



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

GUÍA PARCIAL N° 14 2° EM
SEMANA 14 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!

REGLA ADITIVA DE LA PROBABILIDAD

Ejemplo 1

Se extrae al azar una carta de una baraja inglesa. ¿Cuál es la probabilidad de que la carta extraída sea un trébol o una J de corazón?

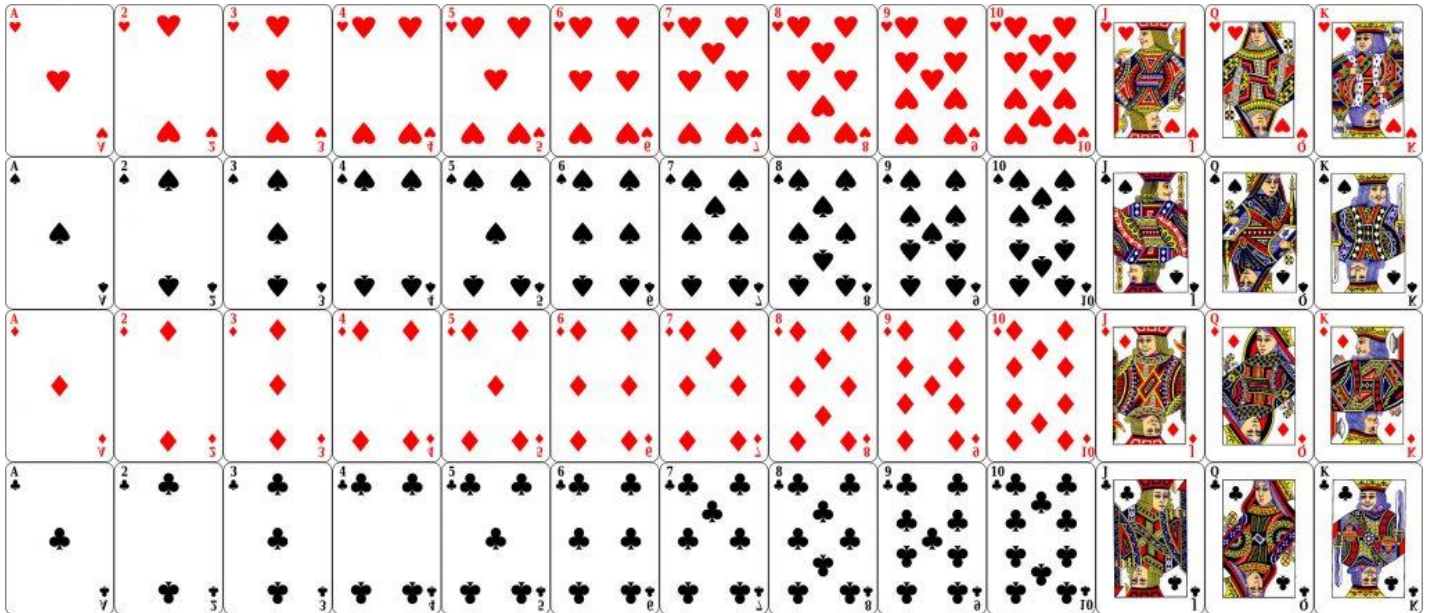
Para resolver el problema, puedes seguir estos pasos.

- 1 Identificas los eventos involucrados. En este caso son:
El evento A , como aquel en que la carta extraída fue una J de corazón.
El evento B , como aquel en que la carta extraída fue un trébol.
- 2 Verificas si los eventos son disjuntos. Para esto, debes determinar si los eventos pueden ocurrir de forma simultánea. En este caso, la respuesta es no, porque una carta no puede ser trébol y corazón a la vez, es decir, los eventos son disjuntos.
- 3 Por lo anterior, la probabilidad de la unión de los eventos será calculada simplemente por $P(A \cup B) = P(A) + P(B)$.
- 4 Calculas la probabilidad de cada evento, $P(A) = \frac{1}{52}$ y $P(B) = \frac{13}{52}$. Entonces,

$$P(A \cup B) = \frac{1}{52} + \frac{13}{52} = \frac{14}{52} = \frac{7}{26}$$

Respuesta: La probabilidad de que la carta extraída sea un trébol o una J de corazón es $\frac{7}{26}$.

1. JUAN Y CLAUDIA, ESTÁN REALIZANDO UN EXPERIMENTO ALEATORIO CON EL MAZO DEL NAIFE 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.



