	INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA 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
		Versión 1
	Gestión Académico – Pedagógica – ACTIVIDAD ESPECIAL DE RECUPERACIÓN (AER)	Página 1 de 2

Área: Estadística

Docente: Mauricio Castro López

Grado: 7

Año: 2022

N°	Indicador de Desempeño	Contenidos y Temas	Estrategias	Tiempo	Criterio de Evaluación	Valoración
1.	Usa las medidas de tendencia central para interpretar comportamiento de un conjunto de datos.	<ul style="list-style-type: none"> Representación gráfica de la información. Medidas de tendencia central: moda, mediana y media o promedio aritmético. 	1. Presentar la actividad propuesta en la guía.	Entrega de la solución: <u>25 de octubre</u>	Trabajo escrito y prueba escrita.	Trabajo escrito 30%
2.	Usa modelos para discutir y predecir posibilidades de ocurrencia de un evento.	<ul style="list-style-type: none"> Fenómenos aleatorios y determinísticos. Experiencias probabilísticas. Comparación de probabilidades. 	2. Realizar prueba de conocimientos.	Sustentación escrita: <u>25-26 de octubre</u> (segunda oportunidad noviembre).		Evaluación escrita 70%

Observación: En el cuaderno de cada una de las áreas o asignaturas no aprobadas, el estudiante debe elaborar un cuadro como este, debe presentarlo firmado el día de la entrega de la ACTIVIDAD ESPECIAL DE RECUPERACIÓN.

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

Acudiente: _____ **Fecha:** _____

ACTIVIDAD 01

Calcular la media aritmética de cada serie de datos:

1. Las estaturas en centímetros de un grupo de cinco amigos: 150, 160, 164, 158, 183.
2. El número de veces que va al cine en un mes cada uno de los integrantes de un grupo de once amigos es: 2, 2, 2, 3, 1, 2, 1, 3, 1, 1, 4
3. Las notas de matemáticas de los 26 alumnos de una clase son: 5, 2, 4, 4, 5, 5, 2, 3, 3, 2, 5, 3, 3.5, 2, 5, 2, 4, 4, 4, 3, 5, 5, 4, 2, 2.5, 4. Calcula la media aritmética de las notas obtenidas, redondeando a dos cifras decimales si fuese necesario:
4. Las faltas de asistencia de 25 alumnos durante un mes son: 0, 1, 1, 1, 3, 2, 2, 7, 1, 2, 1, 0, 0, 0, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 0, 0, 4, 6, 7

Calcular la mediana de cada serie de datos:

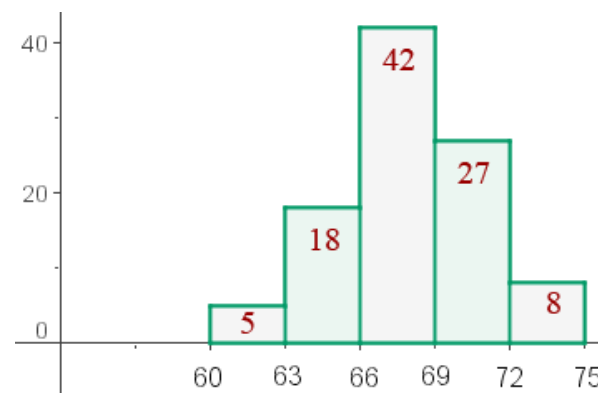
5. Hallar la **mediana** de la siguiente serie de números:
3, 5, 2, 6, 5, 9, 5, 2, 8.
6. Hallar la **mediana** de la siguiente serie de números:
10, 13, 4, 7, 8, 11, 10, 16, 18, 12, 3, 6, 9, 9, 4, 13, 20, 7, 5, 10

Calcular **mediana** de la siguiente tabulación de datos:

x_i	f_i	F_i
2	2	2
3	2	4
4	5	9
5	6	15
6	2	17
8	3	20

Calcular la moda de cada serie de datos:

7. Las estaturas en centímetros de un grupo de cinco amigos: 150, 160, 164, 158, 183.
8. El número de veces que va al cine en un mes cada uno de los integrantes de un grupo de once amigos es: 2, 2, 2, 3, 1, 2, 1, 3, 1, 1, 4
9. Las notas de matemáticas de los 26 alumnos de una clase son: 5, 2, 4, 4, 5, 5, 2, 3, 3, 2, 5, 3, 3.5, 2, 5, 2, 4, 4, 4, 3, 5, 5, 4, 2, 2.5, 4. Calcula la media aritmética de las notas obtenidas, redondeando a dos cifras decimales si fuese necesario:
10. Las faltas de asistencia de 25 alumnos durante un mes son: 0, 1, 1, 1, 3, 2, 2, 7, 1, 2, 1, 0, 0, 0, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 0, 0, 4, 6, 7
11. El histograma de la distribución correspondiente al peso de 100 alumnos de Bachillerato es el siguiente, calcular la media aritmética, la moda y la mediana.



ACTIVIDAD 02

Clasificar las siguientes situaciones en fenómenos aleatorios y fenómenos determinista.













FENÓMENO ALEATORIO	FENÓMENO DETERMINISTA

Situaciones

1. Ir a la escuela de lunes a viernes
2. Ganar el premio de la lotería.
3. Bañarse todos los días.
4. La semana tiene 7 días.
5. Ganar la rifa de un carro.
6. Calculo la solución de una ecuación
7. Diciembre tiene 31 días
8. Ganar la competencia de natación
9. Ubico dos puntos en el plano cartesiano
10. Las niñas escogerán un papelito de una bolsa, la que escoja el papelito que dice "reina", ganará
11. Mi papá va a trabajar de lunes a sábado
12. Cada niño sacará un papelito de una bolsita y contestará la pregunta que le toque
13. El equipo de fútbol jugará el domingo
14. Probar una bombilla defectuosa
15. Escoger al azar un apellido en el directorio telefónico
16. Elegir al azar una vocal de la palabra mariposa
17. Elegir una fruta de una caja con diferentes frutas.
18. Una persona toma al azar cartas de una baraja.
19. 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.
20. Hallo el resultado que se produce al adicionar los números que aparecen en la cara superior, al lanzar dos dados. .

CALCULO DE PROBABILIDAD

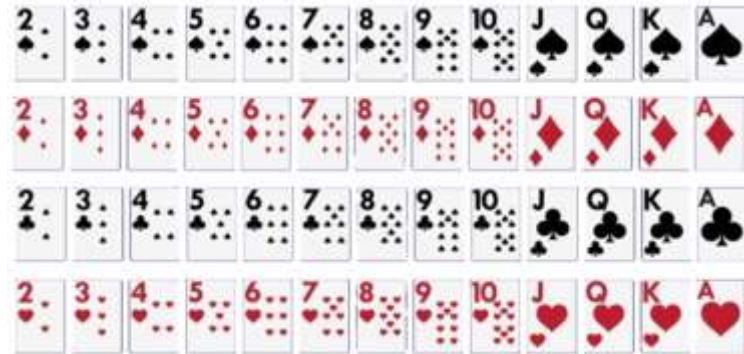
Se presenta el espacio muestral asociado al experimento aleatorio de "lanzar dos dados al aire"

						
	(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:

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

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



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