

¿Qué aprendí?
4° Básico Capítulo 20

1. ¿En cuál de las siguientes situaciones hay azar?

Marca la respuesta.

- a) Sacar una bolita de una caja que contiene 3 bolitas rojas y 2 azules y anotar su color.

- b) Sacar dos monedas de una bolsa que contiene monedas de \$100 y registrar el monto obtenido.

Nivel	4° Básico
Tomo	2
Capítulo	20: Azar
OA	26: Realizar experimentos aleatorios lúdicos y cotidianos, y tabular y representar mediante gráficos de manera manual y/o con software educativo.
Contenido	Experimentos aleatorios
Indicador de evaluación	Identifican experimentos con resultados aleatorios.
Habilidad	Representar
Respuesta esperada	Alternativa a).

¿Qué aprendí?
4° Básico Capítulo 20

2. Ema y Matías están jugando a sacar cartas al azar y formar el mayor número de tres cifras.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

□ 8 9

5 6 7

Ema debe sacar la última carta, ¿es posible que gane?

Nivel	4° Básico
Tomo	2
Capítulo	20: Azar
OA	26: Realizar experimentos aleatorios lúdicos y cotidianos, y tabular y representar mediante gráficos de manera manual y/o con software educativo.
Contenido	Experimentos aleatorios
Indicador de evaluación	Identifican resultados posibles en experimentos aleatorios.
Habilidad	Argumentar y comunicar
Respuesta esperada	No es posible, ya que se han utilizado los dígitos mayores.

¿Qué aprendí?

4° Básico Capítulo 20

3. Se saca 1 bolita al azar de la caja y se anota su color.



Si esto se repite muchas veces, ¿qué color se repetirá con más frecuencia?

Nivel	4° Básico
Tomo	2
Capítulo	20: Azar
OA	26: Realizar experimentos aleatorios lúdicos y cotidianos, y tabular y representar mediante gráficos de manera manual y/o con software educativo.
Contenido	Experimentos aleatorios
Indicador de evaluación	Identifican resultados con mayor frecuencia en experimentos aleatorios.
Habilidad	Argumentar y comunicar
Respuesta esperada	El color negro.

¿Qué aprendí?

4° Básico Capítulo 20

4. Se sacan 2 cubos de la bolsa sin mirar, se anota el color y se devuelve.



Si se repite esto 60 veces, ¿qué crees que se repita más, que los cubos son del mismo color o que son de distinto color?

Nivel	4° Básico
Tomo	2
Capítulo	20: Azar
OA	26: Realizar experimentos aleatorios lúdicos y cotidianos, y tabular y representar mediante gráficos de manera manual y/o con software educativo.
Contenido	Experimentos aleatorios
Indicador de evaluación	Identifican resultados con mayor frecuencia en experimentos aleatorios.
Habilidad	Argumentar y comunicar
Respuesta esperada	Es más probable que sean de distinto color.

¿Qué aprendí?

4° Básico Capítulo 20

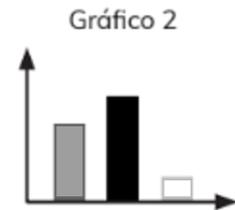
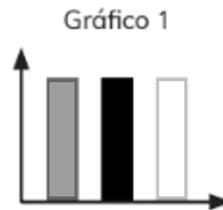
5. ¿Qué forma podría tener un gráfico de barras que muestre los resultados al lanzar una moneda 40 veces? Dibújalo.



Nivel	4° Básico
Tomo	2
Capítulo	20: Azar
OA	26: Realizar experimentos aleatorios lúdicos y cotidianos, y tabular y representar mediante gráficos de manera manual y/o con software educativo.
Contenido	Experimentos aleatorios
Indicador de evaluación	Dibujan el gráfico de barras asociado a las frecuencias de los resultados en experimentos aleatorios.
Habilidad	Argumentar y comunicar
Respuesta esperada	<p>The figure shows a completed bar graph with a vertical axis labeled 'Número de veces' ranging from 0 to 40 in increments of 10. The horizontal axis is labeled 'Resultado' and has two categories: 'cara' and 'sello'. Two bars are drawn, one for 'cara' and one for 'sello', both reaching the value of 20 on the vertical axis.</p>

¿Qué aprendí?
4° Básico Capítulo 20

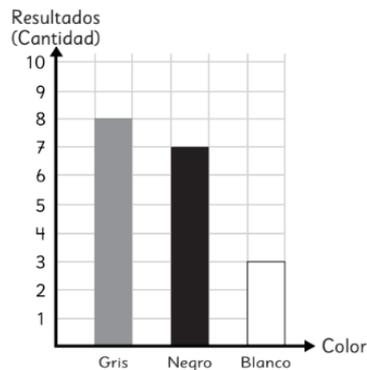
6. ¿Cuál de los siguientes gráficos de barras esperarías obtener al girar la ruleta muchas veces? Márcalo.



