

Gestión

Desafíe a los estudiantes a replicar el proceso de completar el gráfico a partir de los datos de la tabla.

Observe que los estudiantes deben completar la escala del gráfico (de 10 en 10) pero que cuentan con el número intermedio para orientarse.

Para orientar el desarrollo de esta actividad, se sugiere que guíe la lectura de la situación para asegurarse que todos los estudiantes han comprendido el experimento aleatorio que se presenta.

Realice una puesta en común para que los estudiantes puedan argumentar sus respuestas, para consolidar y fortalecer los aprendizajes en torno a las posibilidades de ocurrencia, la aleatoriedad y la diferencia entre realizar una experiencia muchas o pocas veces.

## Capítulo 20: Azar

Se lanzan 2 monedas a la vez. Considerando las combinaciones posibles, se pueden dar los siguientes resultados:

- Que en las 2 monedas salga cara.
- Que en las 2 monedas salga sello.
- Que en 1 moneda salga cara y en la otra sello.

1 Si un juego consiste en intentar adivinar el resultado que obtendrás a partir de lanzar dos monedas. ¿Puedes anticipar con certeza el resultado que saldrá? ¿Por qué?

No, porque es un juego de azar / experimento aleatorio.

2 Se llevó a cabo un experimento para averiguar cuál de los 3 resultados tenía más posibilidades de salir.

### Resultados del experimento

| Combinación      | N° de veces |
|------------------|-------------|
| 2 caras          | 16          |
| 2 sellos         | 14          |
| 1 cara y 1 sello | 32          |

a) Completa el gráfico con los datos de la tabla.

b) ¿Cuántas veces se lanzaron las monedas?

c) 62 veces. Si lanzas 2 monedas 2 veces, ¿puedes anticipar qué resultado saldrá más?

No, porque es un juego de azar / experimento aleatorio.

d) Si lanzas 2 monedas 100 veces, ¿puedes anticipar qué resultado se repetirá más?

Posiblemente, 1 cara y 1 sello.

