

Objetivo: Identificar experimentos aleatorios y sus posibles resultados.

- Un experimento **es aleatorio** si al realizarlo bajo las mismas condiciones no se tiene certeza de lo que ocurrirá. Por lo tanto, no se puede predecir su resultado.

Ejemplo 1:

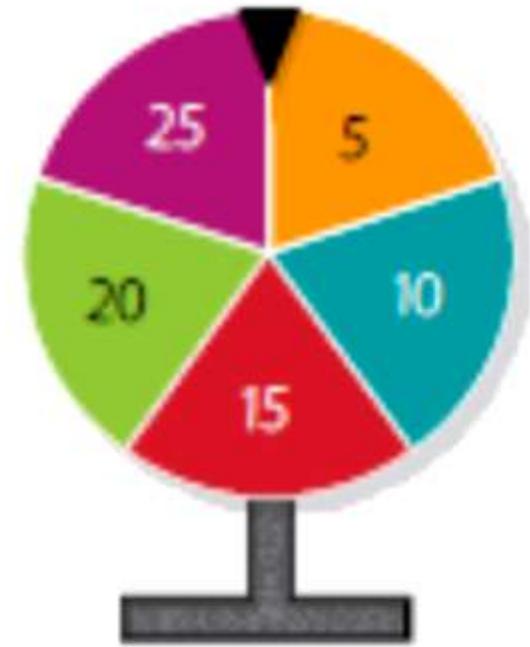
- Se quiere observar el número que se obtiene al hacer girar una ruleta como la de la imagen, en la que cada sector tiene igual área. ¿Qué tipo de experimento es?

1. Reconoce el experimento que se realizará.

R. El experimento consiste en hacer girar la ruleta y observar el número del sector que marcará la flecha.

2. Identifica si los resultados del experimento los puedes predecir.

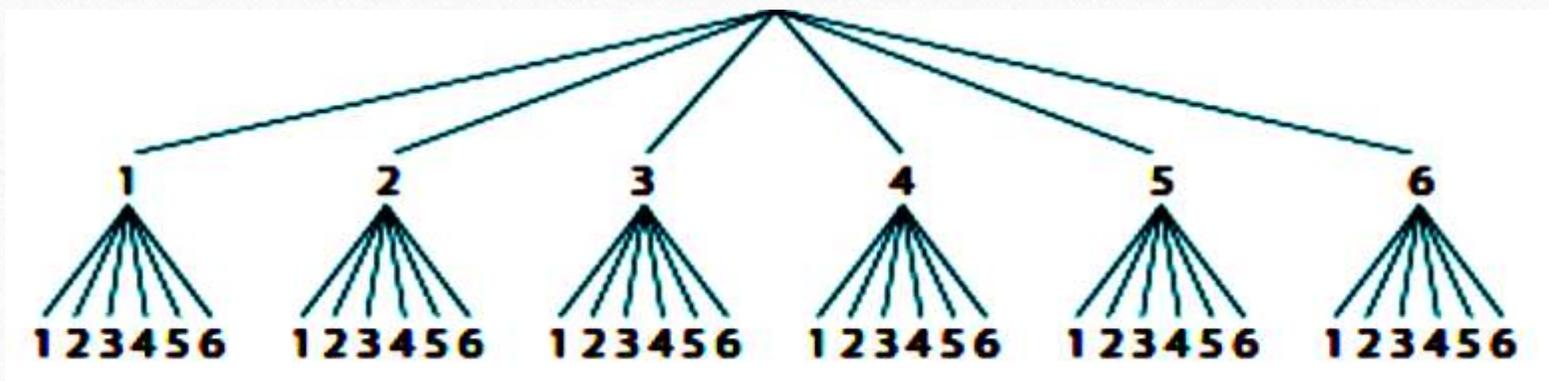
R. Los posibles resultados son: 5, 10, 15, 20, 25. Como **NO** se tiene certeza del número que se obtendrá, el experimento es aleatorio.



Ejemplo 2:

Se lanzan dos dados de seis caras y se observan los puntos obtenidos en las caras superiores. Escribe los resultados posibles.

1. Puedes usar un diagrama de árbol para visualizar los resultados.



2. Escribe los casos posibles en el lanzamiento de los dos dados que se observan en el diagrama.

R. En total son 36 casos, los que corresponden a los siguientes:

(1, 1); (1, 2); (1, 3); (1, 4); (1, 5); (1, 6); (2, 1); (2, 2); (2, 3); (2, 4); (2, 5); (2, 6);
(3, 1); (3, 2); (3, 3); (3, 4); (3, 5); (3, 6); (4, 1); (4, 2); (4, 3); (4, 4); (4, 5); (4, 6);
(5, 1); (5, 2); (5, 3); (5, 4); (5, 5); (5, 6); (6, 1); (6, 2); (6, 3); (6, 4); (6, 5); (6, 6).