	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRIA AURES Resolución N°. 0125 del 23 de Abril de 2004 Núcleo Educativo 922 Resolución N°. 9932 Noviembre 16 de 2006 “Educar para la Vida con Dulzura y Firmeza”	Código FGA- Aprobado 21/01/2013
	Gestión Académico – Pedagógica – Plan de Mejoramiento Personal - PMP	Versión 1
		Página 1 de 1

Plan de Mejoramiento Personal – PMP

Área: Estadística Docente: Mauricio Castro López Período: 3 Grado: 7º 1, 7º 2 Año: 2.022

N°	Indicador de Desempeño	Contenidos y Temas	Estrategias	Tiempo	Criterio de Evaluación	Valoración
1.	Usa modelos para discutir y predecir posibilidades de ocurrencia de un evento.	Fenómenos aleatorios y determinísticos. Experiencias probabilísticas. El lenguaje del azar. Comparación de probabilidades.	1. Presentar la actividad propuesta en la guía. 2. Realizar prueba de conocimientos.	Septiembre 30 Sustentación y prueba de conocimiento	Modelación de situaciones matemáticas que involucran el azar.	La nota definitiva se compone de la siguiente valoración: Trabajo escrito 40% Prueba 60%

Observación: Los acudientes y estudiantes reciben el Plan de Mejoramiento Personal - PMP y se comprometen a prepararlo y presentarlo con puntualidad, calidad y eficiencia para mejorar el desempeño académico.

Firma del Estudiante: _____ **Grupo:** _____

Acudiente: _____ **Fecha:** _____

ACTIVIDAD 01

Clasificar las siguientes situaciones en fenómenos aleatorios y fenómenos determinista.

FENÓMENO ALEATORIO	FENÓMENO DETERMINISTA














Situaciones

1

- Ir a la escuela de lunes a viernes
- Ganar el premio de la lotería.
- Bañarse todos los días.
- La semana tiene 7 días.
- Ganar la rifa de un carro.
- Calculo la solución de una ecuación
- Diciembre tiene 31 días
- Ganar la competencia de natación
- Ubico dos puntos en el plano cartesiano
- Las niñas escogerán un papelito de una bolsa, la que escoja el papelito que dice “reina”, ganará
- Mi papá va a trabajar de lunes a sábado
- Cada niño sacará un papelito de una bolsita y contestará la pregunta que le toque
- El equipo de fútbol jugará el domingo
- Probar una bombilla defectuosa
- Escoger al azar un apellido en el directorio telefónico
- Elegir al azar una vocal de la palabra mariposa
- Elegir una fruta de una caja con diferentes frutas.
- Una persona toma al azar cartas de una baraja.
- Un grupo de estudiantes toma las longitudes de las dimensiones de la cancha de fútbol de su colegio para calcular su área y llevan los resultados a la clase.
- Hallo el resultado que se produce al adicionar los números que aparecen en la cara superior, al lanzar dos dados. .

ACTIVIDAD 02

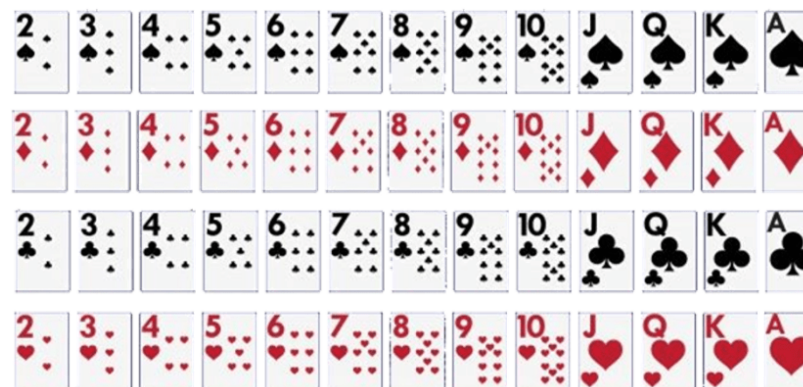
Se presenta el espacio muestral asociado al experimento aleatorio de “lanzar dos dados al aire”

						
	(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)

Calcular la probabilidad de los siguientes eventos:

- A. Que salga el número 1 ó 2.
- B. Que salga un número mayor que 4.
- C. Que la suma de los valores sea 10.
- D. Que la multiplicación de los valores igual a 10.
- E. Que los dos valores sean iguales.
- F. Que la resta de sus valores sea 1.
- G. Que la resta de sus valores sea -2.

Se presenta el espacio muestral asociado al experimento aleatorio de “sacar una carta de un mazo”



1. Calcular la probabilidad de los siguientes eventos si se saca solamente una carta:
 - A. Que salga el número menor a 5.
 - B. Que salga una carta con una letra negra.
 - C. Que salga una carta de color rojo.
2. Calcular la probabilidad de los siguientes eventos si se sacan dos cartas:
 - D. Que ambas cartas tengan un número.
 - E. Que ambas cartas tengan una letra.
 - F. Que ambas cartas tengan números menores que 6.
 - G. Que ambas cartas tengan el mismo color.
 - H. Que ambas cartas tengan el mismo color e igual símbolo.