

Matemática 2º medio / Unidad 4 / OA11 / Actividad 8

8. Se realiza un juego del "paseo al azar", basado en la actividad anterior.
 - Se confeccionan las 16 tarjetas con las combinaciones para llegar a una meta posible en el tablero.
 - Se echan las tarjetas en una bolsa, se saca al azar una tarjeta y se pone una ficha o una moneda en la meta que indica el paseo marcado en la tarjeta. Se devuelve la tarjeta y se sigue con el sorteo. Si un paseo llega a la misma meta, se apilan las fichas o las monedas.

Después una gran cantidad de sorteos, verifican si las alturas de las pilas de las fichas representan aproximadamente las probabilidades calculadas en la actividad anterior.