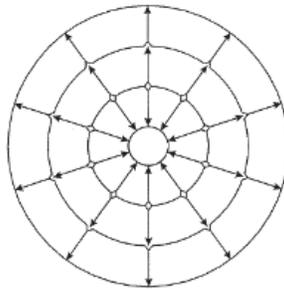


## RUEDA DE LA FORTUNA

Objetivo de Aprendizaje	Indicadores de Evaluación
<p><b>OA 18</b></p> <p>Explicar las probabilidades de eventos obtenidos por medio de experimentos de manera manual y/o con <i>software</i> educativo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>› Estimándolas de manera intuitiva.</li><li>› Utilizando frecuencias relativas.</li><li>› Relacionándolas con razones, fracciones o porcentaje.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>› Establecen la probabilidad de un evento mediante razones, fracciones o porcentajes, sea haciendo un experimento o por medio de un problema.</li><li>› Elaboran experimentos aleatorios con material concreto (como dados y monedas), con resultados equiprobables y no equiprobables.</li><li>› Analizan y comunican si se cumple aproximadamente la equiprobabilidad.</li></ul>

### Actividad

Con esta actividad se puede iniciar un proyecto experimental, a nivel del curso, para verificar lo propuesto de manera concreta.



En algunos colegios se hacen fiestas o “kermesse” para que cada clase o nivel junte dinero para los paseos de fin de año. Los 7° básico se decidieron este año por la rueda de la fortuna y pusieron algunas condiciones para pintarla:

- › Pintarla para que la probabilidad de ganar sea de  $\frac{1}{5}$ .
- › Para que exista un premio de consuelo en los casilleros de color verde: Pintan verde para que el jugador tenga un 10% de probabilidad de tener un premio de consuelo.
- › Con todas estas condiciones, se preguntan: ¿Cuál es la probabilidad de que no existan ganadores?

### Criterios de evaluación

- › Deciden sobre el color que es ganador, el color con premio de consuelo y los colores sin premio.
- › Pintan la rueda de la fortuna de manera adecuada para que la probabilidad de ganar sea  $\frac{1}{5}$ .
- › Reconocen que el 10% de probabilidades de premio de consuelo está relacionado con  $\frac{1}{10}$  de probabilidad de ocurrencia.
- › Relacionan lo anterior con pintar  $\frac{1}{10}$  del círculo con el color del premio de consuelo.
- › Calculan la probabilidad de no ganar nada y pintan de manera adecuada.