

Probabilidad

3 ESO - 100 problemas con datos numéricos, tablas, recuentos y cálculos.

Trabajo práctico: calcula, halla, determina, estima, compara, decide, analiza, interpreta, justifica, razona y concluye siempre desde datos.

Contextos usados: muestra, probabilidad, intervalo, modelo, población, empresa, coste, beneficio, precio, producción e informe.

Bloque 1. Datos y tablas

1. Una bolsa tiene 13 bolas rojas, 10 azules y 12 verdes. Calcula $P(\text{roja})$, $P(\text{no azul})$ y $P(\text{roja o verde})$. En el caso uno de comedor, calcula y escribe el resultado numérico.
2. Se lanza un dado. Calcula $P(\text{par})$, $P(\text{mayor que } 5)$ y $P(\text{no sacar } 6)$. En el caso dos de deporte, halla el valor pedido y redondea a dos decimales si es necesario.
3. Se lanzan dos monedas. Enumera los 4 casos y calcula $P(\text{dos caras})$ y $P(\text{al menos una cara})$. En el caso tres de ventas, ordena los datos antes de determinar el resultado.
4. Una ruleta tiene 40 sectores: 11 con premio, 24 sin premio y 5 especiales. Calcula $P(\text{premio})$ y $P(\text{especial})$. En el caso cuatro de salud, da el resultado como fracción y porcentaje cuando proceda.
5. En un sorteo hay 154 números y compras 9. Calcula $P(\text{ganar})$ y $P(\text{no ganar})$. En el caso cinco de asistencia, compara los resultados y concluye con una cantidad.
6. Una urna tiene 15 blancas y 12 negras. Sin devolución, calcula $P(\text{blanca y luego negra})$. En el caso seis de producción, estima primero y después justifica con el cálculo.
7. Una caja tiene 5 piezas correctas y 2 defectuosas. Calcula $P(\text{defectuosa})$ y la frecuencia esperada en 47 extracciones. En el caso siete de empresa, interpreta la respuesta con una frase numérica.
8. Un examen tiene 3 opciones por pregunta y una correcta. Calcula $P(\text{acertar al azar})$ y $P(\text{fallar})$. En el caso ocho de beneficio, razona si el dato final es mayor o menor que el inicial.
9. Una bolsa tiene 10 bolas rojas, 22 azules y 5 verdes. Calcula $P(\text{roja})$, $P(\text{no azul})$ y $P(\text{roja o verde})$. En el caso nueve de población, calcula y escribe el resultado numérico.