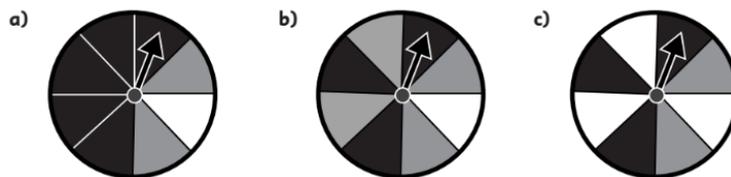
Nivel	4° Básico
Tomo	2
Capítulo	20: Azar
OA	26: Realizar experimentos aleatorios lúdicos y cotidianos, y tabular y representar mediante gráficos de manera manual y/o con software educativo.
Contenido	Experimentos aleatorios
Indicador de evaluación	Identifican el gráfico de barras asociado a las frecuencias de los resultados en experimentos aleatorios.
Habilidad	Argumentar y comunicar
Respuesta esperada	Gráfico 2.

¿Qué aprendí? 4° Básico Capítulo 20

7. En el siguiente gráfico, se registraron los resultados de girar una ruleta.



¿Cuál es, con mayor probabilidad, la ruleta del experimento?



Nivel	4° Básico
Tomo	2
Capítulo	20: Azar
OA	26: Realizar experimentos aleatorios lúdicos y cotidianos, y tabular y representar mediante gráficos de manera manual y/o con software educativo.
Contenido	Experimentos aleatorios
Indicador de evaluación	Identifican el experimento aleatorio asociado a un gráfico de barras que presenta las frecuencias de los resultados del experimento.
Habilidad	Argumentar y comunicar
Respuesta esperada	Alternativa b).

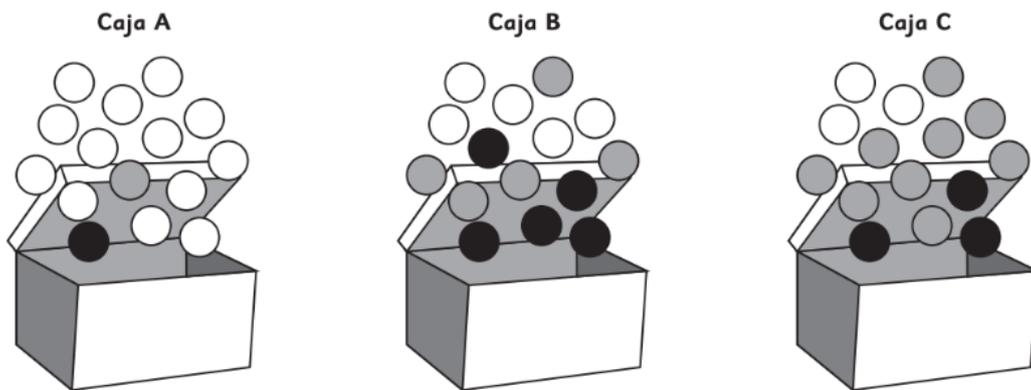
¿Qué aprendí?

4° Básico Capítulo 20

8. En un concurso, se saca una bolita de una caja.

Ganas si sacas una bolita gris.

¿Cuál es la caja que conviene elegir para ganar? Enciérrala.



Nivel	4° Básico
Tomo	2
Capítulo	20: Azar
OA	26: Realizar experimentos aleatorios lúdicos y cotidianos, y tabular y representar mediante gráficos de manera manual y/o con software educativo.
Contenido	Experimentos aleatorios
Indicador de evaluación	Identifican resultados con mayor frecuencia en experimentos aleatorios.
Habilidad	Argumentar y comunicar
Respuesta esperada	Caja C.