

Eventos simples

Nombre: _____

Fecha: _____

Puntaje: _____

1.

¿Qué es un evento en probabilidad?

1. Un resultado posible o un conjunto de resultados de un experimento aleatorio.
2. La acción de realizar un experimento, como lanzar un dado.
3. La certeza de que algo va a ocurrir.
4. Un número que siempre sale en un experimento.

2.

Al lanzar un dado de 6 caras, ¿cuál de los siguientes es un evento?

1. Obtener un número mayor que 6.
2. Obtener un número par.
3. El dado se cae de la mesa.
4. Lanzar el dado con la mano izquierda.

3.

En un experimento de lanzar una moneda, ¿cuál es un evento seguro?

1. Obtener cara.
2. Obtener sello.
3. Obtener cara o sello.
4. Obtener cara y sello al mismo tiempo.

4.

Al sacar una carta de una baraja española de 40 cartas, ¿cuál es un evento imposible?

1. Sacar un oro.
2. Sacar una figura (sota, caballo, rey).
3. Sacar una carta con el número 15.
4. Sacar una carta de copas.

5.

¿Cuál es el espacio muestral al lanzar una moneda?

1. {cara, sello}
2. {cara}
3. {sello}

6.

¿Cuál de los siguientes es un evento elemental al lanzar un dado de 6 caras?

1. Obtener un número par.
2. Obtener un número mayor que 3.
3. Obtener el número 4.
4. Obtener un número entre 1 y 6.

7.

En una bolsa hay 3 bolas rojas, 2 azules y 1 verde. ¿Cuál es un evento compuesto al sacar una bola?

1. Sacar una bola roja.
2. Sacar una bola azul.
3. Sacar una bola verde.
4. Sacar una bola roja o azul.

8.

Si al lanzar un dado el evento A es 'obtener un número par', ¿cuál es el complemento de A?

1. Obtener un número impar.
2. Obtener un número mayor que 3.
3. Obtener un número primo.
4. Obtener el número 6.

9.

¿Cuál par de eventos son mutuamente excluyentes al lanzar un dado una vez?

1. Obtener 1 y obtener 2.
2. Obtener un número par y obtener un número impar.
3. Obtener un número menor que 3 y obtener un número mayor que 3.
4. Todos los anteriores.

10.

¿Cuál es un ejemplo de eventos independientes?

1. Lanzar una moneda dos veces y obtener cara en ambos lanzamientos.
2. Sacar una carta de una baraja y luego sacar otra sin reemplazo.
3. Sacar una bola de una bolsa y no devolverla, luego sacar otra.
4. Elegir un estudiante al azar y luego elegir a su hermano.

11.

Si lanzas una moneda, ¿cuál es la probabilidad de obtener sello?

1. 0
2. $\frac{1}{2}$
3. 1
4. $\frac{1}{4}$

12.

Cuando giras una ruleta con los colores rojo, azul y verde, ¿cuál de las siguientes es un evento?

1. La ruleta gira.
2. La ruleta se detiene en rojo.
3. Empujar la ruleta.
4. Fabricar la ruleta.

13.

¿Cuál de las siguientes afirmaciones es verdadera sobre eventos seguros e imposibles?

1. Un evento seguro tiene probabilidad 0.
2. Un evento imposible tiene probabilidad 1.
3. La probabilidad de un evento seguro es 1.
4. La probabilidad de un evento imposible es 1/2.

14.

Al sacar una carta de una baraja francesa (52 cartas), ¿cuál de los siguientes es un evento?

1. Sacar una carta de espadas.
2. Sacar una carta con el número 10.
3. Sacar una carta roja.
4. Todas las anteriores.

15.

Al lanzar dos monedas, ¿cuál de los siguientes es un evento compuesto?

1. Obtener cara en la primera moneda.
2. Obtener sello en la segunda moneda.
3. Obtener al menos una cara.
4. Obtener cara en ambas monedas.

16.

En una ruleta con números del 1 al 10, ¿cuál es la probabilidad de que salga un número par?

1. $\frac{1}{10}$
2. $\frac{1}{2}$
3. $\frac{2}{5}$
4. $\frac{3}{5}$

17.

En un sorteo con 100 boletos, si compras un boleto, ¿cuál es la probabilidad de ganar?

1. $\frac{1}{100}$
2. $\frac{1}{50}$
3. $\frac{1}{10}$
4. $\frac{1}{1}$

18.

¿Cuál es la diferencia entre espacio muestral y evento?

1. El espacio muestral es un evento seguro.
2. El evento es un subconjunto del espacio muestral.
3. El espacio muestral es un tipo de evento.
4. No hay diferencia.

19.

¿Cuál de los siguientes no es un evento elemental al lanzar un dado de 6 caras?

1. Obtener el número 5.
2. Obtener un número primo.
3. Obtener el número 1.
4. Obtener el número 6.

20.

Ordena los siguientes eventos de menor a mayor probabilidad al lanzar un dado de 6 caras: I. Obtener un número mayor que 6, II. Obtener un número par, III. Obtener un número menor que 7.

1. I, II, III

2. III, II, I

3. II, III, I

4. I, III, II