10. Se lanza un dado. Calcula $P(\text{par})$, $P(\text{mayor que } 5)$ y $P(\text{no sacar } 6)$. En el caso diez de informe, halla el valor pedido y redondea a dos decimales si es necesario.
11. Se lanzan dos monedas. Enumera los 4 casos y calcula $P(\text{dos caras})$ y $P(\text{al menos una cara})$. En el caso once de comedor, ordena los datos antes de determinar el resultado.
12. Una ruleta tiene 31 sectores: 4 con premio, 15 sin premio y 12 especiales. Calcula $P(\text{premio})$ y $P(\text{especial})$. En el caso doce de deporte, da el resultado como fracción y porcentaje cuando proceda.
13. En un sorteo hay 162 números y compras 5. Calcula $P(\text{ganar})$ y $P(\text{no ganar})$. En el caso trece de ventas, compara los resultados y concluye con una cantidad.
14. Una urna tiene 15 blancas y 14 negras. Sin devolución, calcula $P(\text{blanca y luego negra})$. En el caso catorce de salud, estima primero y después justifica con el cálculo.
15. Una caja tiene 8 piezas correctas y 6 defectuosas. Calcula $P(\text{defectuosa})$ y la frecuencia esperada en 43 extracciones. En el caso quince de asistencia, interpreta la respuesta con una frase numérica.
16. Un examen tiene 3 opciones por pregunta y una correcta. Calcula $P(\text{acertar al azar})$ y $P(\text{fallar})$. En el caso dieciseis de producción, razona si el dato final es mayor o menor que el inicial.
17. Una bolsa tiene 11 bolas rojas, 5 azules y 11 verdes. Calcula $P(\text{roja})$, $P(\text{no azul})$ y $P(\text{roja o verde})$. En el caso diecisiete de empresa, calcula y escribe el resultado numérico.
18. Se lanza un dado. Calcula $P(\text{par})$, $P(\text{mayor que } 5)$ y $P(\text{no sacar } 6)$. En el caso dieciocho de beneficio, halla el valor pedido y redondea a dos decimales si es necesario.
19. Se lanzan dos monedas. Enumera los 4 casos y calcula $P(\text{dos caras})$ y $P(\text{al menos una cara})$. En el caso diecinueve de población, ordena los datos antes de determinar el resultado.
20. Una ruleta tiene 38 sectores: 8 con premio, 21 sin premio y 9 especiales. Calcula $P(\text{premio})$ y $P(\text{especial})$. En el caso veinte de informe, da el resultado como fracción y porcentaje cuando proceda.

