



MARCELO A. ARAVENA C.
PROFESOR DE MATEMÁTICAS
DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS

GUÍA PARCIAL N° 13 2° EM
SEMANA 13 1° SEMESTRE 2021
PRIORIZACIÓN CURRICULAR CVD-19

Nombre			
Curso		Fecha	
		Puntaje Obtenido	

OA 14

Desarrollar las reglas de las probabilidades, la regla aditiva, la regla multiplicativa y la combinación de ambas, de manera concreta, pictórica y simbólica, de manera manual y/o con software educativo, en el contexto de la resolución de problemas.

¡LEE ATENTAMENTE TODAS LAS INSTRUCCIONES, ANTES DE CONTESTAR!

PROBABILIDAD TEORICA

Cuando un experimento aleatorio tiene resultados **equiprobables**, se calcula la probabilidad de un **evento** mediante la regla de Laplace. **Esto se conoce como probabilidad teórica.**

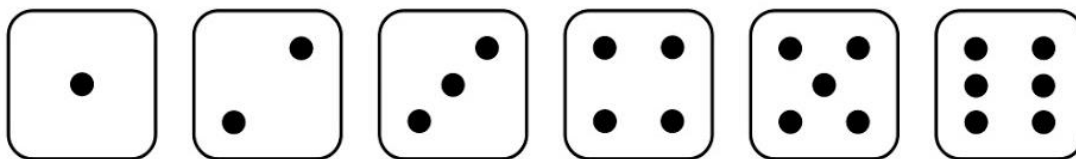
Si un experimento cualquiera puede dar lugar a un **número finito** de resultados posibles y no existe razón que privilegie un resultado por sobre otros, es decir, los resultados son **equiprobables (todos poseen la misma probabilidad de ocurrir)**, se puede calcular la probabilidad de un **evento** aleatorio según la regla de Laplace.

Para calcular la probabilidad teórica de un **evento** A se utiliza la expresión:

$$P(A) = \frac{\text{n° casos favorables}}{\text{n° casos totales}}$$

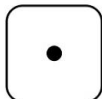
Los términos evento y suceso se emplean para referirse a lo mismo.

1. Jovanny y Carla , ESTÁN REALIZANDO UN EXPERIMENTO ALEATORIO CON UN DADO HONESTO, EL QUE CONSTA DE 6 CARAS:



CUÁL ES LA PROBABILIDAD DE QUE AL LANZAR EL DADO, ESTE SALGA:

