

Clase: _____ Nombre: _____

Introducción

- a. Después de ver la animación colorea la imagen del emperador y su fiesta. Luego, responde las preguntas.



- ¿El emperador está feliz con la organización de su fiesta? ¿Por qué?

- ¿Qué le propone Nerón al emperador?

- ¿Qué le propone Vitelio al emperador?

- b. Encierra con rojo los juegos que propone Nerón y con azul los juegos que propone Vitelio.



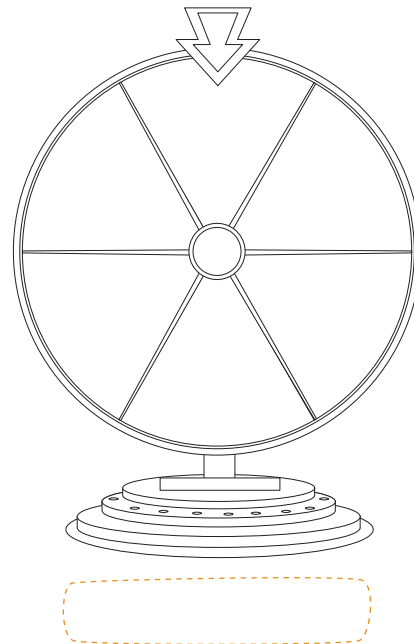
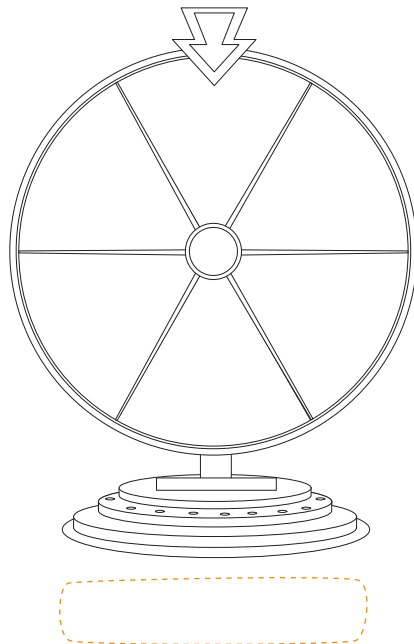
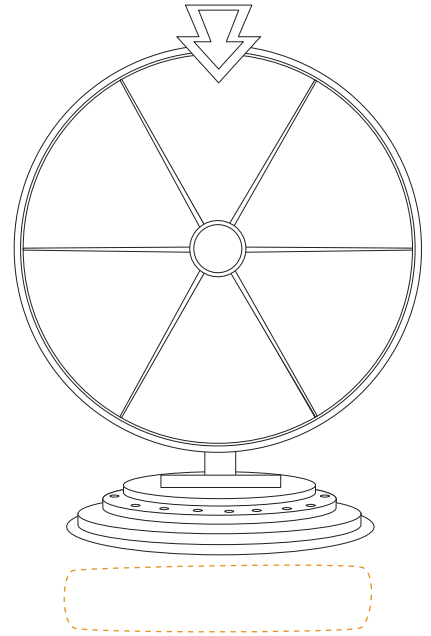
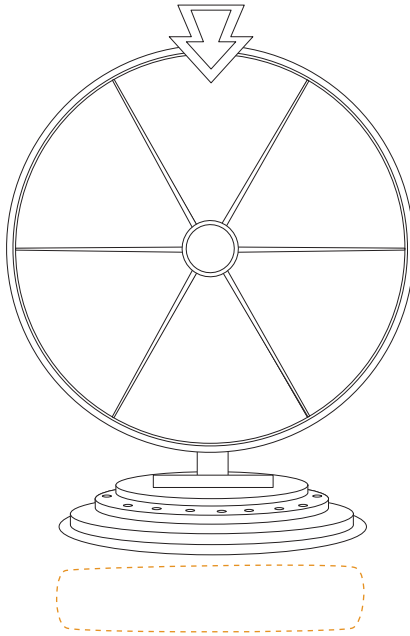
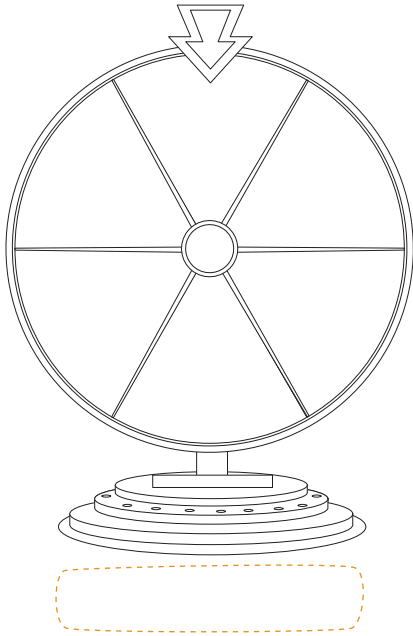
Objetivos de Aprendizaje

1. El estudiante identifica la posibilidad e imposibilidad de eventos en un experimento aleatorio.
2. El estudiante describe situaciones problema en donde está inmersa la noción de aleatoriedad.