Bloque 2. Parámetros y porcentajes

21. Una ruleta tiene 31 sectores: 5 con premio, 23 sin premio y 3 especiales. Calcula $P(\text{premio})$ y $P(\text{especial})$. En el caso veintiuno de transporte, compara los resultados y concluye con una cantidad.
22. En un sorteo hay 112 números y compras 2. Calcula $P(\text{ganar})$ y $P(\text{no ganar})$. En el caso veintidos de lectura, estima primero y después justifica con el cálculo.
23. Una urna tiene 7 blancas y 21 negras. Sin devolución, calcula $P(\text{blanca y luego negra})$. En el caso veintitres de ahorro, interpreta la respuesta con una frase numérica.
24. Una caja tiene 18 piezas correctas y 5 defectuosas. Calcula $P(\text{defectuosa})$ y la frecuencia esperada en 43 extracciones. En el caso veinticuatro de temperatura, razona si el dato final es mayor o menor que el inicial.
25. Un examen tiene 12 opciones por pregunta y una correcta. Calcula $P(\text{acertar al azar})$ y $P(\text{fallar})$. En el caso veinticinco de encuesta, calcula y escribe el resultado numérico.
26. Una bolsa tiene 10 bolas rojas, 10 azules y 3 verdes. Calcula $P(\text{roja})$, $P(\text{no azul})$ y $P(\text{roja o verde})$. En el caso veintiseis de calidad, halla el valor pedido y redondea a dos decimales si es necesario.
27. Se lanza un dado. Calcula $P(\text{par})$, $P(\text{mayor que 5})$ y $P(\text{no sacar 6})$. En el caso veintisiete de coste, ordena los datos antes de determinar el resultado.
28. Se lanzan dos monedas. Enumera los 4 casos y calcula $P(\text{dos caras})$ y $P(\text{al menos una cara})$. En el caso veintiocho de precio, da el resultado como fracción y porcentaje cuando proceda.
29. Una ruleta tiene 33 sectores: 11 con premio, 17 sin premio y 5 especiales. Calcula $P(\text{premio})$ y $P(\text{especial})$. En el caso veintinueve de muestra, compara los resultados y concluye con una cantidad.
30. En un sorteo hay 128 números y compras 10. Calcula $P(\text{ganar})$ y $P(\text{no ganar})$. En el caso treinta de biblioteca, estima primero y después justifica con el cálculo.
31. Una urna tiene 14 blancas y 22 negras. Sin devolución, calcula $P(\text{blanca y luego negra})$. En el caso treinta y uno de transporte, interpreta la respuesta con una frase numérica.
32. Una caja tiene 11 piezas correctas y 6 defectuosas. Calcula $P(\text{defectuosa})$ y la frecuencia esperada en 44 extracciones. En el caso treinta y dos de lectura, razona si el dato final es mayor o menor que el inicial.
33. Un examen tiene 8 opciones por pregunta y una correcta. Calcula $P(\text{acertar al azar})$ y $P(\text{fallar})$. En el caso treinta y tres de ahorro, calcula y escribe el resultado numérico.
34. Una bolsa tiene 13 bolas rojas, 8 azules y 5 verdes. Calcula $P(\text{roja})$, $P(\text{no azul})$ y $P(\text{roja o verde})$. En el caso treinta y cuatro de temperatura, halla el valor pedido y redondea a dos decimales si es necesario.
35. Se lanza un dado. Calcula $P(\text{par})$, $P(\text{mayor que 5})$ y $P(\text{no sacar 6})$. En el caso treinta y cinco de encuesta, ordena los datos antes de determinar el resultado.
36. Se lanzan dos monedas. Enumera los 4 casos y calcula $P(\text{dos caras})$ y $P(\text{al menos una cara})$. En el caso treinta y seis de calidad, da el resultado como fracción y porcentaje cuando proceda.
37. Una ruleta tiene 43 sectores: 13 con premio, 18 sin premio y 12 especiales. Calcula $P(\text{premio})$ y $P(\text{especial})$. En el caso treinta y siete de coste, compara los resultados y concluye con una cantidad.
38. En un sorteo hay 141 números y compras 4. Calcula $P(\text{ganar})$ y $P(\text{no ganar})$. En el caso treinta y ocho de precio, estima primero y después justifica con el cálculo.
39. Una urna tiene 15 blancas y 20 negras. Sin devolución, calcula $P(\text{blanca y luego negra})$. En el caso treinta y nueve de muestra, interpreta la respuesta con una frase numérica.
40. Una caja tiene 17 piezas correctas y 7 defectuosas. Calcula $P(\text{defectuosa})$ y la frecuencia esperada en 56 extracciones. En el caso cuarenta de biblioteca, razona si el dato final es mayor o menor que el inicial.

