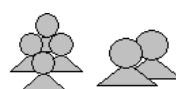


# CANÓDROMO 1

Código **CAN-1**  
Ficha del profesor



TEMA	MATERIAL	NIVEL
EXPERIMENTOS ALEATORIOS COMPUESTOS	CANÓDROMOS 1 (Proyecto Sur de Ediciones)	4º E.S.O.

## CUÁNDO HACERLA:

Como introducción al estudio de los experimentos aleatorios compuestos.

## SIRVE PARA:

Este juego está especialmente diseñado para abordar, desde la experimentación, el estudio de los experimentos aleatorios compuestos a partir del análisis de uno concreto: "El lanzamiento de dos dados".

## NECESITAS:

- Tablero del "Canódromo 1"
- Ficha del alumno



## PREPARACIÓN DE LA PRÁCTICA:

Ninguna.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS:

- Reconocer el espacio muestral de un experimento aleatorio.
- Calcular probabilidades asociadas a un suceso aplicando la Regla de Laplace.

## DESARROLLO:

- El tablero Canódromo (1) simula un circuito de carreras de perros de 12 calles numeradas según el orden natural.
- Las reglas del juego se encuentran perfectamente detalladas en el mismo tablero.
- Después de haber explicado las reglas del juego a los alumnos es aconsejable que jueguen varias veces antes de reflexionar, con el fin de suscitar el interés por descubrir la explicación de los resultados que observan.
- El desarrollo del juego puede permitir a los alumnos:
  - Asimilar la diferencia entre un experimento aleatorio y uno determinista.
  - Distinguir entre experimentos aleatorios simples y compuestos.
  - Diferenciar los distintos resultados de un experimento aleatorio.
  - Abordar sistemáticamente el estudio de los experimentos compuestos.
  - Aplicar, en los casos que es posible, la Regla de Laplace para obtener la medida del grado de posibilidad de un suceso.
  - Identificar y obtener la probabilidad de un suceso imposible.

# CANÓDROMO 1

