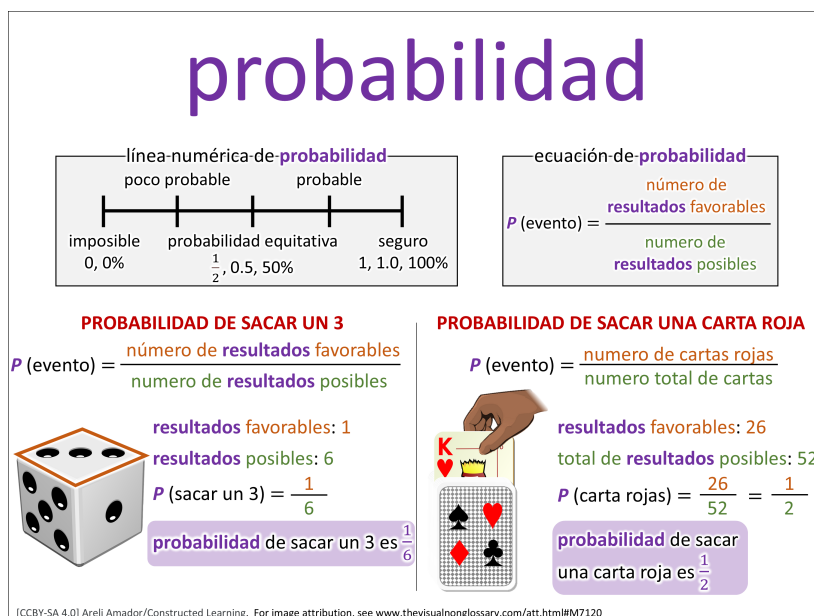


Un Juego de Azar

El propósito de la lectura es entender cómo la probabilidad se aplica a situaciones del mundo real al analizar posibles resultados.

Look Out For:

- cuántos resultados son posibles en cada ejemplo
- cuántos resultados son favorables
- cómo se representa la probabilidad con números
- cómo situaciones reales muestran diferentes resultados



Maya y sus amigos están jugando un juego con un dado de seis caras y una baraja de cartas. Mientras juegan, piensan en lo que podría pasar después. Maya piensa en la **probabilidad** de sacar un 3. Hay un **resultado** favorable de seis **resultados posibles**, así que la probabilidad es 1 de 6. Luego, su amigo saca una carta y piensa en sacar una carta roja. Hay 26 **resultados favorables** de 52 **resultados posibles**. Ellos notan que la **probabilidad** depende de comparar los **resultados favorables** con todos los **resultados posibles**.

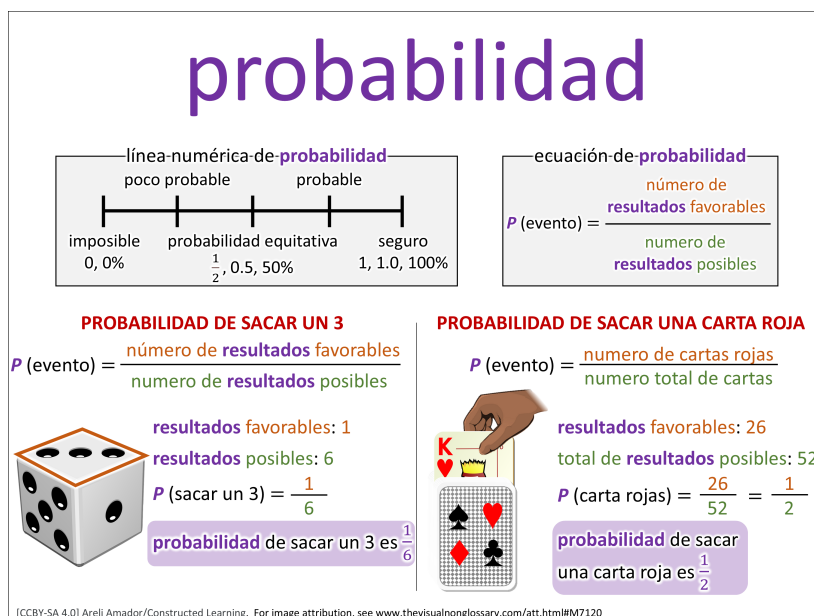
Al día siguiente, Maya ve un juego de baloncesto y piensa otra vez en la **probabilidad**. Ella ve que un jugador encesta 7 de 10 tiros en la práctica. Cada tiro tiene dos **resultados**, encestar o fallar. Ella piensa en qué tan seguido el jugador tiene éxito. También piensa en lo que podría pasar después. Maya usa la **probabilidad** para pensar en los **resultados posibles**.

