

nombre

curso

fecha

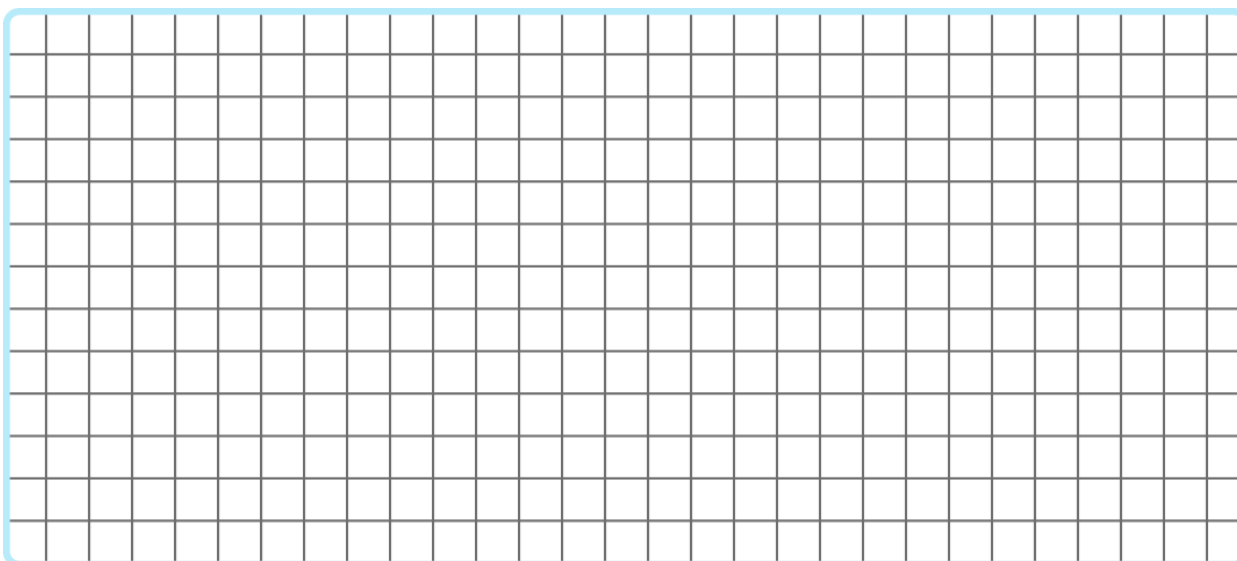
ACTIVIDADES: REGISTRAR Y ORDENAR DATOS DE JUEGOS ALEATORIOS

1. En la siguiente tabla registre los números que obtiene al lanzar un dado de 6 caras, 20 veces.

Cantidad de puntos en la cara del dado	Frecuencia
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Frecuencia:
Indica la cantidad de veces que se repitió el dato

De acuerdo a ella, construya un gráfico de puntos en el siguiente espacio:



a) ¿Cuál es el número de la cara del dado que más se repitió? _____

b) ¿Cuál es el número de la cara del dado que menos se repitió? _____

La respuesta a este ítem es de carácter abierto, ya que todos los resultados son equiprobables de obtener.

2. Considere el siguiente experimento aleatorio: “Lanzar 20 veces un dado de 4 caras, llamado tetraedro”.
Escriba sus resultados en la siguiente tabla y según ello, responda en el espacio asignado.

Cantidad de puntos en la cara del dado	Frecuencia
1	
2	
3	
4	

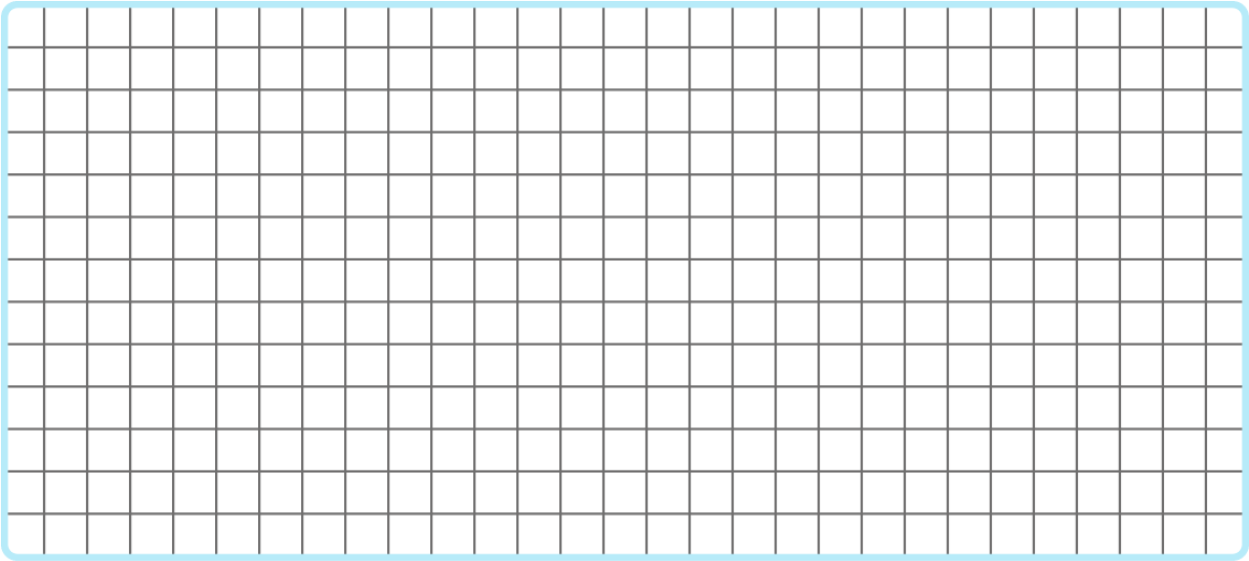
a) ¿Cuál es la cantidad de puntos más alta que puede obtener?

b) ¿Cuál es la cantidad de puntos más baja que puede obtener?

c) ¿Cuántas veces obtuvo 3 puntos?

d) ¿Cuántas veces obtuvo 2 puntos?

e) De acuerdo a la información anterior, construya un gráfico de barras simples verticales.




