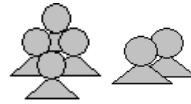


CANÓDROMO 2

Código **CAN-2**
Ficha del profesor



TEMA	MATERIAL	NIVEL
EXPERIMENTOS ALEATORIOS COMPUESTOS	CANÓDROMOS 2 (Proyecto Sur de Ediciones)	4º E.S.O.

CUÁNDO HACERLA:

Como continuación de la actividad "Canódromo 1"

SIRVE PARA:

Este juego está especialmente diseñado para abordar desde la experimentación, el estudio de los experimentos aleatorios compuestos a partir del análisis de uno concreto: "El lanzamiento de dos dados".

NECESITAS:

- Tablero del "Canódromo 2"
- [Ficha del alumno](#)



PREPARACIÓN DE LA PRÁCTICA:

Ninguna

CONOCIMIENTOS PREVIOS:

- Reconocer el espacio muestral de un experimento aleatorio.
- Calcular probabilidades asociadas a un suceso aplicando la Regla de Laplace.

DESARROLLO:

- El tablero Canódromo (2) simula un circuito de carreras de perros de 6 calles numeradas según el orden natural.
- Las reglas del juego se encuentran perfectamente detalladas en el mismo tablero.
- Después de haber explicado las reglas del juego a los alumnos, es aconsejable que jueguen varias veces antes de reflexionar, con el fin de suscitar el interés por descubrir la explicación de los resultados que observan.
- El desarrollo del juego puede permitir a los alumnos:
 - Asimilar la diferencia entre un experimento aleatorio y uno determinista.
 - Distinguir entre experimentos aleatorios simples y compuestos.
 - Diferenciar los distintos resultados de un experimento aleatorio.
 - Abordar sistemáticamente el estudio de los experimentos compuestos.
 - Aplicar, en los casos en que sea posible, la Regla de Laplace para obtener la medida del grado de posibilidad de un suceso.
 - Identificar y obtener la probabilidad de un suceso imposible.