Un Juego de Azar

El propósito de la lectura es entender cómo la probabilidad se aplica a situaciones del mundo real al analizar posibles resultados.

Look Out For:

- cuántos resultados son posibles en cada ejemplo
- cuántos resultados son favorables
- cómo se representa la probabilidad con números
- cómo situaciones reales muestran diferentes resultados



Maya y sus amigos están jugando un juego con un dado de seis caras y una baraja de cartas. Mientras toman turnos, comienzan a pensar en lo que podría pasar después. Maya se pregunta sobre la **probabilidad** de sacar un 3. Ella sabe que hay un **resultado favorable** de seis **resultados posibles**, así que la probabilidad es 1 de 6. Luego, su amigo saca una carta y pregunta sobre la probabilidad de sacar una carta roja. Hay 26 **resultados favorables** de 52 **resultados posibles**. El grupo nota que la **probabilidad** depende de comparar los **resultados favorables** con el total de **resultados posibles**.

Al día siguiente, Maya ve un juego de baloncesto y vuelve a pensar en la **probabilidad**. Ella se pregunta sobre la probabilidad de que su jugador favorito enceste un tiro libre. Ella nota que el jugador encesta 7 de 10 tiros durante la práctica. Cada tiro tiene posibles **resultados**, como encestar o fallar. Mientras observa más tiros, piensa en qué tan seguido el jugador tiene éxito y cómo eso podría relacionarse con futuros **resultados**. Aunque cada tiro puede ser diferente,

Maya usa su comprensión de la **probabilidad** para entender lo que podría pasar después.

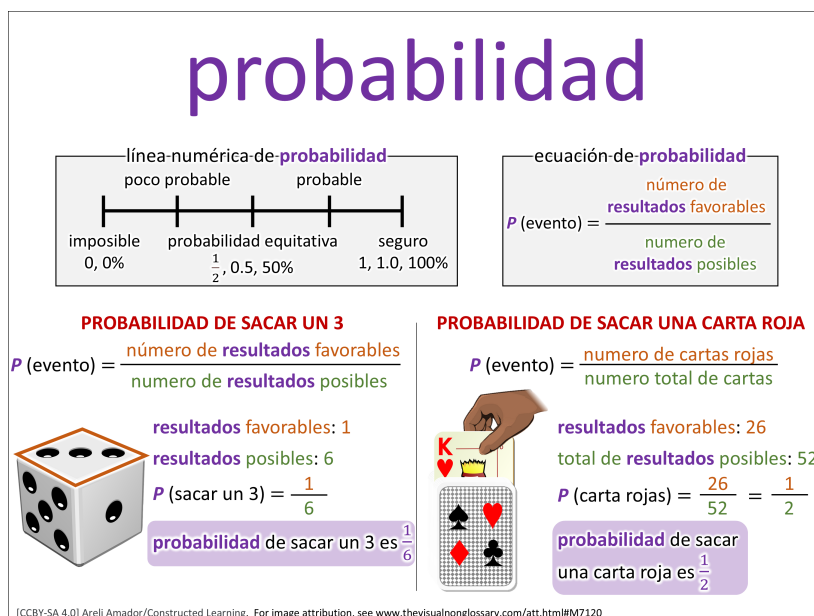


Un Juego de Azar

El propósito de la lectura es entender cómo la probabilidad se aplica a situaciones del mundo real al analizar posibles resultados.

Look Out For:

- cuántos resultados son posibles en cada ejemplo
- cuántos resultados son favorables
- cómo se representa la probabilidad con números
- cómo situaciones reales muestran diferentes resultados



Maya y sus amigos están jugando un juego con un dado de seis caras y una baraja de cartas. Mientras toman turnos, comienzan a analizar lo que podría pasar después. Maya considera la **probabilidad** de sacar un 3. Ella reconoce que hay un **resultado favorable** de seis **resultados posibles**, lo que da una probabilidad de 1 de 6. Luego, su amigo saca una carta y evalúa la probabilidad de sacar una carta roja. En este caso, hay 26 **resultados favorables** de 52 **resultados posibles**. El grupo concluye que la **probabilidad** se determina al comparar los **resultados favorables** con todos los **resultados posibles**.

Al día siguiente, Maya ve un juego de baloncesto y continúa pensando en la **probabilidad**. Ella analiza la probabilidad de que su jugador favorito enceste un tiro libre. Observa que el jugador encesta 7 de 10 tiros durante la práctica. Cada intento tiene posibles **resultados**, como encestar o fallar. Mientras observa más intentos, evalúa qué tan seguido el jugador tiene éxito y cómo eso podría relacionarse con futuros **resultados**. Aunque cada tiro puede variar, Maya aplica su comprensión de

la **probabilidad** para interpretar lo que podría pasar después.