La respuesta a este ítem es de carácter abierto, ya que todos los resultados son equiprobables de obtener.

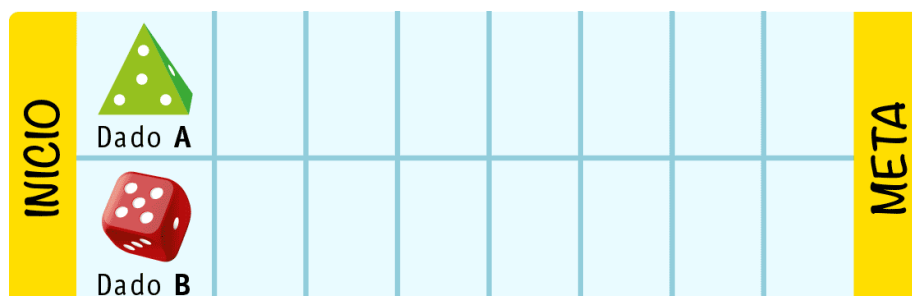
1. Para el siguiente juego necesita un dado con forma de tetraedro (4 caras) y un dado con forma de cubo (6 caras). Para construir el dado con forma de tetraedro puede usar el material anexo.

Para jugar: Se necesitan 2 personas, cada una de ellas escoge uno de los dados y juegan mediante turnos. Gana el que llegue primero, siempre considerando que solo se puede avanzar si sale el número dos.

¿Quién ganará?

El siguiente juego consiste en que un jugador lanza con el dado en forma de cubo y el otro con el dado con forma de tetraedro. Sólo se puede avanzar si sale el número 2.

Marque con un  cada vez que ha obtenido un **número 2**.



- a) ¿Quién cree que gane? ¿Por qué?

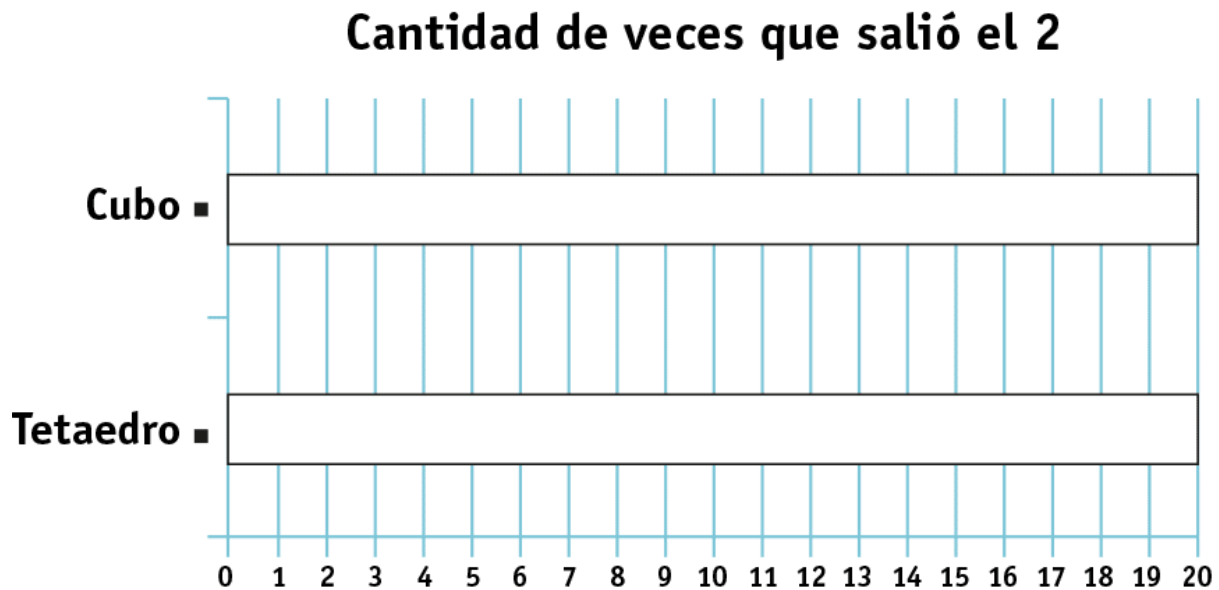
Es más probable que gane la persona que tiene el tetraedro, porque éste tiene menos caras, por tanto mayor posibilidades que salga el número 2.

b) Después de 20 lanzamientos, ¿Quién ha avanzado más? ¿A llegado algún jugador a la meta?

Es muy posible que después de 20 lanzamientos haya avanzado o llegado a la meta la persona que lanza el tetraedro.

c) Pinte el siguiente gráfico de barra horizontal de acuerdo a las veces que obtuvo dos puntos en cada dado:

Nótese que las barras del gráfico no están resueltas, sino que se ha dibujado para que el alumno pinte según los datos obtenidos al haber realizado el juego.



La respuesta a este ítem es de carácter abierto, sin embargo, se debe notar que el tetraedro tiene más opciones de haber salido el 2.

Material para recortar y armar dado

Tetraedro

