



# Universidad de Panamá

**Facultad de Informática, Electrónica y**

**Comunicación**

*Presentación de Experiencia Aleatoria con*

*Recursos Didácticos*

**Profesora: Milagros García**

**Estudiantes:**

**Cédula:**

Guillén, Jean Carlos

8-1019-771

Gutiérrez, Jade

EC-35-11804

Hernández Reyes, Juan Diego

8-991-161

Lee, Luis

3-754-548

**Fecha: 25/11/2025**

## ***Eventos Aleatorios: Imposible, Probable o Seguro***

Recursos Didácticos: Para este trabajo, escogimos una ruleta y monedas de 1 centavo como recursos didácticos.



*Ruleta del juego LIFE®*



*Monedas panameñas y estadounidenses de 1 centésimo*

**Ejemplos de Eventos #1:** Lanzadas de Monedas de 1 centésimo (Jade Gutiérrez)

**Experiencia Aleatoria:** Lanzar una moneda de 1 centésimo al aire y observar el resultado.

**Espacio Muestral:**

$S = \{\text{Cara, Sello}\}$

**1. Evento Seguro**

- Que al lanzar la moneda, el resultado sea **cara o sello**.

**2. Evento Probable**

- Que el resultado del lanzamiento de una moneda sea **Cara**.

**3. Evento Imposible**

- Que al lanzar una moneda de 1 centésimo panameña o estadounidense aparezca **el sello de una moneda mexicana**.

**Ejemplos de Eventos #2:** Giros con la Ruleta (Juan Diego Hernández)

**Experiencia Aleatoria:** Girar la ruleta del juego LIFE® y observar el número en el que se detiene.

**Espacio Muestral:**

$S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10\}$  *(correspondientes a los números visibles en la ruleta utilizada)*

**1. Evento Seguro**

- Que al girar la ruleta el resultado sea **uno de los números del 1 al 10**.

**2. Evento Probable**

- Girar la ruleta y que salga el número 7.

### 3. Evento Imposible

- Girar la ruleta y que salga el número 16.

### **Ejemplos de Eventos #3:** Giros con la Ruleta (Luis Lee)

**Experiencia Aleatoria:** Girar la ruleta del juego LIFE® y observar el número y el color en el que se detiene.

#### **Espacio Muestral:**

$S = \{(1, \text{amarillo}), (2, \text{amarillo oscuro}), (3, \text{naranja}), (4, \text{rojo}), (5, \text{fucsia}), (6, \text{morado}), (7, \text{azul oscuro}), (8, \text{azul claro}), (9, \text{verde oscuro}), (10, \text{verde claro})\}$   
(Cada número de la ruleta tiene asignado un único color específico.)

#### 1. Evento Seguro

- Que al girar la ruleta el resultado sea **un número del 1 al 10 con su color correspondiente.**

#### 2. Evento Probable

- Que al girar la ruleta el resultado sea un **sector de color rojo.**

#### 3. Evento Imposible

- Que al girar la ruleta salga el **número 7 con el color negro**, cuando el número 7 no está asociado al color negro en la ruleta.

### **Ejemplos de Eventos #4:** Lanzadas de Monedas de un balboa (Jean Guillén)

**Experiencia Aleatoria:** Lanzar una moneda panameña de **un balboa** al aire y observar el lado que queda visible al caer.

#### **Espacio Muestral:**

$S = \{\text{Cara (Escudo Nacional)}, \text{Sello (Balboa)}\}$

1. **Evento Seguro**

- Que al lanzar la moneda de un balboa el resultado sea **cara o sello**, correspondientes a los dos lados oficiales de la moneda.

2. **Evento Probable**

- Que al lanzar la moneda de un balboa salga el lado del **Escudo Nacional**.

3. **Evento Imposible**

- Que al lanzar una moneda panameña de un balboa aparezca el rostro de un presidente estadounidense.