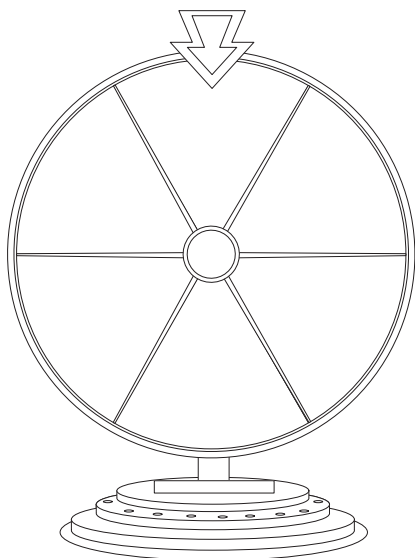
Actividad 1

¿Qué tan probable es?

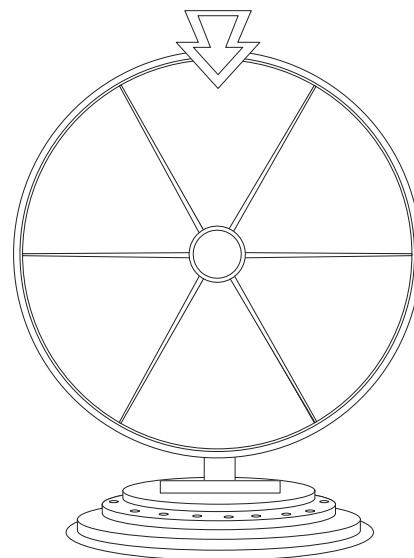
- 1 Colorea cada ruleta como aparece en el recurso interactivo. Luego, escribe **seguro**, **probable** o **imposible**, según la posibilidad de **obtener el color amarillo** en cada una.



2 Colorea la ruleta para que cumpla la condición dada en cada una.



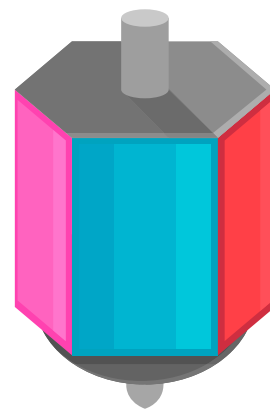
Es imposible obtener el color **verde**.
Es probable obtener el color **morado**.



Es probable obtener el color **azul**.
Es seguro obtener un espacio con **rayas**.

3 Colorea las caras de la pirinola como aparecen en el recurso interactivo.
Luego, contesta la pregunta.

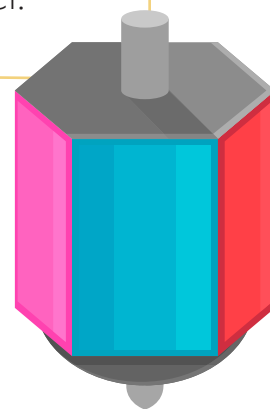
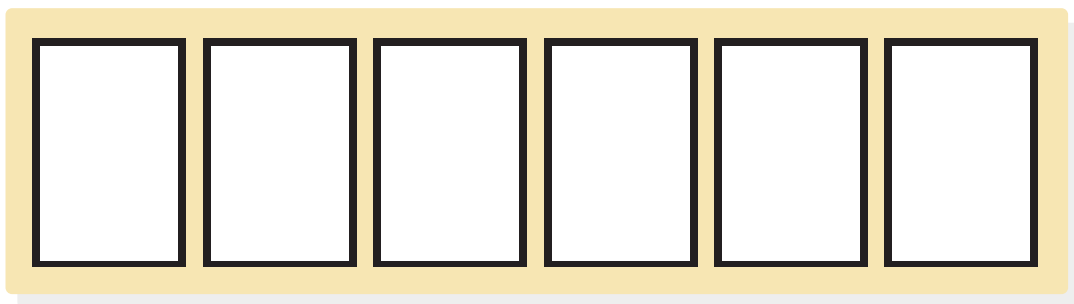
--	--	--	--	--	--



• Si hacemos girar la pirinola, ¿puedes estar seguro en qué color caerá? ¿Por qué?

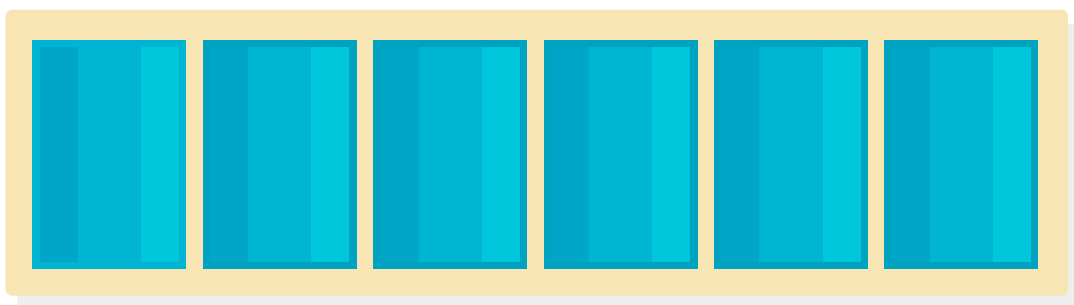
4 Completa las siguientes frases. Luego, colorea la pirinola y sus caras.

