# Simulación II Tema: Resumen de Probabilidad

Asociado a cada evento A de un espacio muestral S hay un número P(A), la probabilidad de ocurrencia del evento A, que satisface los siguientes axiomas:

- 1.  $0 \le P(A) \le 1$ .
- 2. P(S) = 1.

3. 
$$P(\bigcup_{i=1}^{n} A_i) = \sum_{i=1}^{n} P(A), \quad n = 1, 2, ..., \infty.$$

La probabilidad conjunta de los eventos A y B (la probabilidad de que sucedan simultáneamente) se denota como P(AB). La probabilidad condicional del evento A dado el evento B se escribe P(A|B), y se cumple la relación:

$$P(A|B) = \frac{P(AB)}{P(B)}. (1)$$

Y cuando los eventos *A* y *B* son independientes:

$$P(AB) = P(A)P(B). (2)$$

**Definition 0.1** El valor esperado, o media, de una variable aleatoria discreta X que asume alguno de los valores posibles  $x_1, x_2, ..., x_n$ , es

$$\mathbb{E}[X] := \sum_{i} x_i P\{X = x_i\}. \tag{3}$$

**Definition 0.2** *El valor esperado, o media, para una variable continua* X *que puede tomar todos los valores* x *en*  $(-\infty, \infty)$ *, con función densidad de probabilidad* f*, se define como:* 

$$\mathbb{E}[X] := \int_{-\infty}^{\infty} x f(x) dx. \tag{4}$$

**Definition 0.3** Para una variable aleatoria X con media  $\mu$  se define la varianza como

$$Var(X) := \mathbb{E}[(X - \mu)^2]. \tag{5}$$

**Definition 0.4** La covarianza de dos variables aleatorias, X de media  $\mu_x$  y Y de media  $\mu_y$ , se define como

$$Cov(X,Y) := \mathbb{E}[(X - \mu_x)(Y - \mu_y)]. \tag{6}$$

**Theorem 0.1** El valor esperado y la varianza (Definición 0.3) tienen las siguientes propiedades

- 1.  $\mathbb{E}[aX + b] = a\mathbb{E}[X] + b.$
- 2.  $\mathbb{E}[X_1 + X_2] = \mathbb{E}[X_1] + \mathbb{E}[X_2]$ .

- 3.  $Var(X) = \mathbb{E}[X^2] \mu^2$ .
- 4.  $Var(aX + b) = a^2Var(X)$ .

donde a y b son constantes y  $X_1$  y  $X_2$  son variables aleatorias.

**Theorem 0.2** La varianza y la covarianza (Definición 0.4) satisfacen las siguientes propiedades

- 1.  $Cov(X,Y) = \mathbb{E}[XY] + \mathbb{E}[X]\mathbb{E}[Y]$ .
- 2.  $Var(X \pm Y) = Var(X) + Var(Y) \pm 2Cov(X, Y)$ .
- 3.  $Var(X) \ge 0$ .

Así, cuando X y Y son independientes, Cov(X,Y)=0 y se tiene

$$Var(X + Y) = Var(X) + Var(Y).$$

Algunos de los resultados más importantes de la teoría de probabilidad son las desigualdades, pues con base en ellas se pueden hacer inferencias y determinar intervalos de confianza. Aquí nos interesan principalmente los resultados para variables continuas. Uno muy útil es el siguiente.

### Theorem 0.3 Desigualdad de Markov.

Si X toma solo valores no negativos, entonces para cualquier a>0

$$P\{X \ge a\} \le \frac{\mathbb{E}[X]}{a}.\tag{7}$$

**Demostración.** Si X es una variable aleatoria no negativa, entonces

$$\mathbb{E}[X] = \int_{-\infty}^{\infty} x f(x) dx = \int_{0}^{\infty} x f(x) dx,$$

y separando en dos segmentos el intervalo de integración:

$$\mathbb{E}[X] = \int_0^a x f(x) dx + \int_a^\infty x f(x) dx$$

$$\geq \int_a^\infty x f(x) dx$$

$$\geq \int_a^\infty a f(x) dx, \text{ pues } x f(x) \geq a f(x) \text{ si } x \geq a$$

$$= a \int_a^\infty f(x) dx = a P\{X \geq a\},$$

de donde se obtiene el resultado deseado.

