

L U M B R E



Probabilidad: eventos y conteo

Grado: 1

Materia: Matemáticas

03/10/2026

Antes de empezar

QUÉ APRENDERÁS

- Describir de forma cualitativa la posibilidad de un evento y calcular probabilidades simples contando casos favorables y casos posibles.

¿Qué tan posible es que suceda?

Cuando el resultado depende del azar, no podemos asegurarlo, pero sí medir **qué tan probable** es. Llamamos **experimento** a la acción (lanzar un dado), **resultado** a lo que sale, y **evento** a un conjunto de resultados, por ejemplo 'salga un número par'.

De la palabra al número

Primero describimos el evento con palabras: **imposible**, **poco probable**, **igual de probable**, **muy probable** o **seguro**. Después lo convertimos en número. Si todos los resultados tienen la misma oportunidad de salir, la **probabilidad** se calcula dividiendo los **casos favorables** entre los **casos posibles**.

Probabilidad = casos favorables entre casos posibles. La medida siempre queda entre 0 (imposible) y 1 (seguro).

Ejemplo con un dado: tiene 6 caras, así que hay 6 casos posibles. Los números pares son 2, 4 y 6, es decir 3 casos favorables. La probabilidad de sacar par es 3 entre 6, que es lo mismo que 0.5 o el 50 %.

VIDEO

Guía IPN Probabilidad y estadística Reactivo #11 Guía de Matemáticas IPN

Video externo en YouTube. Lumbre no aloja ni controla el contenido enlazado.



Escanea para verlo en Lumbre

<https://www.youtube.com/watch?v=NqS6ADxFbPg>



Imagen libre de Wikimedia Commons (CC BY-SA 4.0, autor: Javillege)

1. Al lanzar un dado corriente, ¿cuál de estos eventos es IMPOSIBLE?

- ☐ Que salga un 7
- ☐ Que salga un número par
- ☐ Que salga un 1
- ☐ Que salga un número menor de 7

2. ¿Cuántos casos posibles hay al lanzar un dado de 6 caras? (solo el número)

Respuesta:

3. ¿Cuál es la probabilidad de sacar un número par en un dado? Escríbela como decimal. (0, 0.5 o 1)

Respuesta:

Ahora una bolsa con **3 bolas rojas y 7 azules**, 10 en total. La probabilidad de sacar una roja es 3 entre 10, o sea 0.3. Como 0.3 es menor que 0.5, sacar rojo es **poco probable** comparado con sacar azul.

4. En la bolsa de 3 rojas y 7 azules, ¿cuál es la probabilidad de sacar una roja como decimal?

Respuesta:

Contar sin listar uno por uno

Si tienes **2 camisas** y **3 pantalones**, ¿cuántos conjuntos distintos puedes armar? Por cada camisa hay 3 pantalones, así que multiplicas: 2 por 3 son **6** conjuntos. A esto se le llama **principio multiplicativo** del conteo.

5. Para contar combinaciones sin escribir una por una, se _____ las opciones de cada decisión.

6. Relaciona cada situación con su probabilidad

6.	Sacar un 7 en un dado	-----
6.	Salir sol o águila en una moneda	-----
6.	Que hoy sea un día o noche	-----
6.	Sacar roja de 3 rojas y 7 azules	-----

Opciones: 0, es imposible · 0.5, igual de probable · 1, es seguro · 0.3, poco probable

7. Diseña un juego con una moneda y un dado. Escribe dos eventos del juego, calcula su probabilidad como fracción y decimal, y clasifícalos de imposible a seguro.

Recuerda: al lanzar moneda y dado hay 2 por 6 igual a 12 resultados posibles.

Referencia curricular

Grado:	1
Materia:	Matemáticas

Versi\u00f3n interactiva completa (con actividades, v\u00eddeos y autoevaluaci\u00f3n):



<https://lumbre.lat/object/probabilidad-eventos-y-conteo>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat