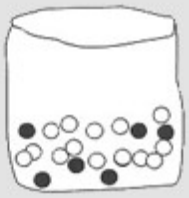
PISA - Evaluación de diagnóstico 2º ESO

FERIA

En un juego de una caseta de feria se utiliza en primer lugar una ruleta. Si la ruleta se para en un número par, entonces el jugador puede sacar una canica de una bolsa. La ruleta y las canicas de la bolsa se representan en los dibujos siguientes.



20 canicas

Cuando se saca una canica negra se gana un premio. Daniela juega una vez.

¿Cómo es de probable que Daniela gane un premio?

p(ganar) = 5/6 . 6/20 = 5/20 = 1/4 = 0,25 = 25%

A. Es imposible.

B. No es muy probable.

C. Tiene aproximadamente el 50% de probabilidad.

D. Es muy probable.

E. Es seguro.