

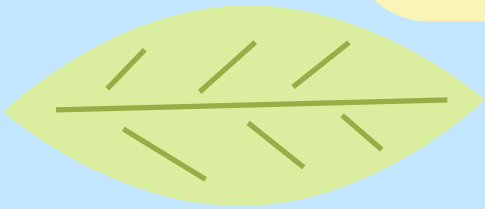


NOMBRE DEL ALUMNO : Sharon Carolina Torres Trujillo
DOCENTE : VANIA NATALI
SANTIZO MORALES
MATERIA : Probabilidad Y Estadística
FECHA DE ENTREGA : Lunes /15/09/ 2025
SEMESTRE : 5

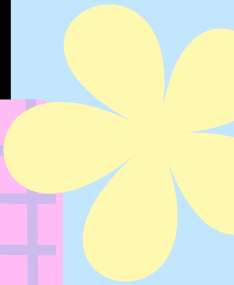
PROBABILIDAD Y ESTADISTICA

Conceptos Básicos de Probabilidad

En esencia, la probabilidad se encarga de estudiar los fenómenos que dependen del azar. Los conceptos básicos nos ayudan a entender y cuantificar la posibilidad de que ocurran ciertos eventos.



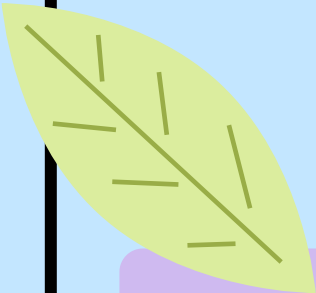
Definición de Probabilidad



La probabilidad es una medida numérica de la posibilidad de que ocurra un suceso. Se expresa como un número entre 0 y 1, donde 0 significa que el suceso es imposible y 1 significa que el suceso es seguro.

Tabulación de Datos

La tabulación de datos consiste en organizar la información recolectada en tablas. Esto facilita su análisis, resumen y posterior representación gráfica. Las tablas de frecuencia son un tipo común de tabulación que muestra cuántas veces aparece cada valor o categoría en un conjunto de datos.



Representaciones Gráficas

Las representaciones gráficas son herramientas visuales que nos permiten interpretar los datos de manera más rápida y clara. Ayudan a identificar patrones, tendencias y la distribución de los datos.



Defina con sus propias palabras experimento aleatorio, suceso y espacio muestral.

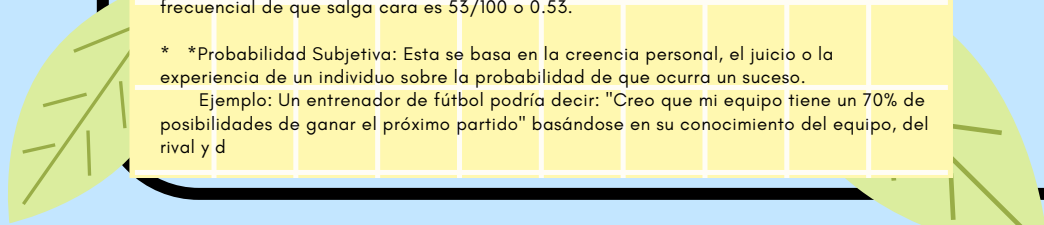
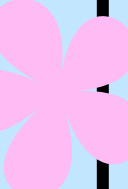
***Experimento Aleatorio:** Imagina que haces algo cuyo resultado no puedes predecir con certeza, aunque repitas la acción una y otra vez. Por ejemplo, lanzar un dado. Sabes que saldrá un número del 1 al 6, pero no sabes cuál saldrá en un lanzamiento específico.