a) UN 1



b) Un 2



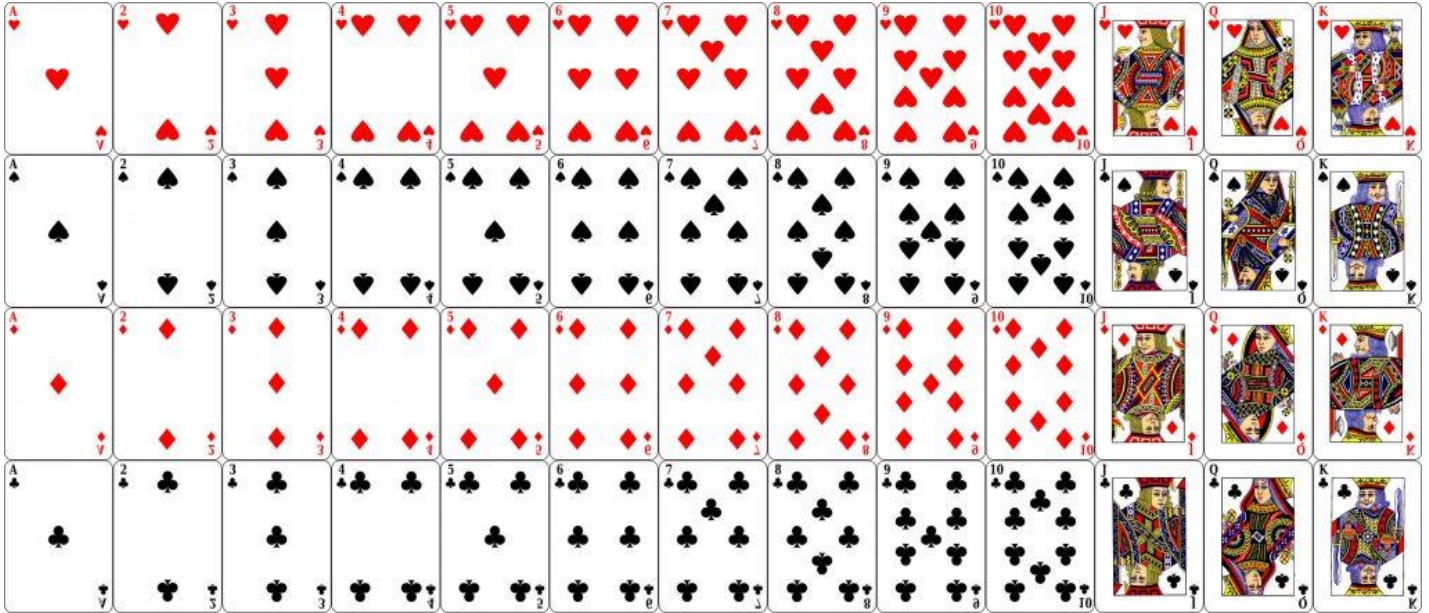
c) UN NUMERO PAR

d) UN NUMERO IMPAR

e) Un NUMERO MAYOR QUE 4

f) UN NUMERO MAYOR E IGUAL QUE 3

2. JUAN Y CLAUDIA, ESTÁN REALIZANDO UN EXPERIMENTO ALEATORIO CON EL MAZO DEL NAPE INGLES, QUE CONSTA DE 52 CARTAS, 26 CARTAS NEGRAS, 13 DE PICA, 13 TRÉBOLES, 26 CARTAS ROJAS, 13 CORAZONES Y 13 DIAMANTES. CADA PINTA CONSTA DE 10 NÚMEROS DEL 1 AL 10 Y 3 FIGURAS J, Q y K.



CUÁL ES LA PROBABILIDAD DE QUE AL EXTRAER UNA CARTA AL AZAR, ESTA SEA:

a) Una carta de corazón

b) Un 2

c) Un trébol

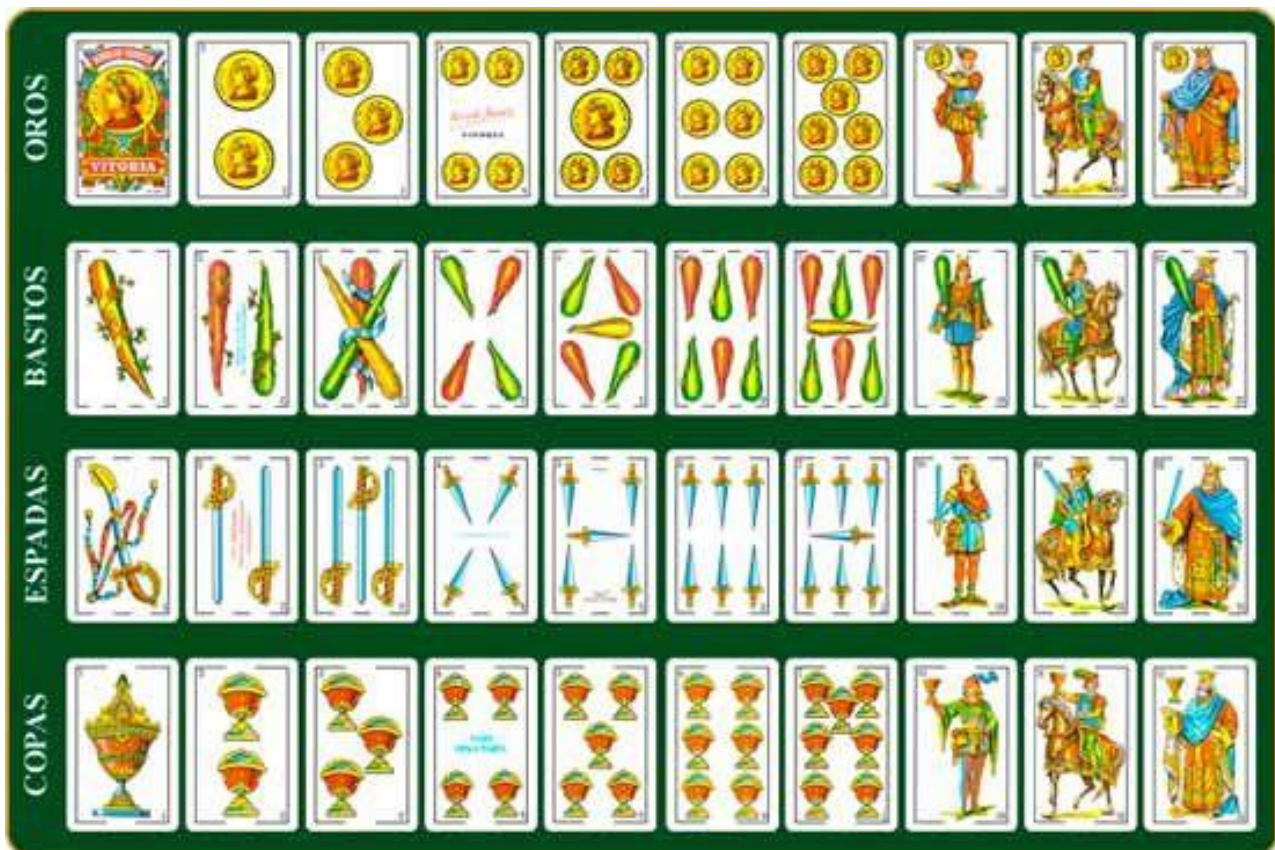
d) Un 3 de pica

e) Una figura de pinta negra

f) Una carta par

g) Una carta impar de pinta negra

3. BORIS Y VALENTINA, ESTÁN REALIZANDO UN EXPERIMENTO ALEATORIO CON EL MAZO DEL NAIFE ESPAÑOL, QUE CONSTA DE 40 CARTAS, 10 CARTAS ORO, 10 CARTAS BASTOS, 10 CARTAS ESPADA Y 10 CARTAS COPAS. CADA PINTA CONSTA DE 10 NÚMEROS DEL 1 AL 7 Y 3 FIGURAS ZOTA (10), CABALLO (11) Y REY (12).



CUÁL ES LA PROBABILIDAD DE QUE AL EXTRAER UNA CARTA AL AZAR, ESTA SEA:

a) Una carta de oro

b) Un 2

c) Un bastos

d) Un 3 de copas

e) Una figura de pinta espadas

f) Una carta par

g) Una carta impar de espadas

4. MAXIMILIANO Y MICHELLE, ESTÁN REALIZANDO UN EXPERIMENTO ALEATORIO CON EL MAZO DOMINO, QUE CONSTA DE 28 CARTAS O FICHAS, TAL COMO SE MUESTRAN EN LA SIGUIENTE FIGURA:

CUÁL ES LA PROBABILIDAD DE QUE AL EXTRAER UNA CARTA O FICHA AL AZAR, ESTA SEA:

a) Un 1

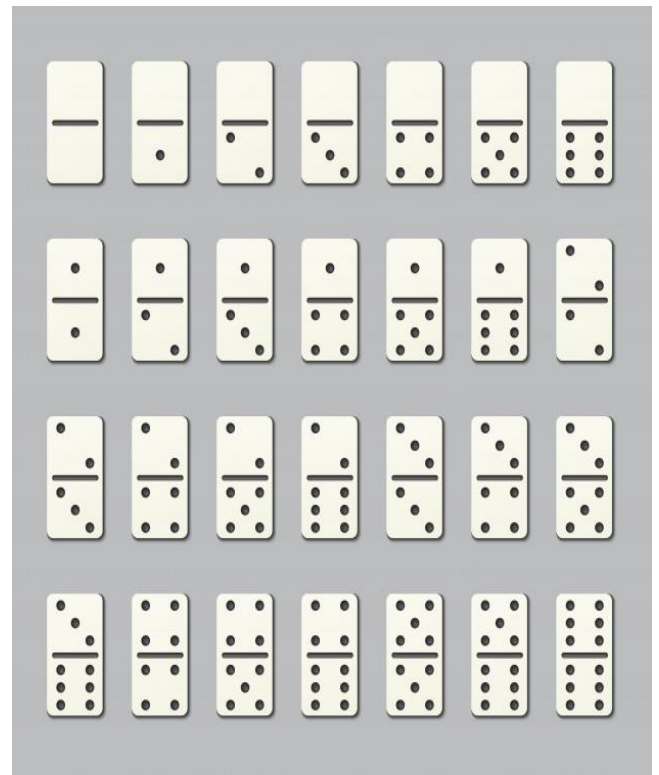
b) Un CERO

c) SUMEN UN NUMERO PAR

d) Un CHANCHO

e) SUMEN UN NUMERO IGUAL O MAYOR QUE 5

f) SUMEN UN NUMERO IGUAL O MENOR QUE 5



I. HORARIO CLASES ZOOM

2° A:
JUEVES DE 11:00 A 11:45

2° C:
JUEVES 12:00 A 12:45

II. CONTACTO PROFESOR DE MATEMÁTICA

Correo electrónico: maacprofesor@gmail.com

Wsp: +56 9 84212831

PAGINA WEB: www.profemarcelo.jimdo.com

Horario de consultas: lunes a jueves: 10:00 a 17:00 hrs.

Viernes de 10:00 a 13:00 hrs.

III. INSTRUCCIONES DE ENVIO DE GUÍAS Y/O TRABAJOS:

1. LA GUÍA DEBE ESTAR IDENTIFICADA CON NOMBRE COMPLETO, CURSO Y FECHA DE ENTREGA O DE REALIZACIÓN.
2. LAS GUÍAS ENTREGADAS FUERA DEL PLAZO ASIGNADO, SE CALIFICARAN CON MAXIMO 90%. DE LOGRO Y DISMINUYENDO 5 DECIMAS POR DÍA ATRAZADO.
3. TODAS LAS GUÍAS DEBEN SER SUBIDAS A LA PLATAFORMA CLASSROOM, DEBERAN INCLUIR: NOMBRE COMPLETO, CURSO, N° DE GUÍA. NO SE REVISARAN POR OTRO MEDIO
4. LAS GUÍAS DEBERÁN SER ENVIADAS EN FORMATO PDF, EN UN SOLO ARCHIVO, EVITANDO ENVIAR MUCHAS FOTOS. DEBERAN INCLUIR: NOMBRE COMPLETO, CURSO, N° DE GUÍA. USA APLICACIONES COMO ADOBE SCAM, O SIMILAR.
5. LAS GUÍAS DEBEN SER DESARROLLADAS SEGÚN LO REQUIERAN LAS INSTRUCCIONES, CON LÁPIZ GRAFITO OSCURO (N°2) O LÁPIZ PASTA AZUL. DESTACA LOS RESULTADOS CON DESTACADOR O LÁPICES DE OTRO COLOR, CUIDA TU CALIGRAFÍA Y ORTOGRAFÍA.
6. ALMACENA TU GUÍA ORDENADAMENTE EN UN PORTAFOLIO FÍSICO Y DIGITAL.
7. ¡RECUERDA SUBIR ESTA GUÍA A CLASS ROOM CON EL CÓDIGO ASIGNADO!