Bloque 3. Gráficos y comparación

41. Una caja tiene 13 piezas correctas y 7 defectuosas. Calcula $P(\text{defectuosa})$ y la frecuencia esperada en 40 extracciones. En el caso cuarenta y uno de deporte, calcula y escribe el resultado numérico.
42. Un examen tiene 11 opciones por pregunta y una correcta. Calcula $P(\text{acertar al azar})$ y $P(\text{fallar})$. En el caso cuarenta y dos de ventas, halla el valor pedido y redondea a dos decimales si es necesario.
43. Una bolsa tiene 7 bolas rojas, 18 azules y 4 verdes. Calcula $P(\text{roja})$, $P(\text{no azul})$ y $P(\text{roja o verde})$. En el caso cuarenta y tres de salud, ordena los datos antes de determinar el resultado.
44. Se lanza un dado. Calcula $P(\text{par})$, $P(\text{mayor que 3})$ y $P(\text{no sacar 6})$. En el caso cuarenta y cuatro de asistencia, da el resultado como fracción y porcentaje cuando proceda.
45. Se lanzan dos monedas. Enumera los 4 casos y calcula $P(\text{dos caras})$ y $P(\text{al menos una cara})$. En el caso cuarenta y cinco de producción, compara los resultados y concluye con una cantidad.
46. Una ruleta tiene 24 sectores: 8 con premio, 14 sin premio y 2 especiales. Calcula $P(\text{premio})$ y $P(\text{especial})$. En el caso cuarenta y seis de empresa, estima primero y después justifica con el cálculo.
47. En un sorteo hay 142 números y compras 7. Calcula $P(\text{ganar})$ y $P(\text{no ganar})$. En el caso cuarenta y siete de beneficio, interpreta la respuesta con una frase numérica.
48. Una urna tiene 10 blancas y 15 negras. Sin devolución, calcula $P(\text{blanca y luego negra})$. En el caso cuarenta y ocho de población, razona si el dato final es mayor o menor que el inicial.
49. Una caja tiene 11 piezas correctas y 4 defectuosas. Calcula $P(\text{defectuosa})$ y la frecuencia esperada en 37 extracciones. En el caso cuarenta y nueve de informe, calcula y escribe el resultado numérico.
50. Un examen tiene 7 opciones por pregunta y una correcta. Calcula $P(\text{acertar al azar})$ y $P(\text{fallar})$. En el caso cincuenta de comedor, halla el valor pedido y redondea a dos decimales si es necesario.
51. Una bolsa tiene 17 bolas rojas, 12 azules y 8 verdes. Calcula $P(\text{roja})$, $P(\text{no azul})$ y $P(\text{roja o verde})$. En el caso cincuenta y uno de deporte, ordena los datos antes de determinar el resultado.
52. Se lanza un dado. Calcula $P(\text{par})$, $P(\text{mayor que 5})$ y $P(\text{no sacar 6})$. En el caso cincuenta y dos de ventas, da el resultado como fracción y porcentaje cuando proceda.
53. Se lanzan dos monedas. Enumera los 4 casos y calcula $P(\text{dos caras})$ y $P(\text{al menos una cara})$. En el caso cincuenta y tres de salud, compara los resultados y concluye con una cantidad.
54. Una ruleta tiene 31 sectores: 14 con premio, 8 sin premio y 9 especiales. Calcula $P(\text{premio})$ y $P(\text{especial})$. En el caso cincuenta y cuatro de asistencia, estima primero y después justifica con el cálculo.
55. En un sorteo hay 120 números y compras 12. Calcula $P(\text{ganar})$ y $P(\text{no ganar})$. En el caso cincuenta y cinco de producción, interpreta la respuesta con una frase numérica.
56. Una urna tiene 16 blancas y 14 negras. Sin devolución, calcula $P(\text{blanca y luego negra})$. En el caso cincuenta y seis de empresa, razona si el dato final es mayor o menor que el inicial.
57. Una caja tiene 12 piezas correctas y 10 defectuosas. Calcula $P(\text{defectuosa})$ y la frecuencia esperada en 48 extracciones. En el caso cincuenta y siete de beneficio, calcula y escribe el resultado numérico.
58. Un examen tiene 2 opciones por pregunta y una correcta. Calcula $P(\text{acertar al azar})$ y $P(\text{fallar})$. En el caso cincuenta y ocho de población, halla el valor pedido y redondea a dos decimales si es necesario.
59. Una bolsa tiene 10 bolas rojas, 10 azules y 3 verdes. Calcula $P(\text{roja})$, $P(\text{no azul})$ y $P(\text{roja o verde})$. En el caso cincuenta y nueve de informe, ordena los datos antes de determinar el resultado.
60. Se lanza un dado. Calcula $P(\text{par})$, $P(\text{mayor que 5})$ y $P(\text{no sacar 6})$. En el caso sesenta de comedor, da el resultado como fracción y porcentaje cuando proceda.

