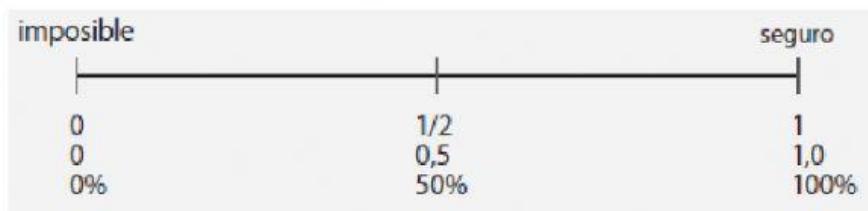


La probabilidad

La probabilidad de un suceso se **escribe P(A)**. Este número está entre **0** y **1** y lo puedes escribir como **decimal, fracción o porcentaje**.



Si en un experimento ninguno de los resultados posibles es privilegiado respecto de los demás, es decir, se trata de resultados o eventos equiprobables, el cálculo de la probabilidad de ocurrencia de un suceso A, se puede calcular utilizando la regla de Laplace:

$$P(A) = \frac{\text{casos favorables}}{\text{casos totales}} \longrightarrow \begin{array}{l} \text{cantidad de casos en los cuales ocurre el suceso.} \\ \text{cantidad de elementos del espacio muestral.} \end{array}$$

1. Analiza cada situación. Luego, determina la probabilidad de cada suceso

- Una urna tiene ocho bolas rojas, cinco amarilla y siete verdes. Si se extrae una bola al azar calcular la probabilidad de que:

1. Sea roja. Fracción — Decimal — Porcentaje —

2. Sea verde. Fracción — Decimal — Porcentaje —

3. Sea amarilla. Fracción — Decimal — Porcentaje —

4. No sea roja. Fracción — Decimal — Porcentaje —

5. No sea amarilla. Fracción — Decimal — Porcentaje —

- En una urna hay 15 bolas numeradas de 2 al 16. Extraemos una bola al azar y observamos el número que tiene. a) Describe los sucesos escribiendo todos sus elementos:

1. "Obtener par" Fracción — Decimal — Porcentaje —

2. "Obtener impar" Fracción — Decimal — Porcentaje —

3. "Obtener primo" Fracción — Decimal — Porcentaje —

4. "Obtener impar menor que 9" Fracción — Decimal — Porcentaje —

- Hallar la probabilidad de que al lanzar al aire dos monedas, salgan:

1. Dos caras.

Fracción —

Decimal

Porcentaje

- En un sobre hay 20 papeletas, 8 llevan dibujado un coche las restantes son blancas. Hallar la probabilidad de extraer al menos una papeleta con el dibujo de un coche:

Si se saca una papeleta.

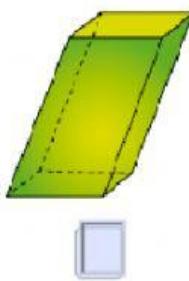
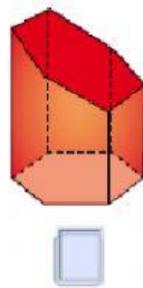
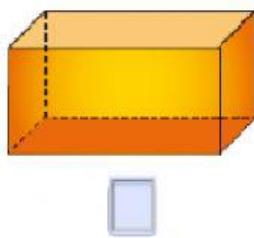
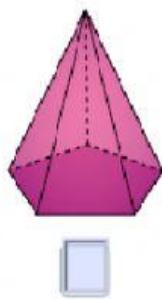
Fracción —

Decimal

Porcentaje

Cuerpos geométricos.

1. Marca con un X aquellos cuerpos geométricos que son prismas

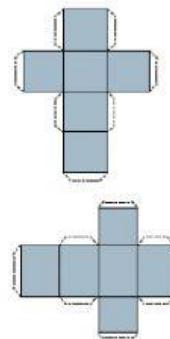
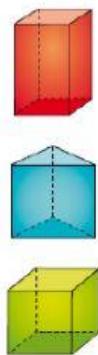


2. Completa la siguiente tabla con la cantidad de vértices, aristas, caras laterales y caras basales que tendría el cuerpo geométrico que se relaciona con cada edificio de la imagen.



Cuerpo geométrico	Cantidad de aristas	Cantidad de caras laterales	Cantidad de caras basales

3. Une cada cuerpo geométrico con su red de construcción.



NÚMEROS ROMANOS

23	1456	1232	2347
901	1561	129	789
356	156	651	681
2311	3000	3156	145
512	431	341	411