Un es **aleatorio** cuando no tenemos la seguridad del que vamos a obtener.



Este es un **evento** porque no estamos en qué color caerá al la pirinola.

5 Observa la pirinola. Luego, responde la pregunta.



- Si hacemos girar la pirinola, ¿puedes estar seguro en qué color caerá? ¿Por qué?

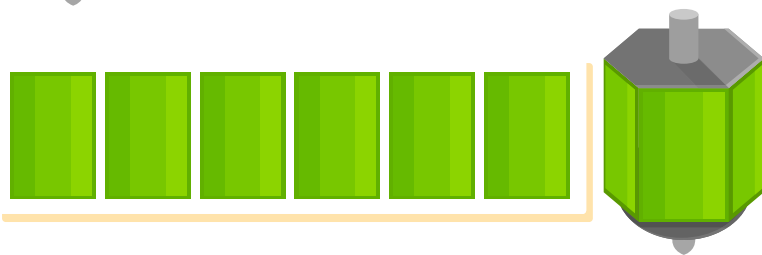
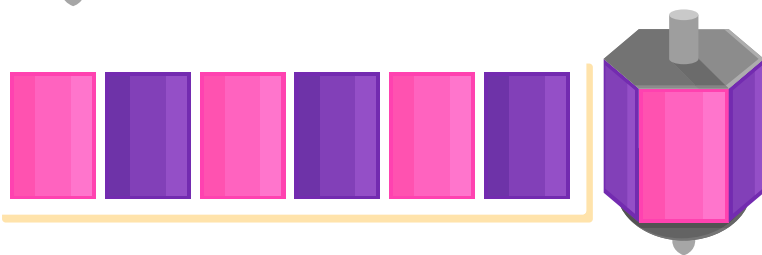
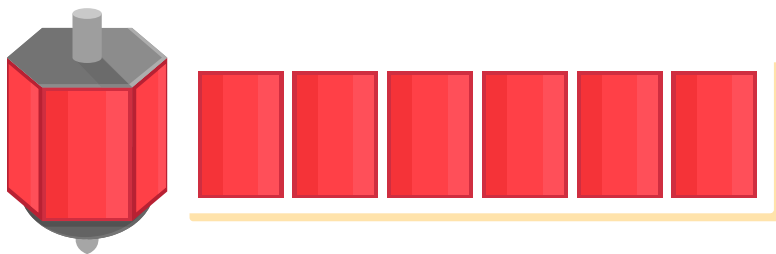
6 Completa la siguiente frase. Luego, escribe otros dos casos imposibles para la pirinola del punto 4.

En los **no aleatorios** sabemos qué caso es y cuáles son imposibles.

• Casos imposibles:

Obtener el color rojo.

7 Con ayuda del recurso interactivo, observa cada pirinola y sus seis caras. Luego, clasifícalas en eventos **aleatorios** o **no aleatorios**.



Actividad 2

Evalúa eventos

- 1 Observa cada dado como aparece en el recurso interactivo . Luego, evalúa cada evento como: **seguro**, **probable** o **imposible**.

