

CAPITULO 7: LAS LEYES DEL AZAR

FICHA TÉCNICA.

CURSO: 3º - 4º ESO

DURACIÓN: 17 min 55 seg

CLASES: 1 hora (50 min)

BLOQUE: Azar y Probabilidad.

FICHA DIDÁCTICA.

INDICE DEL CAPÍTULO:

- Predicción del futuro.
- Sucesos y leyes del azar.
- Lotería primitiva.
- Pascal.
 - Problemas de los dados.
- Compañías de seguros.
- Probabilidades en:
 - Sueños
 - Fichas de un juego.

CONTENIDOS MATEMÁTICOS:

- Combinatoria
 - Permutaciones.
 - Combinaciones.
- Regla de Laplace.
- Juegos de dados.
- Probabilidad negada.

BIBLIOGRAFÍA:

- Azar y probabilidad. Autor: Godino, Batanero y Cañizares. Edit: Síntesis.
- El hombre Anumérico. Autor: J.A. Paulos. Edit: Tusquets.
- SIGMA. El mundo de las matemáticas. Tomo III. (Probabilidad y estadística.) Autor: J.R. Newman. Edit: Grijalbo.
- Revista UNO. Nº 5. Probabilidad y estadística. Editorial: Graó.

**CAPITULO 7: LAS LEYES DEL AZAR
MATERIAL PARA EL ALUMNO.**

- 1.- ¿Qué técnicas se han utilizado desde tiempos remotos para tratar de predecir el futuro?

- 2.- ¿Qué es un suceso aleatorio?

- 3.- El mundo del azar no es un mundo sin Aunque no podemos predecir el resultado de una, si que podemos al menos, la esperanza de que ese resultado se produzca.

- 4.- ¿Cuántas combinaciones posibles podemos realizar en la lotería primitiva?

- 5.- ¿Cuál es la probabilidad de acertar 6 números en el juego de la lotería primitiva?

- 6.- ¿Y la de tener:
 - 5 aciertos

 - 4 aciertos

 - 3 aciertos

- 7.- ¿Quién fue el primero en poner orden en el azar?

- 8.- ¿Cuál fue el problema que resolvió Pascal y que dio origen a la probabilidad?

9.- ¿Cuáles la probabilidad de:

- Sacar al menos un 6 en cuatro tiradas de un dado.
- Sacar al menos dos 6 en 24 tiradas de dos dados.
-

¿Por cuál apostarías tú?

10.- ¿Qué tipos de compañías establecen sus cuotas usando el calculo de probabilidades?

11.- ¿Cuál es la probabilidad de que un sueño se cumpla a lo largo de un año?

12.- Indica las fichas del juego, ¿cómo son? ¿Por cual apostarías tú?