La desigualdad de Markov permite probar fácilmente el siguiente resultado, de mayor utilidad práctica.

### Theorem 0.4 Desigualdad de Chebyshev.

Si X es una variable aleatoria con media  $\mu$  y varianza  $\sigma^2$ , entonces para cualquier k>0

$$P\{|X - \mu| \ge k\sigma\} \le \frac{1}{k^2}.\tag{8}$$

**Demostración.** Se obtiene aplicando la desigualdad de Markov (ec. 7) a la variable no negativa  $\frac{(X-\mu)^2}{\sigma^2}$ , que tiene media igual a 1, como puede comprobarse a partir de la definición de la varianza y las propiedades del valor esperado (Teorema 0.1).

La desigualdad de Chebyshev (ecuación 8) permite, considerando la hipótesis que la varianza siempre tiene valores finitos, arribar a los resultados más importantes para el método de Monte Carlo ordinario: las leyes de los grandes números (Teoremas 0.5 y 0.6).

## Theorem 0.5 Ley débil de los grandes números.

Sea  $X_1, X_2, \ldots$  una sucesión de variables aleatorias independientes e idénticamente distribuidas con media  $\mu$ . Entonces, para cada  $\epsilon>0$ 

$$P\left\{\left|\frac{X_1+\ldots+X_n}{n}-\mu\right|<\epsilon\right\}\to 0, \quad \textit{cuando} \ \ n\to\infty.$$
 (9)

La generalización de este resultado es:

## Theorem 0.6 Ley fuerte de los grandes números.

Bajo las condiciones del teorema anterior, se tiene con probabilidad 1, que

$$\lim_{n \to \infty} \frac{X_1 + \dots + X_n}{n} = \mu. \tag{10}$$

Y un resultado de gran utilidad para realizar inferencia estadística es el:

#### Theorem 0.7 Teorema central del límite.

Dada una sucesión de variables aleatorias independientes e idénticamente distribuidas,  $X_1, X_2, ...$ , con media finita  $\mu$  y varianza finita  $\sigma^2$  se cumple que

$$\lim_{n \to \infty} P\left\{ \frac{X_1 + \dots + X_n - n\mu}{\sigma\sqrt{n}} < x \right\} = \phi(x), \tag{11}$$

donde  $\phi(x) = \frac{1}{\sqrt{2\pi}} \int_{-\infty}^{x} e^{\frac{-x^2}{2}} dx$ , para  $-\infty < x < \infty$ , es la distribución normal o gaussiana.

La ley fuerte de los grandes números es el fundamento de la integración por el método de Monte Carlo. Nótese, en primer lugar, que la ec. (4) permite interpretar una integral  $\int_a^b g(x)dx$  como el valor esperado,  $\mu$ , de la función g(x) respecto a una distribución de probabilidad uniforme definida para  $a \leq x \leq b$ ; es decir, si  $f(x) = Unif(a,b) = \frac{1}{b-a}$ , multiplicando la integral anterior por el factor (b-a), se tiene

$$\int_a^b g(x)dx = (b-a)\int_a^b g(x)f(x)dx = (b-a)\mathbb{E}[g(X)] \text{ con } X \sim Unif(a,b).$$

Por otro lado, la ley fuerte de los grandes números (ec. 10), permite aproximar este último valor esperado mediante el promedio de una muestra de tamaño n de la variable aleatoria distribuida uniformemente, si se toma n suficientemente grande. Así:

$$\int_a^b g(x)dx = (b-a) \lim_{n \to \infty} \frac{X_1 + \ldots + X_n}{n} \ \text{con} \ X \sim Unif(a,b).$$

La cuestión relevante, ahora, es cómo generar las variables aleatorias uniformemente distribuidas,  $X_1, ..., X_n$ . Exploramos esto en la siguiente sección.