Posibilidad de obtener 

Posibilidad de obtener color **azul**

Posibilidad de obtener 

Posibilidad de obtener un número entre  y 

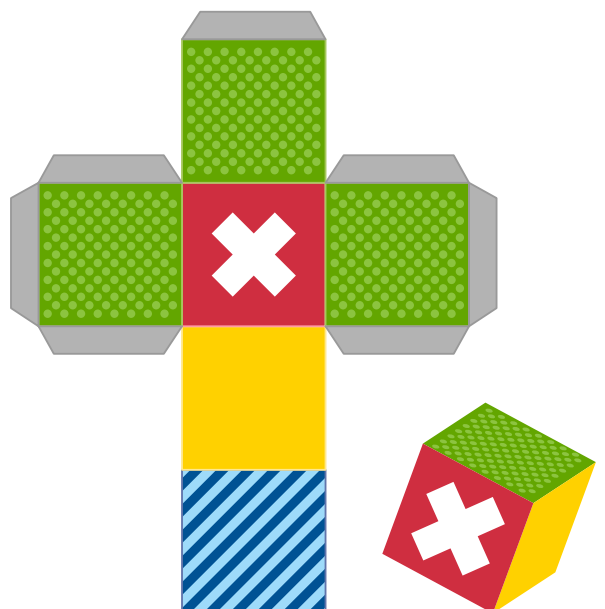


Posibilidad de obtener 

Posibilidad de obtener 

Posibilidad de obtener 

Posibilidad de obtener 



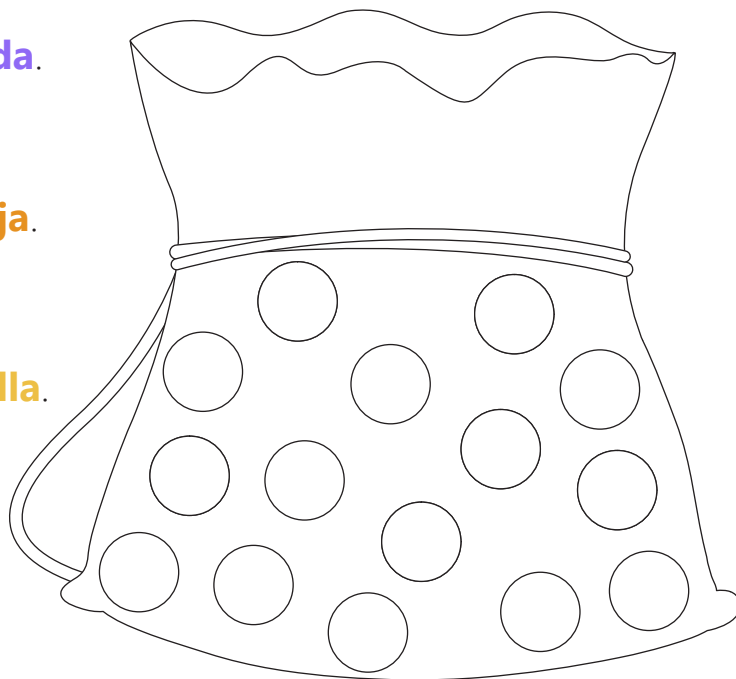
- 2 Observa las pelotas que hay dentro de cada bolsa y coloréalas como aparecen en el recurso interactivo. Luego, evalúa cada evento como: **seguro**, **probable** o **imposible**.

Posibilidad de sacar una pelota **morada**.

Posibilidad de sacar una pelota **naranja**.

Posibilidad de sacar una pelota **amarilla**.

Posibilidad de sacar una pelota.

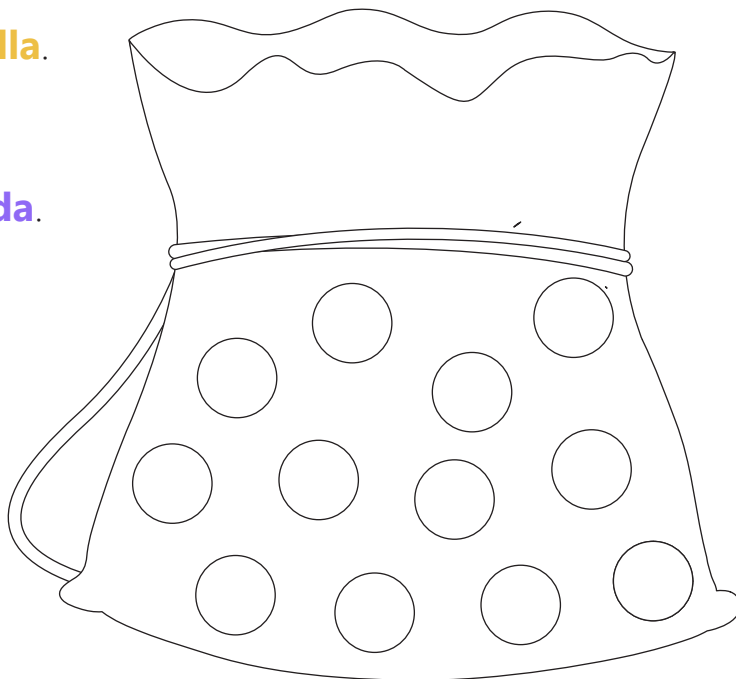


Posibilidad de sacar una pelota **amarilla**.

Posibilidad de sacar una pelota **morada**.

Posibilidad de sacar una pelota **azul**.

Posibilidad de sacar un lápiz.



Socialización

Actividad 3

- 1 El tío de Julián y Diana les regaló una baraja de naipes para jugar. Colorea y recorta el juego de naipes que tienen Julián y Diana (Anexo 1).

Julián y Diana están jugando a sacar una carta sin ver de la baraja de naipes que su tío les regaló.

Observa los naipes. Luego, responde **V** si la afirmación es verdadera o **F** si la afirmación es falsa.

El juego de naipes no es un juego aleatorio.

Es probable sacar un 8 de soles.

Es imposible sacar un 3 de gotas.

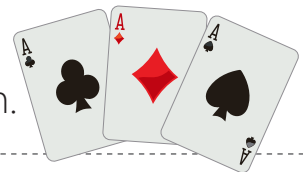
Es seguro sacar una carta de árboles.

Es probable sacar un 2 de árboles o gotas.

- 2 Escribe y dibuja dos eventos que cumplan la posibilidad dada utilizando los naipes. Observa el ejemplo.

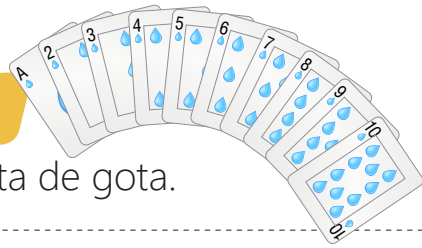
Imposible

Es imposible sacar una carta de corazón.



