

Escuela: C.E.N.S. "Los Tamarindos"

Docente: Emilio Dominguez

Ciclo: 3º año 1ª división

Turno: Noche

Area Curricular: Matemática

Probabilidades



Experimento Aleatorio

Es aquel experimento en el cual bajo las mismas condiciones iniciales puede presentar diferentes resultados, ejemplos de ellos son los juegos de Azar.

Los juegos de azar son aquellos en los que las posibilidades de ganar o perder no dependen de la habilidad del jugador sino exclusivamente del azar. Las probabilidades buscan explicar las regularidades presentes en los juegos de azar.

Algunos ejemplos de juegos de azar son:



TIPOS DE EXPERIMENTOS

Podemos distinguir entre dos tipos de experimentos:

- **Experimento aleatorio:**

Experimento en el que no se puede predecir el resultado que se va a obtener, aunque se repita muchas veces. Ejemplo de ello es: Lanzar una moneda al aire, lanzar un dado, sacar una bolita de un saco entre muchas idénticas de distinto color

- **Experimento determinista:**

Experimento en el que sabemos de antemano lo que va a ocurrir, ejemplo de ello son: El tiempo en que demora una piedra en caer desde una misma altura, sacar una galleta de un paquete de criollitas, escoger un alumno entre los estudiantes de un colegio



ACTIVIDAD

Escriba si las siguientes imágenes corresponden a un experimento aleatorio o determinista:



Sacar una carta de la mesa.



Anotar el color del semáforo cuando llegamos a una esquina.



Sacar una fruta de un canasto de naranjas y anotar qué fruta es.



Lanzar una moneda y anotar el resultado.



Calcular el perímetro de una pieza de 4 m de largo y 3 de ancho.



Ver en el calendario el día siguiente al 15 de cada mes.

Directivo a cargo Prof. Brozina, Silvana