1. El Problema de Monty Hall es un problema de probabilidad que está inspirado por el concurso televisivo estadounidense Let's Make a Deal.

En este concurso, el concursante escoge una puerta entre tres, y su premio consiste en lo que se encuentra detrás. Una de ellas oculta un coche, y tras las otras dos hay una cabra. Sin embargo, antes de abrirla, el presentador, que sabe donde esta el premio, abre una de las otras dos puertas y muestra que detrás de ella hay una cabra. Ahora tiene el concursante una última oportunidad de cambiar la puerta escogida.

1. A primera instancia parece que quedarse con la primer elección ya que la probabilidad de que se acierte es de 50%.
2. Resulta que cuando no se cambia de puerta las probabilidades de ganar son de 1/3 mientras que si se cambia de puerta es de 2/3. Aún así es difícil entender por qué pasa.
3. Cambiar de puerta es la mejor opción porque en sólo uno de tres casos elegiste una puerta premiada y al quitarte una puerta sin premio sabes que si no elegiste una puerta con premio tendrás el premio.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Elijes una puerta sin premio | Elijes puerta sin premio | Elijes puerta con premio |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Cambias de puerta | Te quedas con la puerta | Cambias de puerta | Te quedas con la puerta | Cambias de puerta | Te quedas con la puerta |
| Ganas | Pierdes | Ganas | Pierdes | Pierdes | Ganas |