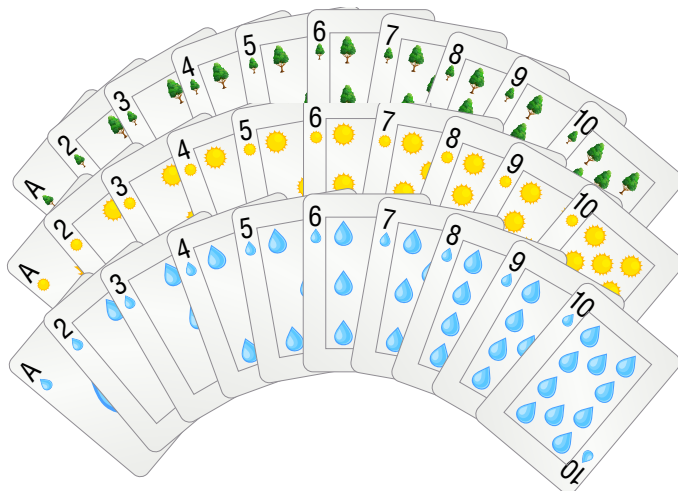
Probable

Es probable sacar una carta de gota.



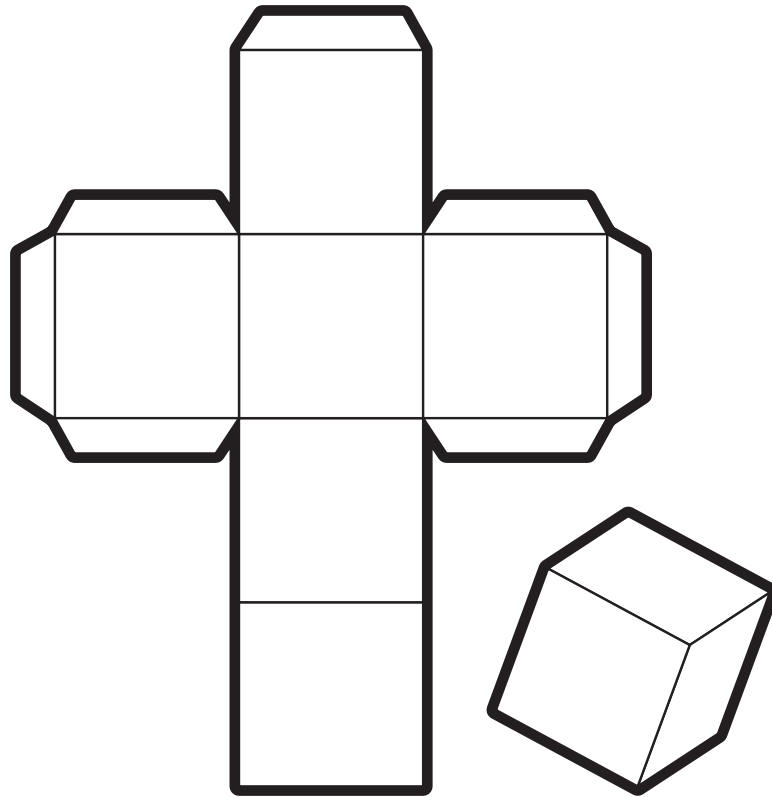
Seguro

Es seguro sacar una carta que tenga la letra A o un número del 2 al 10.



Resumen

- 1 Observa el siguiente dado, con sus caras, coloréalo todo de color **azul**. Luego, responde las preguntas.



- ¿Es probable que al lanzar el dado se obtenga el color rojo? ¿Por qué?

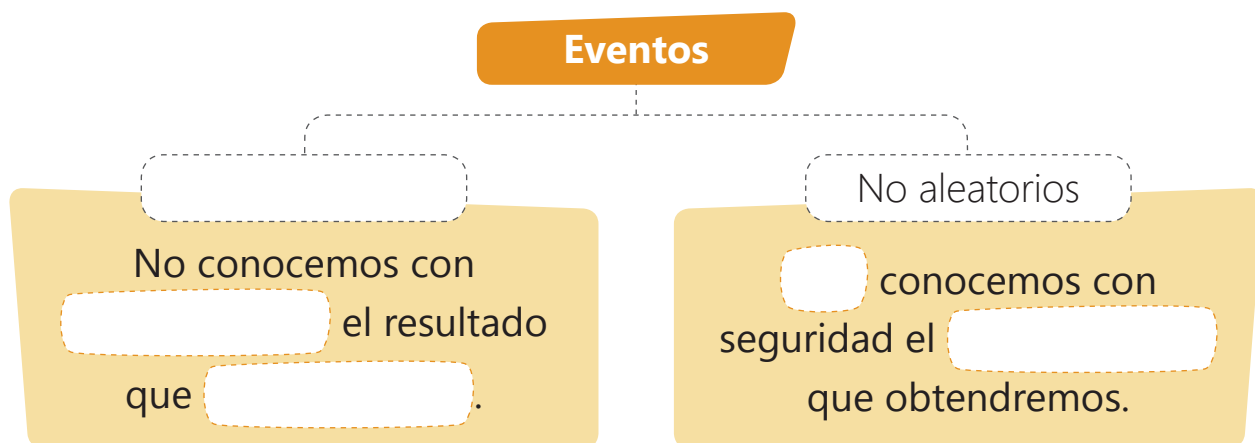
- ¿Cuál es el resultado seguro que se obtiene al lanzar el dado? ¿Por qué?