Bloque 4. Modelos de probabilidad

61. Se lanza un dado. Calcula $P(\text{par})$, $P(\text{mayor que } 5)$ y $P(\text{no sacar } 6)$. En el caso sesenta y uno de lectura, compara los resultados y concluye con una cantidad.
62. Se lanzan dos monedas. Enumera los 4 casos y calcula $P(\text{dos caras})$ y $P(\text{al menos una cara})$. En el caso sesenta y dos de ahorro, estima primero y después justifica con el cálculo.
63. Una ruleta tiene 41 sectores: 6 con premio, 23 sin premio y 12 especiales. Calcula $P(\text{premio})$ y $P(\text{especial})$. En el caso sesenta y tres de temperatura, interpreta la respuesta con una frase numérica.
64. En un sorteo hay 50 números y compras 3. Calcula $P(\text{ganar})$ y $P(\text{no ganar})$. En el caso sesenta y cuatro de encuesta, razona si el dato final es mayor o menor que el inicial.
65. Una urna tiene 10 blancas y 21 negras. Sin devolución, calcula $P(\text{blanca y luego negra})$. En el caso sesenta y cinco de calidad, calcula y escribe el resultado numérico.
66. Una caja tiene 11 piezas correctas y 5 defectuosas. Calcula $P(\text{defectuosa})$ y la frecuencia esperada en 52 extracciones. En el caso sesenta y seis de coste, halla el valor pedido y redondea a dos decimales si es necesario.
67. Un examen tiene 5 opciones por pregunta y una correcta. Calcula $P(\text{acertar al azar})$ y $P(\text{fallar})$. En el caso sesenta y siete de precio, ordena los datos antes de determinar el resultado.
68. Una bolsa tiene 5 bolas rojas, 13 azules y 7 verdes. Calcula $P(\text{roja})$, $P(\text{no azul})$ y $P(\text{roja o verde})$. En el caso sesenta y ocho de muestra, da el resultado como fracción y porcentaje cuando proceda.
69. Se lanza un dado. Calcula $P(\text{par})$, $P(\text{mayor que } 5)$ y $P(\text{no sacar } 6)$. En el caso sesenta y nueve de biblioteca, compara los resultados y concluye con una cantidad.
70. Se lanzan dos monedas. Enumera los 4 casos y calcula $P(\text{dos caras})$ y $P(\text{al menos una cara})$. En el caso setenta de transporte, estima primero y después justifica con el cálculo.
71. Una ruleta tiene 38 sectores: 15 con premio, 18 sin premio y 5 especiales. Calcula $P(\text{premio})$ y $P(\text{especial})$. En el caso setenta y uno de lectura, interpreta la respuesta con una frase numérica.
72. En un sorteo hay 142 números y compras 4. Calcula $P(\text{ganar})$ y $P(\text{no ganar})$. En el caso setenta y dos de ahorro, razona si el dato final es mayor o menor que el inicial.
73. Una urna tiene 18 blancas y 23 negras. Sin devolución, calcula $P(\text{blanca y luego negra})$. En el caso setenta y tres de temperatura, calcula y escribe el resultado numérico.
74. Una caja tiene 7 piezas correctas y 8 defectuosas. Calcula $P(\text{defectuosa})$ y la frecuencia esperada en 33 extracciones. En el caso setenta y cuatro de encuesta, halla el valor pedido y redondea a dos decimales si es necesario.
75. Un examen tiene 5 opciones por pregunta y una correcta. Calcula $P(\text{acertar al azar})$ y $P(\text{fallar})$. En el caso setenta y cinco de calidad, ordena los datos antes de determinar el resultado.
76. Una bolsa tiene 14 bolas rojas, 19 azules y 6 verdes. Calcula $P(\text{roja})$, $P(\text{no azul})$ y $P(\text{roja o verde})$. En el caso setenta y seis de coste, da el resultado como fracción y porcentaje cuando proceda.
77. Se lanza un dado. Calcula $P(\text{par})$, $P(\text{mayor que } 2)$ y $P(\text{no sacar } 6)$. En el caso setenta y siete de precio, compara los resultados y concluye con una cantidad.
78. Se lanzan dos monedas. Enumera los 4 casos y calcula $P(\text{dos caras})$ y $P(\text{al menos una cara})$. En el caso setenta y ocho de muestra, estima primero y después justifica con el cálculo.
79. Una ruleta tiene 26 sectores: 17 con premio, 6 sin premio y 3 especiales. Calcula $P(\text{premio})$ y $P(\text{especial})$. En el caso setenta y nueve de biblioteca, interpreta la respuesta con una frase numérica.
80. En un sorteo hay 32 números y compras 10. Calcula $P(\text{ganar})$ y $P(\text{no ganar})$. En el caso ochenta de transporte, razona si el dato final es mayor o menor que el inicial.

