
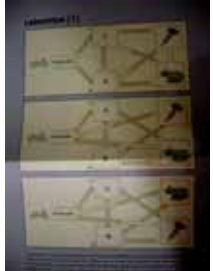


LABERINTO 1

Código **LAB-1**

Ficha del alumno

TEMA	FECHA	
EXPERIMENTOS ALEATORIOS Y DETERMINISTAS		

SIRVE PARA: Diferenciar entre situaciones aleatorias y deterministas.	
NECESITAS: - Tablero del "Laberinto 1"	

DESARROLLO:

Estudio del 1^{er} y 2^o laberinto.

Siguiendo las instrucciones del juego, analiza cuál será el destino de los conejos que se introduzcan en cada uno de los dos laberintos.

1^{er} laberinto: "....."

2^o laberinto: "....."

Según los resultados que has obtenido, ¿dirías que estos laberintos presentan una situación de incertidumbre?

¿Cómo llamamos entonces a estas situaciones?

Estudio del 3^{er} laberinto.

Antes de nada, descubre si este laberinto plantea una situación determinista o aleatoria, es decir, de incertidumbre.

A simple vista, ¿qué te parece más fácil: que el conejo salga libre o que se lo coma el zorro?.

Si colocáramos 12 conejos a la entrada del laberinto, ¿cuántos crees que se salvarían?

LABERINTO 1

Código LAB-1

Ficha del alumno

Para comprobar si tu respuesta es correcta o no, vamos a simular el recorrido de 12 conejos por este laberinto, utilizando para ello doce fichas.

Coloca las doce fichas a la entrada del laberinto y avanza con ellas repartiéndolas de manera que por cada bifurcación del camino siempre vayan el mismo número de conejos.

Una vez hecho esto, rellena la siguiente tabla con los resultados que has obtenido.

Resultados posibles	Nº de veces que ocurre (f_a)
"Salvarse "	
"No salvarse"	

Entonces, según estos resultados, ¿cuántos se salvarían de los 12?

¿Y si metiéramos 60 conejos?

¿Y si metiéramos 120?