- ¿Cómo definirías este evento? ¿Por qué?

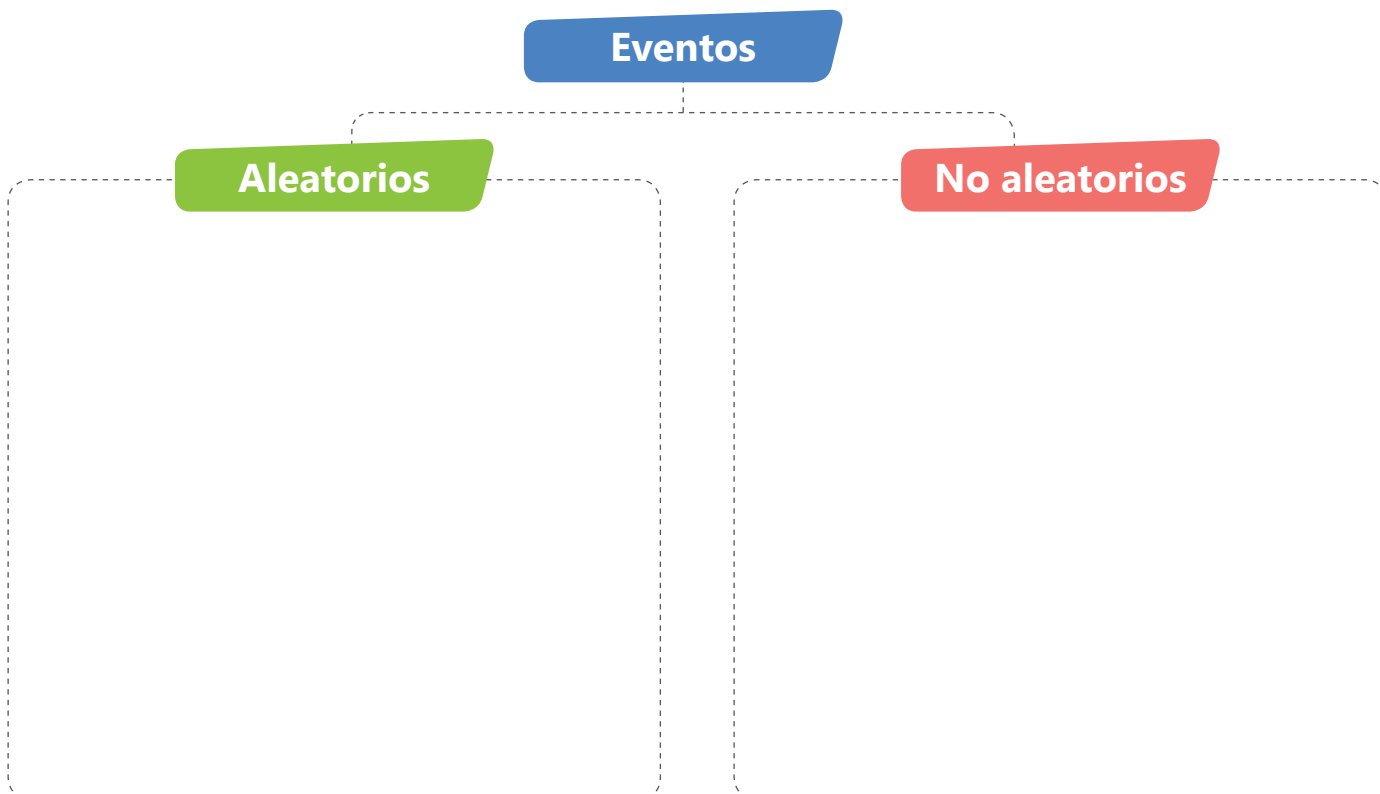
- 2 Completa el diagrama que describe los tipos de eventos utilizando las palabras que están en la caja.

Clave

Si resultado seguridad Aleatorios obtendremos



- 3 Colorea las figuras como aparecen en el recurso interactivo, luego recorta y pega los eventos en el recuadro de la clasificación correspondiente (Anexo 2).





Tarea

Utiliza el naipe que coloreaste y recortaste en la actividad 3 para desarrollar la tarea.

- 1 Dibuja las cartas que sean necesarias para crear un evento que cumpla todas las condiciones dadas en cada caso.

- Es probable sacar un 2 de soles.
- Es imposible sacar un 5 de cualquier figura.
- Es seguro sacar un 2 de cualquier figura.

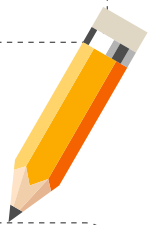
- Es imposible sacar un A de gotas.
- Es probable sacar un 5 de soles.
- Es seguro sacar una carta de soles.

