



NOMBRE COMPLETO: _____

Leer bien los ejercicios, las preguntas y responder correctamente.

1. La probabilidad se refiere a: *

1 punto

- Medir la mayor o menor posibilidad de que se dé un determinado resultado (suceso o evento) cuando se realiza un experimento aleatorio.
- Medir los resultados de un evento seguro.
- Medir los resultados de un evento posible.
- Medir los resultados de un evento probable.

2. Uno de los métodos de medición de probabilidad más utilizado es la Regla de Laplace. Este método utiliza la siguiente fórmula: *

1 punto

$$P_{(\text{suceso})} = \frac{\text{casos posibles (n)}}{\text{casos favorables (f)}}$$

$$P_{(\text{suceso})} = \frac{\text{casos posibles (n)}}{\text{casos PROBABLES (f)}}$$

Opción 1

Opción 2

$$P_{(\text{suceso})} = \frac{\text{casos PROBABLES(n)}}{\text{casos favorables (f)}}$$

$$P_{(\text{suceso})} = \frac{\text{casos favorables (f)}}{\text{casos posibles (n)}}$$

Opción 3

Opción 4

3. Para calcular la probabilidad de un evento se toma en cuenta: *

1 punto

- Los casos seguros de ocurrencia del mismo.
- Los casos posibles de ocurrencia del mismo.
- Los casos probables de ocurrencia del mismo.
- Los casos imposibles de ocurrencia del mismo.



4. El valor cero y el valor uno en probabilidad, se refiere respectivamente a: 1 punto

*

- Suceso seguro y suceso imposible.
- Suceso probable y suceso imposible.
- Suceso imposible y suceso seguro.
- Suceso imposible y suceso probable.

Lea el ejercicio y responda las preguntas correspondientes 5 y 6.

Una urna contiene 100 bolas numeradas de la siguiente forma: 00, 01, 02, ..., 99. Se saca una bola al azar. Calcular la probabilidad de que los dos números que aparecen en la bola sean impares.

5. Los casos posibles para el ejercicio anterior, son: *

1 punto

- 99
- 98
- 100
- 101

6. La probabilidad de que los dos números que aparecen en la bola sean impares, es: *

1 punto

- 50%
- 25%
- 75%
- 100%

Desarrolle el siguiente ejercicio en el cuaderno y responda las preguntas de la 7 a la 10.

Calcular la probabilidad de que al tirar un dado al aire, salga:

Un número par
Un múltiplo de tres
Un número mayor que 4

7. Los casos posibles para el ejercicio anterior, son: *

1 punto

- 4
- 6
- 3
- Ninguno



8. La probabilidad de que salga un número par, es: *

1 punto

- 25%
- 75%
- 50%
- 100%

9. Los casos favorables para calcular la probabilidad de que al tirar un dado al aire salga un múltiplo de tres, son: *

1 punto

- 2
- 6
- 3
- 4

10. La probabilidad de que al tirar un dado al aire salga un número mayor que 4, es: *

1 punto

- 50%
- 25%
- 33,33%
- 30%