

PROPÓSITO:

Aproximar a la noción de variable aleatoria mediante juegos y experimentos que involucren apuestas.

- Construir variables aleatorias en contextos de juegos de azar y apuestas.

MOTIVACIÓN:

Para iniciar observe el siguiente video:

https://contenidosparaaprender.colombiaaprende.edu.co/G_10/M/menu_M_G10_U05_L04/index.html

EXPLICACIÓN:

3.1 Actividad 1: Juegos de Azar. (H/C1 - H/C2 - H/C3 - H/C4)

https://contenidosparaaprender.colombiaaprende.edu.co/G_10/M/M_G10_U05_L04/M_G10_U05_L04_03_01_01.html

3.2 Actividad 2: Conjeturemos. (H/C5 - H/C6)

https://contenidosparaaprender.colombiaaprende.edu.co/G_10/M/M_G10_U05_L04/M_G10_U05_L04_03_02_01.html

EJERCICIOS:

Realice la siguiente actividad

https://contenidosparaaprender.colombiaaprende.edu.co/G_10/M/M_G10_U05_L04/M_G10_U05_L04_04_01_01.html

EVALUACIÓN:

En el espacio de tarea envía la solución de la siguiente actividad

https://contenidosparaaprender.colombiaaprende.edu.co/G_10/M/M_G10_U05_L04/M_G10_U05_L04_05_01_01.html

BIBLIOGRAFÍA:

Bibliografía

https://contenidosparaaprender.colombiaaprende.edu.co/G_10/M/menu_M_G10_U05_L04/index.html

Actividades imprimibles

https://contenidosparaaprender.colombiaaprende.edu.co/G_10/M/SM/SM_M_G10_U05_L04.pdf