2 Crea dos eventos de acuerdo a cada posibilidad. Luego, dibújalos.



Probable

Imposible



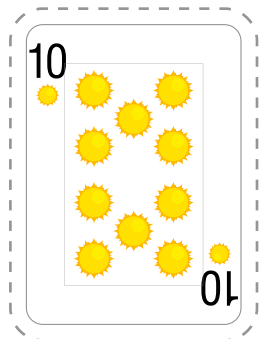
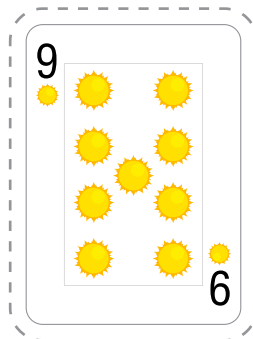
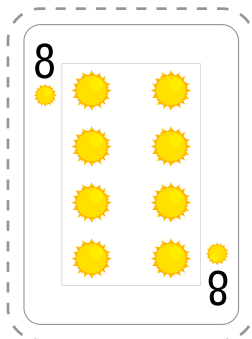
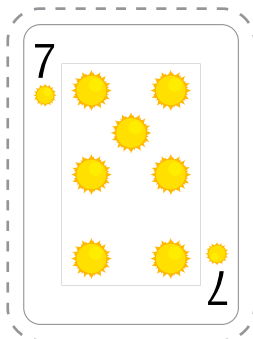
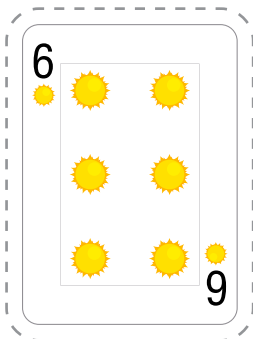
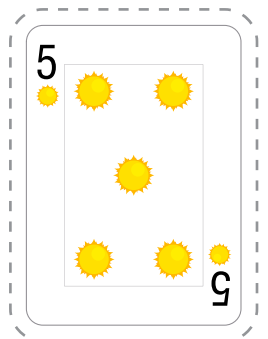
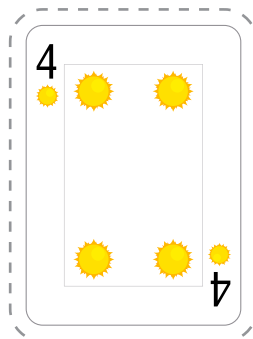
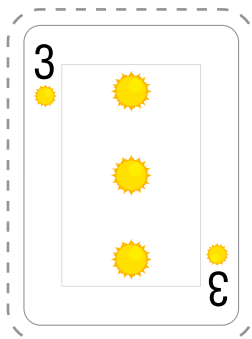
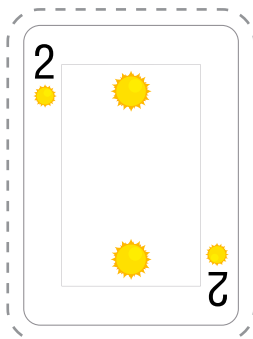
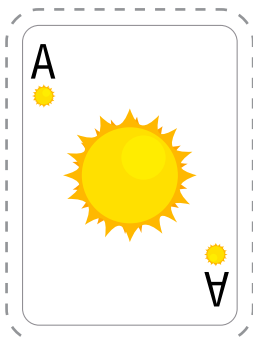
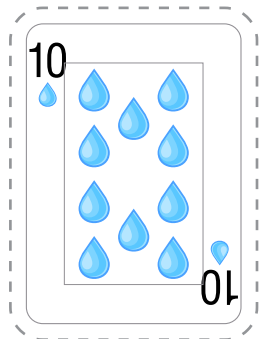
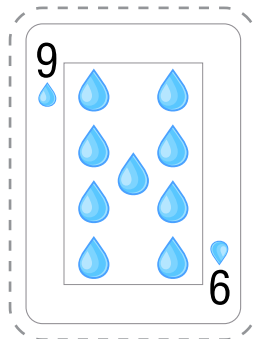
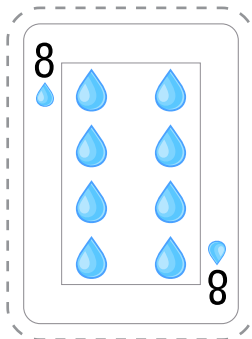
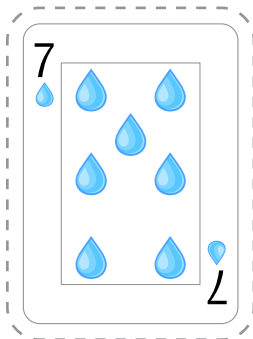
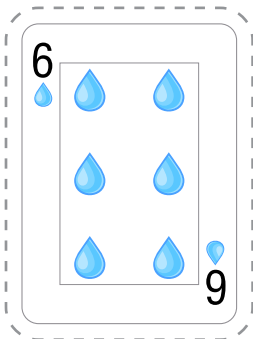
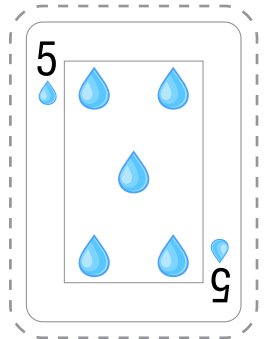
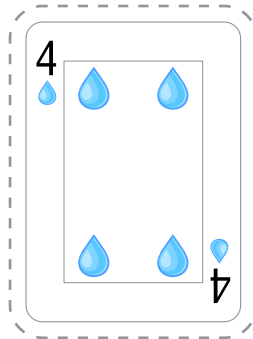
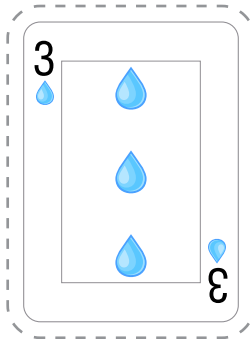
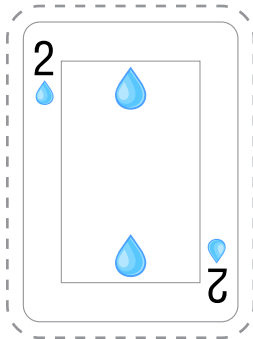
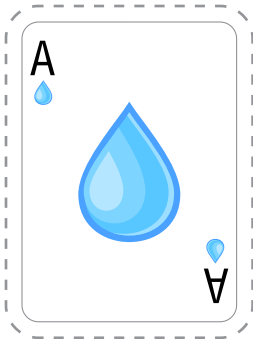
Seguro

