



000104

Código 010 **MATEMATICAS BASICAS**Código 00 **CURSO DE ACCESO MAYORES 25 AÑOS**Junio - 2006
1ª Semana
27/05/2006

Duración: 60 min

Modelo: C
Parcial: 2ª P.P.
Lectura óptica

Calculadora científica

Hoja: 1 de 1

MATEMÁTICAS BÁSICAS

CÓDIGO DE CARRERA: 00 CÓDIGO DE ASIGNATURA: 010

CURSO 2005-06 CONVOCATORIA Junio 2ª P.P - TARDE. EXAMEN TIPO **C**

- Señale TIPO DE EXAMEN en la hoja de lectura óptica, DNI, código de carrera, código de asignatura, convocatoria y semana.

- Puede usar calculadoras de bolsillo. ENTREGUE SÓLO LA HOJA DE LECTURA ÓPTICA. DURACIÓN: 1 hora.

- EVALUACIÓN: 1 ACIERTO = 1 PUNTO; 1 FALLO = -0.25 PUNTOS; 1 BLANCO O MÁS DE UNA MARCA = 0 PUNTOS

- Si C es la circunferencia de centro $(-3, 5)$ y radio 4, el punto $(-4, 9)$ está
 - fuera de C .
 - sobre C .
 - dentro de C .
- La gráfica de la función $f(x) = x^4 - 2x^2$ tiene tangente de pendiente
 - 1 en el punto de abscisa $x = 0$.
 - $3/2$ en el punto de abscisa $x = 1/2$.
 - 0 en el punto de abscisa $x = 1$.
- El conjunto $A = \{a, b, c, d, e\}$ está definido:
 - Por enumeración.
 - Por descripción.
 - Por inclusión.
- El gráfico de la función $f(x) = \sqrt{x^2 + 4}$ no pasa por el punto
 - $(-2, 4)$.
 - $(\sqrt{3}, \sqrt{7})$.
 - $(0, 2)$.
- ¿Cuál de las desigualdades siguientes es la correcta?
 - $-7/13 < -6/11 < 2/3$.
 - $-7/13 < 2/3 < -6/11$.
 - $-6/11 < -7/13 < 2/3$.
- Los números 13 y 27 cumplen:
 - Son primos entre sí.
 - Su máximo común divisor es 13.
 - Son primos los dos.
- Lanzamos un dado dos veces, si el primer resultado ha sido mayor que el segundo, la probabilidad de que el primero sea un 6 es igual a:
 - $1/4$
 - $1/2$
 - $1/3$
- El punto $(x, 5/3)$ pertenece a la recta $3x - 2y + 1 = 0$ si
 - $x = -7/3$.
 - $x = 8/3$.
 - $x = 7/9$.
- Si la proposición p es falsa, la proposición $(\neg p) \vee q$
 - Es falsa.
 - Su valor de verdad depende del valor de verdad de q .
 - Es verdadera.
- Un dado está cargado de manera que al lanzarlo, sus sucesos simples ocurren con las siguientes probabilidades:

Modelo no uniforme del lanzamiento del dado

Suceso	1	2	3	4	5	6
Probabilidad	0.3	0.1	0.4	0.1	0.2	0.1

La probabilidad de obtener más de cuatro puntos es:

- 0.1
- 0.3
- 0.4