

INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA "LA SAGRADA FAMILIA" SEDE VERSALLES TALLER DE MATEMÁTICAS GRADO 4º 2020

EXPLICACIÓN

Observa los siguientes videos explicativos, después lea y copia los conceptos en el cuaderno de estadística

https://www.youtube.com/watch?v=Oi1 3wc5Wtk
https://miclasedetercerob.wordpress.com/2018/05/05/probabilidad-sucesos/

PROBABILIDAD

Las situaciones cuyo resultado no podemos conocer de antemano se llaman situaciones o **experiencias aleatorias**. En estas situaciones, el resultado depende del azar o de la suerte. Una experiencia es de **azar** si no se puede predecir su resultado. Jugar con una moneda a cara o cruz es una experiencia de azar. Tirar un dado en el juego del parqués también es una experiencia de azar. Lanzar una moneda al aire ¿saldrá cara o cruz? es una experiencia aleatoria. Se denomina **suceso o evento** a cada uno de los resultados posibles de una experiencia aleatoria.

Probabilidades de los sucesos

Dentro de los sucesos o eventos vamos a distinguir:

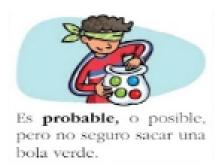
Suceso seguro: es aquel resultado que ocurre siempre.

Por ejemplo: Cuando es seguro sacar una bola verde de una bolsa que contiene bolas verdes.



Suceso posible o probable: cuando el resultado es probable que ocurra algunas veces.

Por ejemplo: Cuando es probable o posible pero no seguro sacar una bola verde.



Suceso igual de posible: es aquel resultado que tiene la misma probabilidad que los demás

Por ejemplo: cuando lanzamos una moneda, el suceso "cara" tiene las mismas probabilidades que el suceso "cruz".



Suceso más posible: es aquel resultado que tiene muchas probabilidades de darse:

Por ejemplo: en una urna con 100 bolitas numeradas del 1 al 100, el suceso "sacar una bola con un número entre 1 y 98" tiene muchas probabilidades de ocurrir.



Suceso menos posible: es aquel resultado que tiene muy pocas probabilidades de darse:

Por ejemplo: en una bolsa con 100 bolitas, 99 blancas y 1 negra, el suceso "sacar la bola negra" tiene pocas probabilidades de ocurrir.



Suceso imposible: es aquel en el que nunca se va a dar el resultado.

Por ejemplo: es imposible que Ramón coloree su dibujo con verde.

