

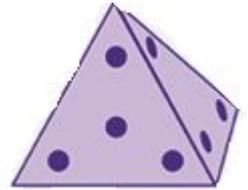
Actividades de aprendizaje basadas en el programa Suma y Sigue

¿Con qué caballo juego? Espacio muestral no equiprobable

| | | |
|----------------|---------------|---------------|
| Nombre: | Curso: | Fecha: |
|----------------|---------------|---------------|

1. Responde a partir de la siguiente situación:

Samuel propone un juego para el cual se necesita un tablero, caballos numerados y dos dados de cuatro caras numeradas del 1 al 4. Avanza el caballo cuyo número corresponde a la suma de las caras basales de cada dado.



- a) ¿Cuántos caballos se necesitan para jugar?, ¿qué números deben tener?, ¿por qué?

- b) Encuentra un espacio muestral para este juego: ¿Es equiprobable?, ¿por qué?
