

Matemática 2º medio / Unidad 4 / OA10 / Actividad 5

5. En otro juego de "contar al azar", también se lanza cinco veces una moneda y se anota cara y sello, respectivamente. Se cuentan los cambios de cara a sello y al revés. Se gana con el mayor número de cambios. Luego las alumnas y los alumnos:
- Elaboran un árbol o una tabla de posibilidades para cinco lanzamientos.
 - Responden cuáles son los números posibles que resultarán del conteo.

Una variable aleatoria X representa los números posibles.

Calculan las probabilidades $P(X=x_i)$ de los valores x_i que puede tomar la variable aleatoria X .