InformaCión ausente

Empareja cada matriz con sus datos. Después, utiliza las parejas para responder a las preguntas debajo.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Datos** |  | **Matrices** |
| 1) \_\_\_\_\_ | Los porcentajes de personas que jugaban videojuegos en 2015 son 26%, 47%, y 27% de aquellos menores de 18 años, los de entre 18 y 45 años y los mayores de 45 años, respectivamente. En 2020, esos porcentajes eran 20%, 52%, and 28%. | (A) |  |
| 2) \_\_\_\_\_ |  | (B) |  |
| 3) \_\_\_\_\_ |  | (C) |  |
| 4) \_\_\_\_\_ | En la Preparatoria Alfa, el porcentaje de mujeres en el segundo, tercer y último año que juegan videojuegos es 60%, 55% y 45%, respectivamente. El porcentaje de hombres que juegan videojuegos es 80%, 75% y *m*%, respectivamente. | (D) |  |

Usa tus parejas para responder a las preguntas que siguen.

5) ¿Cuál es el valor de *k*?

6) ¿Cuál es el valor de *h*?

7) ¿Qué porcentaje de hombres de último año juegan videojuegos?

8) ¿Qué porcentaje de personas en 2020 dicen que compran DVDs?