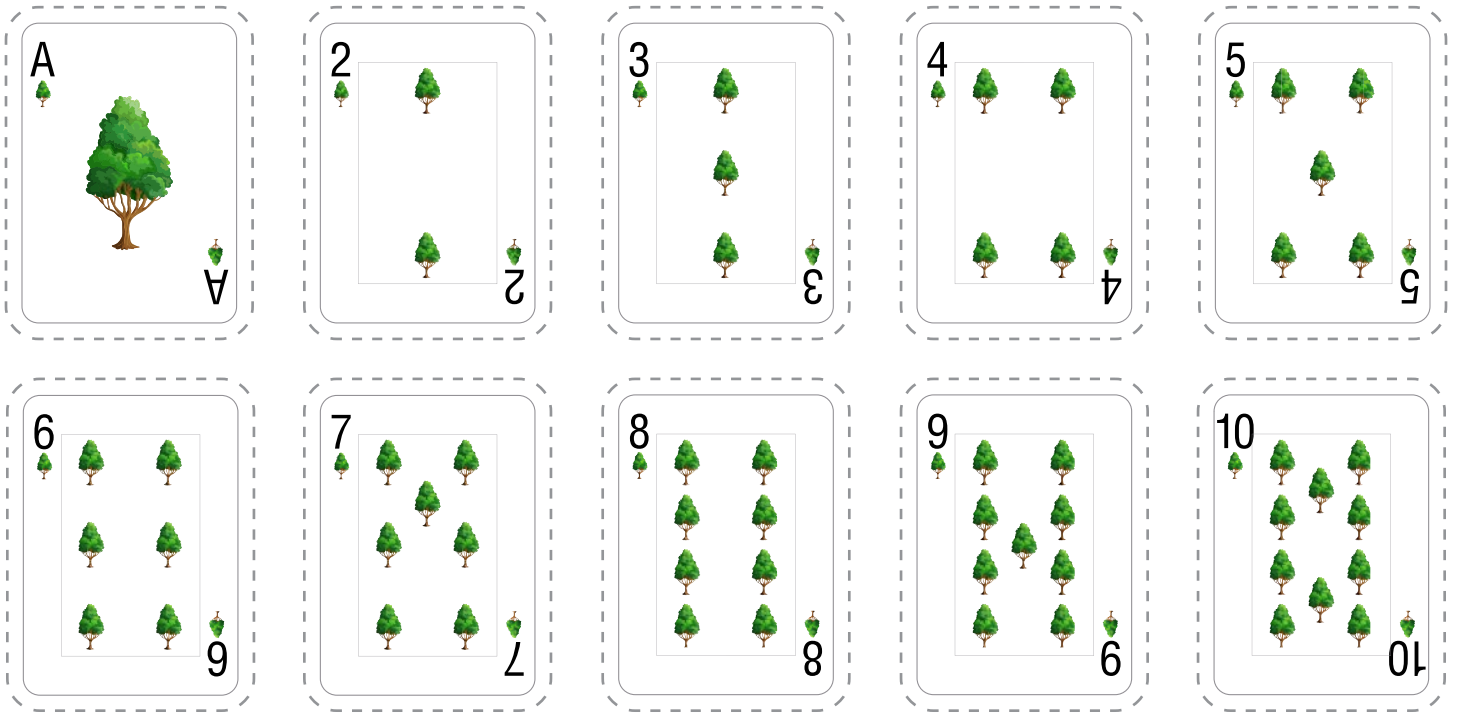


<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>



 Anexo 1





 **Anexo 2**

