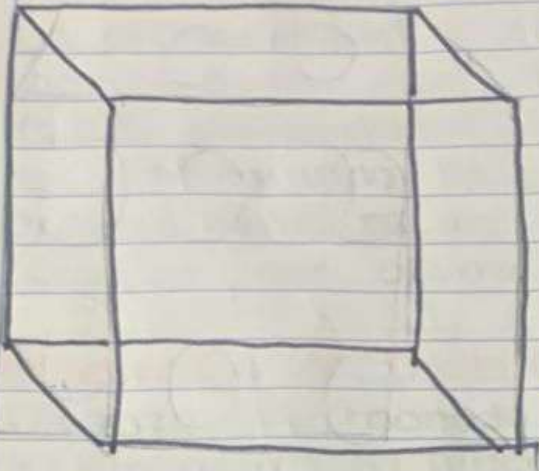


PROBABILIDAD

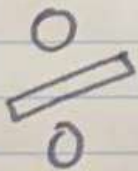
Unidad De Aprendizaje 3



"Prediciendo el futuro: la Probabilidad y su uso en educación."

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 al aprendizaje de los alumnos.



Primer Trabajo

FECHA

04 | 01 | 23

La maestra tiene 24 caramelos grandes de colores y 4 caramelos rojos, nosotros somos 28 alumnos. ¿Cuánta es la probabilidad de que me toque un caramelo rojo? $28 \div 4 = 7\%$

Dulces

12

10

18

4

1

3

26

8

16

28

22

14

11

9

15

25

2

27

19

20

23

21

5

24

17

7

6

6

PROBABILIDAD

FECHA
05 01 23

¿Qué es para mí la probabilidad?

Mide las posibilidades de que cada uno de los posibles resultados en un acontecimiento determinado.

Definición De Probabilidad

La probabilidad es el cálculo matemático de las posibilidades que existen o establece todas estas posibilidades para que ocurra un fenómeno en determinada es un valor entre 0 y 1, la probabilidad es un valor que indica la posibilidad relativa que ocurra un evento.

Resolución de problemas

1. Lanza una moneda y anota los resultados de lanzarla 20 veces.

Mis resultados:

Águila = 11

Sello = 9

Resultados generales:

Empate = 6

Sello = 12

Águila = 8

¿Cuántas veces salió cara y cuántas veces sello?

Cara = 9

Águila = 11

¿Qué salió en los resultados? Águila

Comparte tus resultados con tu compañera a mi compañera le salió la misma

Cantidad en en águila, se diferencia en que ella tuvo empate y yo no.

FECHA

05 | 01 | 2023

¿Cómo podrías determinar la probabilidad de éste evento?

Se toma en cuenta todas los casos posibles de ocurrencia del evento, es decir, de cuántas formas puede ocurrir determinada situación. Los casos favorables de ocurrencia de un evento serán los que cumplan.

**Experimento
Aleatorio (S)**

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

**Espacio
Muestral**

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

**Evento /
Suceso**

Es el conjunto de uno o más resultados posibles de el experimento aleatorio.