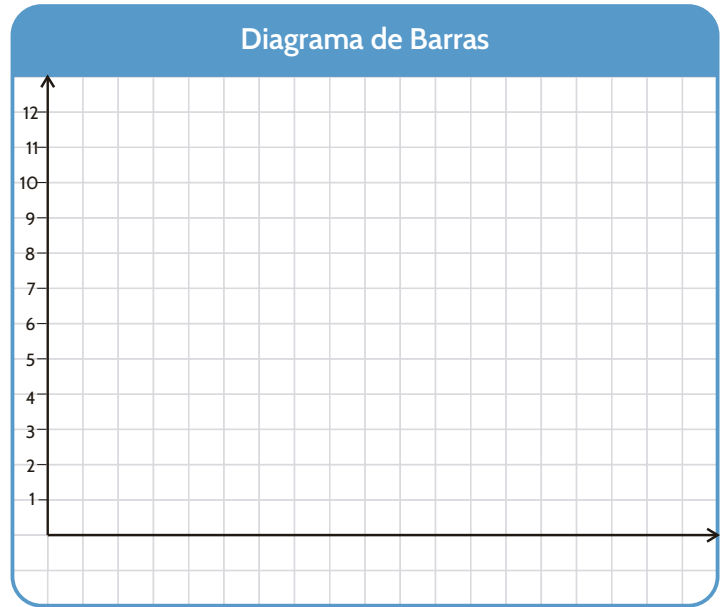
Socialización

Actividad 4

Sigue los pasos:

- 1** Construye una tabla de frecuencias para hacer el conteo de los resultados al girar la ruleta
- 2** Haz girar la ruleta 10 veces y escribe los resultados
- 3** Organiza las frecuencias de mayor a menor
- 4** Construye el diagrama de barras correspondiente.
- 5** Contesta las preguntas en el material del estudiante.





De acuerdo al diagrama de barras, responde las siguientes preguntas:

- ¿Es igual de probable sacar un elefante que una vaca?

¿Por qué?

- ¿Es igual de probable sacar una gallina que un pingüino?

¿Por qué?

- ¿Qué animal es más probable de salir?


¿Por qué?

Resumen


Para ganar un premio en la feria de juguetes se debe sacar una ficha verde de una caja

1 Encierra la caja que escogerías para que sea más probable sacar una ficha verde.



10 fichas 
100 fichas en total



30 fichas 
100 fichas en total



50 fichas 
100 fichas en total

Observa nuevamente las fichas en cada caja. Ahora gana un premio quien saque una ficha azul.

2 Encierra la caja que en la que es más probable sacar una ficha azul.



10 fichas 
40 fichas en total



10 fichas 
60 fichas en total



10 fichas 
80 fichas en total

Tarea

Selecciona tu juego favorito. Luego, describe algunos eventos **seguros**, **imposibles**, **muy probables** y **poco probables**.

Por ejemplo, en el juego "Cogidos", es **imposible** coger un árbol porque los árboles no juegan.

Juego

Eventos seguros

**Eventos
imposibles**

Four horizontal lines for writing, enclosed in a dashed border.

**Eventos muy
probables**

Four horizontal lines for writing, enclosed in a dashed border.

**Eventos poco
probables**

Four horizontal lines for writing, enclosed in a dashed border.

