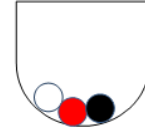


Matemática 2º medio / Unidad 4 / OA10 / Actividad 1

1. En un recipiente hay tres bolitas: una blanca, una roja y una negra. Se saca al azar una bolita sin reponerla, y se sigue sacando más bolitas hasta que aparece la bolita roja. Se denomina con X la variable aleatoria que representa el número de extracciones necesarias.



- Completan la tabla siguiente con los eventos y los valores respectivos que toma la variable aleatoria X :

Eventos posibles	r	b, r			
Variable aleatoria X	1				

- Determinan los eventos de los siguientes valores que toma la variable aleatoria X :
 - $X = 2$
 - $X \leq 2$
 - $X > 1$
- Responden: ¿Qué eventos describe la variable aleatoria del valor $X = 3$?

Observaciones a la o el docente

Las siguientes actividades pueden trabajarse con hojas de cálculo del programa Excel o con juegos de azar en línea.

Para la primera alternativa, se puede consultar la página web

<http://www.eyeintheskygroup.com/Azar-Ciencia/Probabilidad-Estadistica-Juegos-de-Azar/Analisis-Combinatorio-Hoja-de-Calculo.htm>

Para sugerir páginas en línea a las y los estudiantes, la profesora o el profesor debe mirar previamente la página que desee recomendar en clases, ya que hay muchos juegos de azar en línea que son pagados y que pueden desarrollar dependencia. Se recomienda fomentar el uso responsable de la tecnología y procesar la información a fin de generar conocimientos.

(OA F)