Bloque 5. Problemas de síntesis

81. En un sorteo hay 132 números y compras 2. Calcula $P(\text{ganar})$ y $P(\text{no ganar})$. En el caso ochenta y uno de ventas, calcula y escribe el resultado numérico.
82. Una urna tiene 11 blancas y 10 negras. Sin devolución, calcula $P(\text{blanca y luego negra})$. En el caso ochenta y dos de salud, halla el valor pedido y redondea a dos decimales si es necesario.
83. Una caja tiene 12 piezas correctas y 5 defectuosas. Calcula $P(\text{defectuosa})$ y la frecuencia esperada en 47 extracciones. En el caso ochenta y tres de asistencia, ordena los datos antes de determinar el resultado.
84. Un examen tiene 10 opciones por pregunta y una correcta. Calcula $P(\text{acertar al azar})$ y $P(\text{fallar})$. En el caso ochenta y cuatro de producción, da el resultado como fracción y porcentaje cuando proceda.
85. Una bolsa tiene 9 bolas rojas, 13 azules y 8 verdes. Calcula $P(\text{roja})$, $P(\text{no azul})$ y $P(\text{roja o verde})$. En el caso ochenta y cinco de empresa, compara los resultados y concluye con una cantidad.
86. Se lanza un dado. Calcula $P(\text{par})$, $P(\text{mayor que 3})$ y $P(\text{no sacar 6})$. En el caso ochenta y seis de beneficio, estima primero y después justifica con el cálculo.
87. Se lanzan dos monedas. Enumera los 4 casos y calcula $P(\text{dos caras})$ y $P(\text{al menos una cara})$. En el caso ochenta y siete de población, interpreta la respuesta con una frase numérica.
88. Una ruleta tiene 19 sectores: 7 con premio, 7 sin premio y 5 especiales. Calcula $P(\text{premio})$ y $P(\text{especial})$. En el caso ochenta y ocho de informe, razona si el dato final es mayor o menor que el inicial.
89. En un sorteo hay 40 números y compras 9. Calcula $P(\text{ganar})$ y $P(\text{no ganar})$. En el caso ochenta y nueve de comedor, calcula y escribe el resultado numérico.
90. Una urna tiene 7 blancas y 14 negras. Sin devolución, calcula $P(\text{blanca y luego negra})$. En el caso noventa de deporte, halla el valor pedido y redondea a dos decimales si es necesario.
91. Una caja tiene 16 piezas correctas y 8 defectuosas. Calcula $P(\text{defectuosa})$ y la frecuencia esperada en 56 extracciones. En el caso noventa y uno de ventas, ordena los datos antes de determinar el resultado.
92. Un examen tiene 6 opciones por pregunta y una correcta. Calcula $P(\text{acertar al azar})$ y $P(\text{fallar})$. En el caso noventa y dos de salud, da el resultado como fracción y porcentaje cuando proceda.
93. Una bolsa tiene 13 bolas rojas, 10 azules y 10 verdes. Calcula $P(\text{roja})$, $P(\text{no azul})$ y $P(\text{roja o verde})$. En el caso noventa y tres de asistencia, compara los resultados y concluye con una cantidad.
94. Se lanza un dado. Calcula $P(\text{par})$, $P(\text{mayor que 5})$ y $P(\text{no sacar 6})$. En el caso noventa y cuatro de producción, estima primero y después justifica con el cálculo.
95. Se lanzan dos monedas. Enumera los 4 casos y calcula $P(\text{dos caras})$ y $P(\text{al menos una cara})$. En el caso noventa y cinco de empresa, interpreta la respuesta con una frase numérica.
96. Una ruleta tiene 35 sectores: 10 con premio, 15 sin premio y 10 especiales. Calcula $P(\text{premio})$ y $P(\text{especial})$. En el caso noventa y seis de beneficio, razona si el dato final es mayor o menor que el inicial.
97. En un sorteo hay 135 números y compras 9. Calcula $P(\text{ganar})$ y $P(\text{no ganar})$. En el caso noventa y siete de población, calcula y escribe el resultado numérico.
98. Una urna tiene 14 blancas y 7 negras. Sin devolución, calcula $P(\text{blanca y luego negra})$. En el caso noventa y ocho de informe, halla el valor pedido y redondea a dos decimales si es necesario.
99. Una caja tiene 14 piezas correctas y 5 defectuosas. Calcula $P(\text{defectuosa})$ y la frecuencia esperada en 64 extracciones. En el caso noventa y nueve de comedor, ordena los datos antes de determinar el resultado.
100. Un examen tiene 8 opciones por pregunta y una correcta. Calcula $P(\text{acertar al azar})$ y $P(\text{fallar})$. En el caso cien de deporte, da el resultado como fracción y porcentaje cuando proceda.