

Probabilidad (suceso)

CORRECCIÓN
educa3d.com/c/84.html

1. Suceso (espacio muestral)


- **Conceptos básicos**
 - **SUCESO.** Se enuncia un suceso A, cuando planteamos una condición a un experimento aleatorio
EJEMPLOS. En el experimento aleatorio “lanzar un dado” serían sucesos:
 - A = {Obtener un n° par} ✓✓
 - B = {Obtener un n° primo} ✓✓

 - **ESPACIO MUESTRAL.** Se define espacio muestral al conjunto de casos favorables que cumplen la condición del suceso
EJEMPLOS. Los espacios muestrales del ejemplo anterior serían:
 - A = {2, 4, 6} ✓✓
 - B = {1, 2, 3, 5} ✓✓


1.1 Completa la tabla:

Concepto	Explicación	Ejemplo
suceso	Plantea una sobre un experimento Se designa como: Letra m = ... condición ...	Al lanzar un dado, “obtener un n° impar” es un suceso (lo designaremos con la letra A, por ejemplo) y se enuncia como: ... = { }
espacio muestral	Es el conjunto de que cumplen la condición del suceso. Se escribe como: Letra m = ... elemento/s ...	El espacio muestral del suceso anterior sería: ... = { }

1.2 Completa la tabla, sobre la experiencia “lanzar un dado”:

	Suceso	Gráfico	Espacio muestral
¡EJEMPLO! Llamamos suceso A a obtener menos de 3	$A = \{\text{obtener menos de 3}\}$		$A = \{1, 2\}$
			$B = \{2, 4, 6\}$
Llamamos suceso C a obtener un nº impar			
			$D = \{4, 5, 6\}$
Llamamos suceso F a obtener un nº primo			
Llamamos suceso G a obtener un nº divisor de 6			

1.3 Completa la tabla, sobre la experiencia “lanzar dos dados”:

	Suceso	Gráfico	Espacio muestral
¡EJEMPLO! Llamamos suceso A a obtener menos de 4 al sumar las caras	$A = \{\text{obtener menos de 4 al sumar las caras}\}$		$A = \{1-1, 1-2\}$
			$B = \{5-5, 6-5, 6-6\}$
Llamamos suceso C a obtener dos números pares			
			$D = \{1-1\}$
Llamamos suceso F a obtener el mismo nº en ambos			
Llamamos suceso G a obtener 6 al sumar las caras			