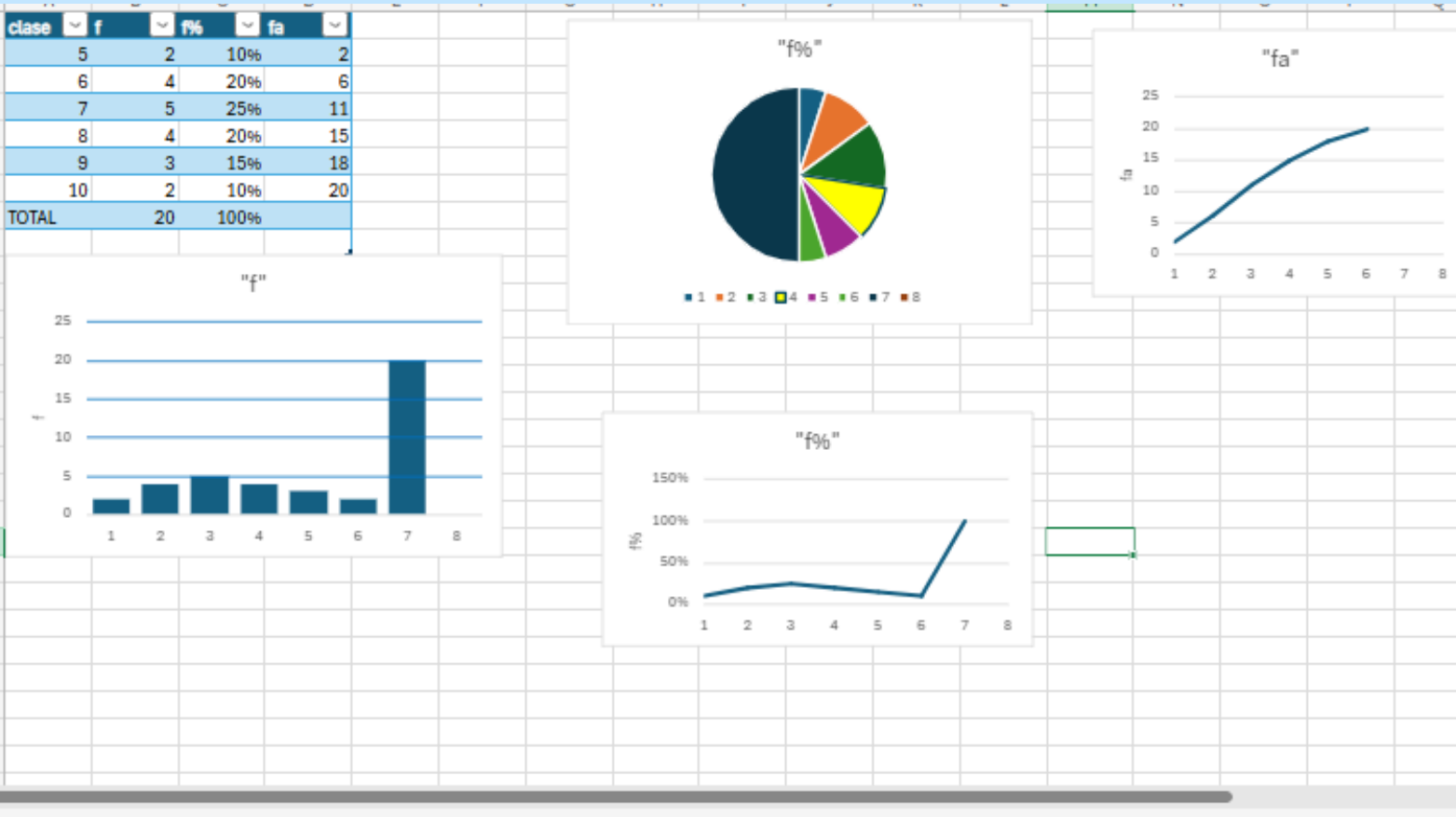
Suceso :Un suceso es simplemente uno o varios de los posibles resultados que pueden ocurrir en un experimento aleatorio. Siguiendo con el dado, si sacas un número par (2, 4, 6), eso es un suceso.

Espacio Muestral:* El espacio muestral es el conjunto de todos los resultados posibles de un experimento aleatorio. Si lanzas un dado, el espacio muestral es {1, 2, 3, 4, 5, 6}. Si lanzas una moneda, el espacio muestral es {Cara, Cruz}

Escriba un ejemplo para cada definición de probabilidad: clásica, frecuencial y subjetiva.

Probabilidad Clásica: Esta se aplica cuando todos los resultados posibles de un experimento son igualmente probables. Ejemplo:Al lanzar un dado justo, la probabilidad de que salga un "3" es de 1/6, porque hay 6 caras igualmente probables y solo una de ellas es el número 3.
* Probabilidad Frecuencial (o Empírica):Se basa en la observación de la frecuencia con la que ocurre un suceso en la práctica, después de realizar el experimento muchas veces. Ejemplo: Si lanzas una moneda 100 veces y sale "cara" 53 veces, la probabilidad frecuencial de que salga cara es 53/100 o 0.53.
* *Probabilidad Subjetiva: Esta se basa en la creencia personal, el juicio o la experiencia de un individuo sobre la probabilidad de que ocurra un suceso. Ejemplo: Un entrenador de fútbol podría decir: "Creo que mi equipo tiene un 70% de posibilidades de ganar el próximo partido" basándose en su conocimiento del equipo, del rival y d





TODO ESTO LO SAQUE DE APUNTES Y TAMBIEN DE
INTERNET [https://www.bing.com/search?
qs=LS&pq=QUE+ES+PRO&sk=CSYN1LS1&sc=16-
10&pglt=2339&q=que+es+probabilidad&cvid=93571851f8
624df48e4de7c439b685ec&gs_lcrp=EgRIZGdlKgYIAhAAGE
AyBg](https://www.bing.com/search?q=LS&pq=QUE+ES+PRO&sk=CSYN1LS1&sc=16-10&pglt=2339&q=que+es+probabilidad&cvid=93571851f8624df48e4de7c439b685ec&gs_lcrp=EgRIZGdlKgYIAhAAGEAyBg)