

- 1 A continuación se recogen las temperaturas que apunta Aitor a lo largo de un día de primavera. Ordénalas en una tabla de frecuencias y dibuja el diagrama de barras con el polígono de frecuencias.

temperatura	frecuencia absoluta	frecuencia relativa
16		
17		
18		
19		
20		

19 °C 20 °C 20 °C 19 °C 19 °C
 19 °C 18 °C 17 °C 16 °C 16 °C

- 2 Calcula la media y la mediana de los datos del ejercicio anterior.
- 3 ¿Cuánto vale el rango de los datos del ejercicio 1? Explica cómo lo calculas.
- 4 Escribe un ejemplo de experiencia aleatoria y otra que no lo sea. Razona tu respuesta.
- 5 Lanzamos dos dados de parchís y sumamos sus resultados. Señala si los siguientes sucesos son seguros, probables o imposibles.

Sacar un número mayor que 2.

Obtener un 1.

Sacar número primo.

Sacar múltiplo de 3.

- 6 Luisa tiene 10 pares de calcetines emparejados en un cajón. Hay 5 pares azules, 3 de rayas y 2 con dibujos. Al sacar un par al azar, ¿qué opción de todas es la más probable?

La tómbola de Jerónimo

En la tómbola de Jerónimo siempre toca. Pero... ¿Es igual de fácil ganar un premio que otro?

Tienes que tirar un dado de 12 caras. ¿Cuál es tu puntuación? Busca entre las opciones el premio que te corresponde.

PAR PRIMO → Colección de videojuegos

IMPAR PRIMO → Juego de bolos

PAR NO PRIMO → Pompero

IMPAR NO PRIMO → Karaoke

No lo olvides...
¡El 1 no es primo!

7 Completa con seguro, posible o imposible.

- a) Es ganar un premio.
- b) Es sacar un 3 y que te toque un juego de bolos.
- c) Es que si sacas un 11 te toca un juego de bolos.
- d) Es sacar un 13.

8 ¿Qué es más probable que te toque? Completa la siguiente tabla para averiguarlo.

	Puntuaciones favorables	Número de casos favorables	Número de casos posibles
Videojuegos			
Juego de bolos			
Pompero			
Karaoke			

Es más probable que toque

9 Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas, y razona tu respuesta.

- a) Es más probable sacar par que impar.
- b) Lo más probable es sacar par no primo.

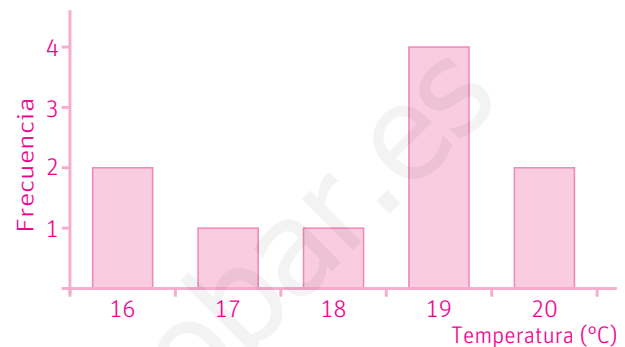
10 En las 8 últimas tiradas las puntuaciones de los jugadores han sido estas. Representa los datos en un gráfico de barras.

7 11 12 11 1 2 11 7

- 1 A continuación se recogen las temperaturas que apunta Aitor a lo largo de un día de primavera. Ordénalas en una tabla de frecuencias y dibuja el diagrama de barras con el polígono de frecuencias.

temperatura	frecuencia absoluta	frecuencia relativa
16	2	0,2
17	1	0,1
18	1	0,1
19	4	0,4
20	2	0,2

19 °C 20 °C 20 °C 19 °C 19 °C
 19 °C 18 °C 17 °C 16 °C 16 °C



- 2 Calcula la media y la mediana de los datos del ejercicio anterior.

La media es:

$$(16 \times 2 + 17 \times 1 + 18 \times 1 + 19 \times 4 + 20 \times 2) : 10 = 183 : 10 = 18,3 \text{ °C.}$$

La mediana es el dato que ocupa la posición central, en este caso 19°C.

- 3 ¿Cuánto vale el rango de los datos del ejercicio 1? Explica cómo lo calculas.

El rango es la diferencia entre el mayor y el menor valor de todos. En este caso es $20 - 16 = 4 \text{ °C.}$

- 4 Escribe un ejemplo de experiencia aleatoria y otra que no lo sea. Razona tu respuesta.

Experiencia aleatoria es la que no puede predecirse su resultado, como sacar una carta de una baraja.

Si se puede predecir, como medir la temperatura a la que se congela el agua, no es aleatoria.

- 5 Lanzamos dos dados de parchís y sumamos sus resultados. Señala si los siguientes sucesos son seguros, probables o imposibles.

Sacar un número mayor que 2.

Seguro

Obtener un 1.

Imposible

Sacar número primo.

Posible

Sacar múltiplo de 3.

Posible

- 6 Luisa tiene 10 pares de calcetines emparejados en un cajón. Hay 5 pares azules, 3 de rayas y 2 con dibujos. Al sacar un par al azar, ¿qué opción de todas es la más probable?

La probabilidad de sacar azules es $\frac{5}{10} = \frac{1}{2}$, la de sacar de rayas es $\frac{3}{10}$ y la de sacar de dibujos es $\frac{2}{10} = \frac{1}{5}$.

La opción más probable es la de sacar calcetines azules.

La tómbola de Jerónimo

En la tómbola de Jerónimo siempre toca. Pero... ¿Es igual de fácil ganar un premio que otro?

Tienes que tirar un dado de 12 caras. ¿Cuál es tu puntuación? Busca entre las opciones el premio que te corresponde.

PAR PRIMO → Colección de videojuegos
 IMPAR PRIMO → Juego de bolos
 PAR NO PRIMO → Pompero
 IMPAR NO PRIMO → Karaoke

No lo olvides... ¡El 1 no es primo!

7 Completa con seguro, posible o imposible.

- a) Es **seguro** ganar un premio.
- b) Es **posible** sacar un 3 y que te toque un juego de bolos.
- c) Es **seguro** que si sacas un 11 te toca un juego de bolos.
- d) Es **imposible** sacar un 13.

8 ¿Qué es más probable que te toque? Completa la siguiente tabla para averiguarlo.

	Puntuaciones favorables	Número de casos favorables	Número de casos posibles
Videojuegos	2	1	12
Juego de bolos	3, 5, 7 y 11	4	12
Pompero	4, 6, 8, 10 y 12	5	12
Karaoke	1 y 9	2	12

Es más probable que toque **un pompero**.

9 Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas, y razona tu respuesta.

- a) Es más probable sacar par que impar.
Falso, hay el mismo número de casos favorables para par que para impar.
- b) Lo más probable es sacar par no primo.
Verdadero. Dentro de la clasificación de par/no par y primo/no primo, este es el conjunto con mayor número de elementos entre el 1 y el 12.

10 En las 8 últimas tiradas las puntuaciones de los jugadores han sido estas. Representa los datos en un gráfico de barras.

7 11 12 11 1 2 11 7

