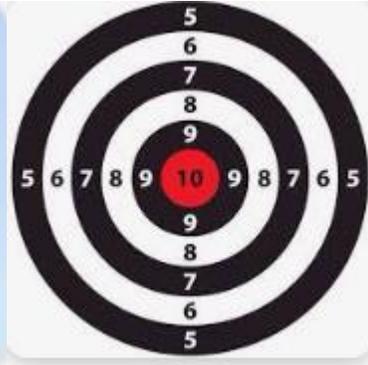


Taller

Modelamiento probabilístico

Actividad 1: Clasificar los juegos y materiales presentados en la siguiente Tabla:



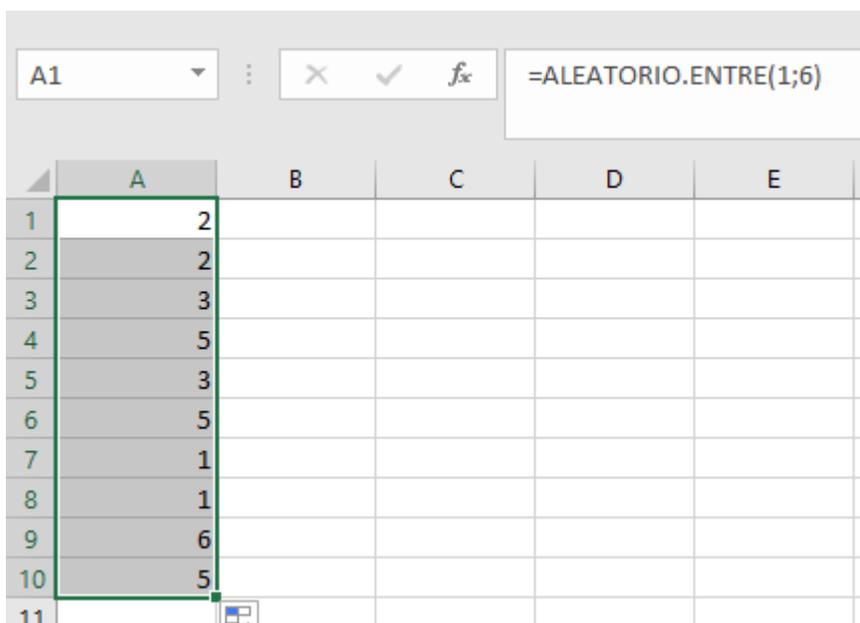
Juegos de habilidad/destreza	Juegos de azar

Actividad 2: Estas en una fiesta y llega el momento de las rifas, el animador invita a 5 participantes a ubicarse en una fila y decir un número del 1 al 5 sin repetir número, el ganador se conocerá al final cuando todos hayan dicho un número, ¿uds dónde se ubicaría?



Actividad 3: Consideremos la rifa planteada en la Actividad 2 pero considere ahora qué pasa si el animador suspende la rifa cuando un participante dice el número ganador, ¿sigue siendo un juego “justo” en el sentido que otorga igual probabilidad a todos los participantes sin importar donde estén ubicados?

Actividad 4: Aprendamos a simular un experimento utilizando Excel.



Actividad 5: Utilice la función Aleatorio.entre para simular en Excel el experimento

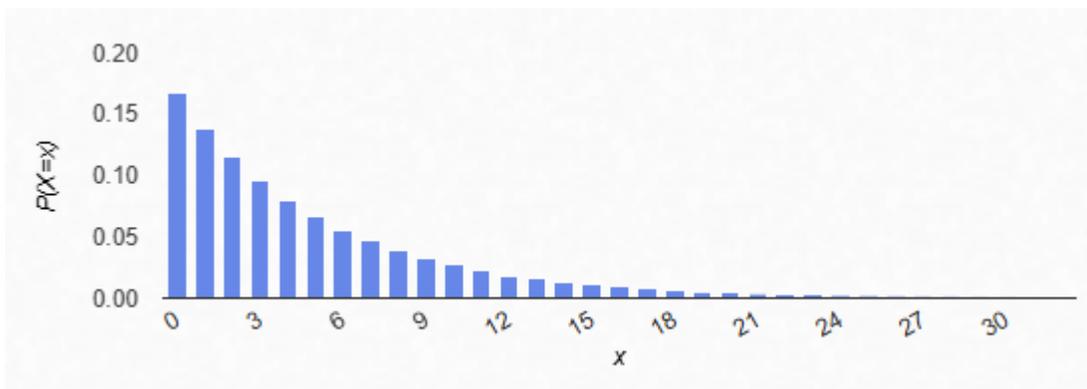
Lanzar un dado hasta obtener el primer 6; organiza en Excel una de trabajo como esta:

A	B	C	D	E	F	
	Simulación 1	Simulación 2	Simulación 3	Simulación 4	Simulación 5 ...	
	6	1	4	4	2	
		6	3	5	2	
			5	6	4	
			1		1	
			3		6	
			6			
# de lanzamientos	1	2	6	3	5	

Repita el experimento “Lanzar un dado hasta obtener el primer 6” 50 veces, luego organiza esa información en los dos siguientes formatos de presentación:

Representación Tabular		Representación Gráfica (usa un gráfico de barras)
# de lanzamientos requerido	Frecuencia	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
:		

Actividad 5: Compare los resultados anteriores con el siguiente modelo teórico:



Formule una conclusión sobre el comportamiento de la variable X : # de lanzamientos hasta obtener el primer 6