

# Unidad?

Prediciendo el futuro:  
la probabilidad y  
su uso en educación.

## APRENDIZAJE — ESPERADO

Que el estudiante normalista interiorice la importancia de utilizar la probabilidad como herramienta para su desarrollo profesional.

## COMPETENCIAS

- Utiliza la probabilidad para hacer predicciones sobre un fenómeno dado.
- Plantea hipótesis susceptibles de medirse a través de métodos probabilísticos adecuados.
- Incorpora recursos didácticos apropiados para favorecer el aprendizaje de las alumnas y alumnos de ed. preescolar.

La maestra tiene 24 caramelos de colores 4-  
4 caramelos rojos, nosotras somos 28 alumnas,  
¿cuál es la probabilidad de que me toque al  
azar 1 caramelo rojo?

$$R = 4/28 = 0.1428 = 14.28\%$$

- 1.- C
- 2.- C
- 3.- C
- 4.- C
- 5.- C
- 6.- C
- 7.- C
- 8.- C
- 9.- C
- 10.- C
- 11.- C
- 12.- C
- 13.- C
- 14.- C
- 15.- C
- 16.- C
- 17.- C
- 18.- C
- 19.- C
- 20.- C
- 21.- C
- 22.- C
- 23.- C
- 24.- C

C = color  
R = rojo

- 25.- R
- 26.- R
- 27.- R
- 28.-

¿Qué es probabilidad?

- Es la estimación que se puede deducir de una problemática.

- Podría definirse como el cálculo matemático que establece todas las posibilidades de que ocurra un fenómeno en determinadas circunstancias al azar, la probabilidad es un valor entre 0 y 1, que indica la posibilidad relativa de que ocurra un evento.

Actividad

2 - A Paso = 13

6 - P Aguila = 7

3 - P

5 - P

3 - P

casos 26

4 - A

Empate = 5

6 - P

Paso = 12

2 - A

Aguila = 8

2 - P

6 - A

Todos los tiros son iguales  
menos el tiro 1, 2 y 20.

6 - P

6 - P

4 - P

¿Cómo podría determinar la probabilidad de esta situación?

1 - P

Por medio de fórmulas o conteo de los casos.

1 - P

3 - A

3 - A

2 - P

5 - A

6 - P

Experimento  
aleatorio

Espacio  
muestral  $S$

Evento o  
suceso

Es la reproducción controlada de un fenómeno y cuyo resultado depende del azar.

Es el conjunto de todos los resultados posibles de un experimento aleatorio.

Es el conjunto de 1 o más resultados posibles del experimento aleatorio.



Scitec