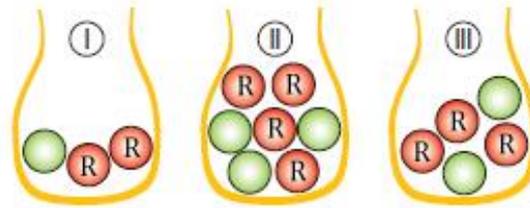




Apellidos y nombre:

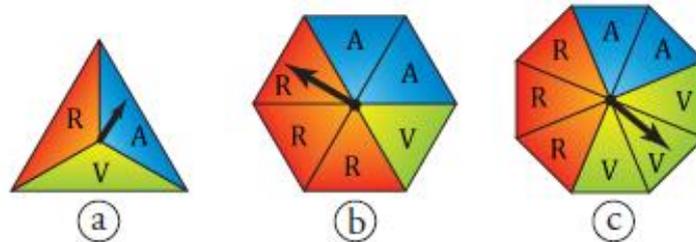
MATHLETICS**Probabilidad**

1) Observa las siguientes bolsas con bolas rojas y verdes:



- a) **(0.5 puntos)** Calcula la probabilidad de sacar bola roja en cada una. ¿De cuál es más probable?
- b) **(0.5 puntos)** Calcula la probabilidad de sacar bola verde en cada una. ¿De cuál es más probable?

2) Observa las siguientes dianas con colores rojo, verde y azul en sus casillas:



- a) **(0.25 puntos)** ¿En qué ruleta es más difícil conseguir color azul? Razona tu respuesta.
- b) **(0.25 puntos)** ¿En cuál es más fácil conseguir el color rojo? Razona tu respuesta.
- c) **(0.25 puntos)** Explica en qué diana es igual de probable obtener uno de los tres colores.
- 3) **(0.5 puntos)** De una bolsa con 7 bolas rojas, 5 verdes, 3 amarillas, 12 negras y 3 azules, ¿cuál es la probabilidad de sacar una bola que no sea negra? Expresa la probabilidad en forma de porcentaje.

4) **(0.5 puntos)** Hallar la probabilidad de que al lanzar dos monedas al aire salgan dos caras.

5) Calcular la probabilidad de que, al echar un dado al aire, salga:

a) **(0.25 puntos)** Número par

b) **(0.25 puntos)** Múltiplo de tres

c) **(0.25 puntos)** Mayor que cuatro

6) Los alumnos de una clase se distribuyen según esta tabla:

	CHICAS	CHICOS
CON GAFAS	3	6
SIN GAFAS	12	10

Si escogemos al azar a una persona de esa clase, calcula la probabilidad de que:

a) **(0.5 puntos)** Sea chica

b) **(0.5 puntos)** Tenga gafas

c) **(0.5 puntos)** Sea una chica con gafas

7) Se hace girar la flecha y se observa sobre qué número se detiene. Calcula las probabilidades de los siguientes sucesos:

a) **(0,25 puntos)** Obtener número par.

b) **(0,25 puntos)** Obtener número impar.

c) **(0,25 puntos)** Obtener 5 o más.

d) **(0,25 puntos)** Que no salga el 7.



- 9) Si jugamos a un juego en el que se tiran dos dados y se suman sus puntuaciones, calcula:
- a) **(1 punto)** El espacio muestral tomando todos los posibles resultados:

 - b) **(0.5 puntos)** La probabilidad de que la suma sea 7

 - c) **(0.5 puntos)** La probabilidad de sacar 12.

 - d) **(0.5 puntos)** La probabilidad de que sea una suma impar
- 10) Se extrae una carta de una baraja española de 40 cartas, y se consideran los siguientes sucesos: A = "obtener un as de oros", B = "obtener una sota" y C = "obtener un tres".
- a) **(0.5 puntos)** Calcula la probabilidad de sacar un as: $P(\text{as})$.

 - b) **(0.5 puntos)** Calcula la probabilidad de sacar una copa: $P(\text{copas})$.

 - c) **(0.5 puntos)** Calcula la probabilidad de cada suceso descrito: A , B y C .