SE EXTRAE AL AZAR UNA CARTA DE UNA BARAJA INGLES. ¿Cuál ES LA PROBABILIDAD QUE LA CARTA EXTRAIDA SEA:

a). UNA CARTA DE CORAZÓN O UN K DE TREBOL

b). UNA CARTA DE CORAZÓN O UN j DE PICA

c). UN 2 DE TRÉBOL O UN K DE CORAZÓN.

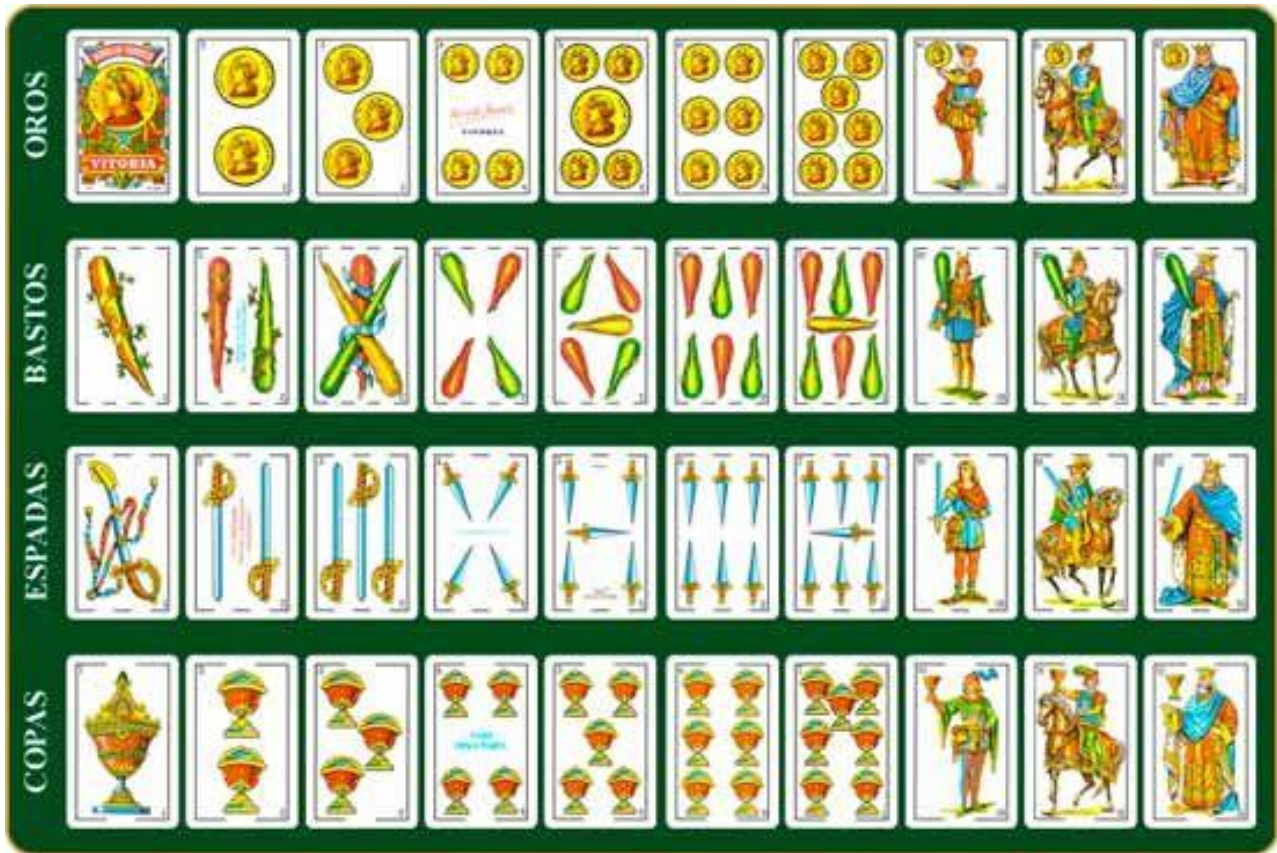
d). UNA FIGURA ROJA O UN 2 DE PICA

c). UNA 6 DE TRÉBOL O UN 5 DE CORAZÓN.

d). UNA FIGURA DE CORAZÓN O UN 2 DE PICA

d). UN J DE PICA O UN 2 DE DIAMANTE

2. BORIS Y VALENTINA, ESTÁN REALIZANDO UN EXPERIMENTO ALEATORIO CON EL MAZO DEL NAPE 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 o un 3 de espadas

b) Un 2 de espadas o un oro

c) Un bastos o un rey de copas

d) Un 3 de copas o un 3 de espadas

e) Una figura de pinta espadas o un 3 de oro

f) Una figura de pinta espadas o un rey de oro

g) Una figura de pinta oro o un 3 de bastos

h) Una zota o un rey de oro

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!