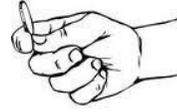


Matemática 2º medio / Unidad 4 / OA10 / Actividad 4

4. Pamela y Martin quieren jugar a lanzar monedas con las siguientes condiciones: se lanza la misma moneda cinco veces, y después de cada lanzamiento, se anota el evento "cara" o "sello". Los jugadores se turnan después de cada lanzamiento. Gana quien obtiene por primera vez una racha de dos veces cara.



- Elaboran un árbol o una tabla de posibilidades para cinco lanzamientos.
- Marcan los posibles caminos ganadores y anotan los eventos respectivos.
- Una variable aleatoria X representa el número de lanzamientos para ganar el juego. Determinan todos los valores posibles que puede tomar la variable X .
- Calculan las probabilidades $P(X=x_i)$ de los valores x_i que puede tomar la variable aleatoria X .