



ESCOLA SECUNDÁRIA DR. JOSÉ AFONSO
MATEMÁTICA PARA A VIDA

ACTIVIDADE 15 – INTRODUÇÃO ÀS PROBABILIDADES (MV₃A)

NOME:

DATA:

- **Experiências aleatórias:** são experiências cuja realização depende do acaso, ou seja, aquelas em que não é possível prever o resultado.

Exemplos: Experiência aleatória – Lançar um dado e adivinhar qual é o nº que vai sair.

Experiência determinista: Lançar uma moeda à água e prever que a moeda vai ao fundo.

1. Diz quais das seguintes experiências são aleatórias:

- Lançar um dado com todas as faces com o nº1 e adivinhar qual o nº que vai sair.
- Tirar uma carta de um baralho de cartas completo e adivinhar a cor da carta.
- De um saco com 10 fichas numeradas de 1 a 10 tirar uma ficha e adivinhar o seu nº.
- De um saco com 10 fichas vermelhas tirar uma ficha e adivinhar a sua cor.

- **Espaço de resultados:** é o conjunto de todos os resultados possíveis de uma experiência aleatória.

Exemplos: Lançamento de uma dado: $E = \{ 1, 2, 3, 4, 5, 6 \}$

Retirar uma carta de um baralho e registar o naipe: $E = \{ \text{ouros, paus, copas, espadas} \}$

2. Indica o espaço de resultados das seguintes experiências aleatórias:

- Lançamento de uma moeda
- Tirar uma bola de um saco com bolas azuis, vermelhas e castanhas e registar a cor
- Lançamento de duas moedas.

- **Acontecimentos certos:** são os acontecimentos que se verificam sempre
- **Acontecimentos impossíveis:** são os acontecimentos que nunca acontecem.

Exemplos: Num lançamento de uma dado

- Acontecimento certo: “Sair um nº menor que 7”
- Acontecimento impossível: “ Sair um nº maior que 7”

3. Imagina um jogo que consiste em tirar uma ficha de um saco que contém 6 fichas de cores diferentes (4 vermelhas e 2 brancas). **Completa** as frases seguintes utilizando as palavras possível, impossível, certo e provável.

Quando tiramos uma ficha do saco é _____ que seja branca mas é muito mais _____ que seja vermelha. Se o saco contivesse apenas fichas vermelhas, ao tirar uma ficha seria _____ que fosse vermelha e _____ que fosse branca.

4. Tem-se uma caixa com 10 bolas numeradas de 0 a 9. Realiza-se uma experiência que consiste na extracção de uma bola da caixa, anota-se o nº e volta-se a colocar a bola na caixa.

Classifica cada um dos acontecimentos (*possível, impossível e certo*):

- a. "Obter um nº maior do que 8"
 - b. "Obter um nº negativo"
 - c. "Não obter o nº 12"
 - d. "Obter um nº menor do que 8"
- **Lei de Laplace:** a probabilidade de um acontecimento pode ser determinada fazendo o quociente entre o nº de casos favoráveis à realização desse acontecimento e o nº de casos possíveis de ocorrer esse acontecimento - $p(A) = \frac{\text{nº de casos favoráveis}}{\text{nº de casos possíveis}}$ - , desde que os resultados sejam, à partida, equiprováveis.

Exemplos: Num lançamento de uma dado

$$- p(\text{"sair um nº ímpar"}) = \frac{3}{6} = 0,5 = 50\% "$$

$$- p(\text{"sair um nº maior que 4"}) = \frac{2}{6} \approx 0,33 = 33\%$$

5. Num lançamento de um dado, **calcula** a probabilidade de obter:
- a. Um nº par
 - b. Um nº menor que 7
 - c. Um nº maior que 6
 - d. Um divisor de 6
6. De um baralho de 52 cartas (13 de cada naipe), tirou-se uma carta. **calcula** a probabilidade de:
- a. Sair um ás
 - b. Sair uma carta de ouros
 - c. Sair uma carta preta
 - d. Sair uma dama ou um valete