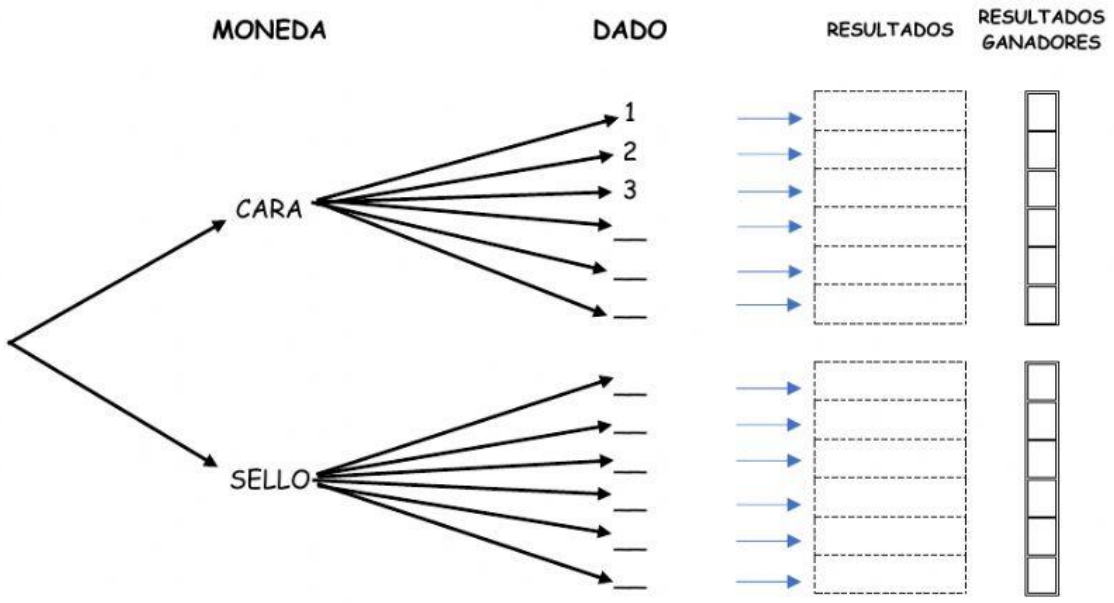
**Nombre:** ESTUDIANTE NUEVO 3 **Grupo:** 9A

## ACTIVIDAD 4 – GUÍA 3 - MATEMÁTICAS 9

**1.** Luisa y Camilo juegan con una moneda y un dado. El juego consiste en lanzarlos, de tal manera que, si sale sello y un número mayor o igual que 4, se gana el juego.

a) Completa los espacios faltantes del diagrama de árbol con los valores que faltan.
b) Arrastra las siguientes fichas al espacio correspondiente para completar la lista de resultados posibles del juego.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| CARA, 4 | SELLO, 2 | SELLO, 4 | CARA, 3 | CARA, 6 | SELLO, 5 |
| SELLO, 6 | CARA, 1 | SELLO, 1 | SELLO, 3 | CARA, 5 | CARA, 2 |




c) Selecciona cada una de las casillas que están frente a los resultados que permiten ganar el juego.
d) En el siguiente espacio en blanco registra el número de resultados posibles que se pueden dar en el juego: _____
e) En el siguiente espacio en blanco registra el número de resultados que permiten ganar el juego: _____

**2.** Determina la probabilidad de ganar el juego.

- Probabilidad como fracción: $\frac{\quad}{\quad}$
- Probabilidad en notación decimal: _____
- Probabilidad en porcentaje: _____ %