	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [1 - 1]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

FECHA DE INICIO: 26 de octubre 2020 FECHA DE FINALIZACIÓN: 03 de noviembre 2020

DOCENTES: ERIKA VANESSA HENAO – BIVIANA BADILLO

AREA/ASIGNATURA: ESTADISTICA

GRADO: SEXTO

COMPETENCIAS

Reconocimiento de la relación entre un conjunto de datos y su representación para hallar la respuesta a una situación que puede ser en un contexto real o matemático.

APRENDIZAJES

- Experimentos aleatorios y no aleatorios

CONTENIDOS

Experimentos Aleatorios

Cuando no se puede saber el resultado de un experimento, aunque se repita muchas veces, se llama **experimento aleatorio**.

Por lo contrario, cuando, se sabe de antemano el resultado de un experimento, se llama **determinista**.

El conjunto de todos los posibles resultados de un experimento aleatorio se llama **espacio muestral** y se denota con la letra ***E***.


Ejemplo 1

Observa algunos tipos de experimentos.

EXPERIMENTOS	
Aleatorios	Determinista
Obtener un numero para lanzar un dado.	Crear color verde mezclando amarillo con azul.
Ganar la lotería	Sumar 2 con 3 y obtener y obtener 5
Escoger un representante del curso de los 30 estudiantes de grado sexto.	Congelar el agua a una temperatura bajo cero.

Ejemplo 2

Enseguida se muestra el espacio muestral de varios eventos.

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ACADÉMICO NIT. 891901024-6 ICFES 01275-024364-018283 Resolución No. 1664 sept. 3 de 2002 Cod. DANE 176147000236	PÁGINA [2 - 1]
		CÓDIGO: DICUI: 600.1.23.01
	GUIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE	VERSIÓN 1
		Fecha de aprobación:

- Lanzar una moneda: Hay dos posibles resultados: $E = \{\text{cara, sello}\}$
- Lanzar dos monedas: $E = \{(\text{cara, cara}), (\text{cara, sello}), (\text{sello, cara}), (\text{sello, sello})\}$
- Lanzar un dado: $E = \{1,2,3,4,5,6\}$

Actividad

Videos a de apoyo

<https://www.youtube.com/watch?v=-ZieWdWtVEQ>

https://www.youtube.com/watch?v=jWHqCt_hOs8

- Realiza una cartelera muy bien presentada con letra legible pueden utilizar una hoja de block, un octavo de cartulina, o lo tengas en tu casa, donde expliques un experimento aleatorio y un determinista; los ejemplos deben ser diferentes a los ejemplos dados. Envía una nota de voz explicando tus dos experimentos.

Tener en cuenta para la entrega:

- La guía tiene plazo de entrega hasta el día 03 de noviembre 2020.
- Se atienden dudas y se reciben los trabajos en el horario habitual de lunes a viernes de 7 de la mañana a 1 de la tarde.
- Para hacer llegar el trabajo realizado:
 - Si dispone de un celular y conectividad, descargar aplicación camscanner (Aplicación gratuita y compactible) para digitalizar su trabajo en un solo documento en pdf. Y enviarlo al correo electrónico bivianabadillo@iecademico.edu.co
 - Este es un video explicativo de como usar CamScanner para digitalizar el documento en pdf y enviar al email. https://www.youtube.com/watch?v=JgHWY_ffb9g
 - Si no dispone de los medios para digitalizarlo y enviarlo, favor dejarlo en la portería del colegio debidamente marcado, con su nombre completo, grado, docente a quien se dirige y en una bolsa plástica transparente
- Se atienden dudas y se reciben los trabajos en el horario habitual de lunes a viernes de 7 de la mañana a 1 de la tarde también



Se pueden enviar las evidencias por fotos al WhatsApp 3107420037

