|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **OA 24** | 1. Marca la situación que representa un experimento aleatorio.   Lanzar una moneda al aire y registrar si cae al suelo.    Lanzar una moneda al aire y registrar si sale  cara o sello. | 5° Básico  Tomo 2  Capítulo 11  Probabilidades |
| **OA 24** | 1. ¿Qué tan posible es que, al lanzar una pelota lo más lejos que se pueda, recorra una distancia de 8 m? | 5° Básico  Tomo 2  Capítulo 11  Probabilidades |
| **OA 24** | 1. ¿Qué tan posible es que, al mezclar 1 L de agua con dos tazas de sal, el agua quede salada? | 5° Básico  Tomo 2  Capítulo 11  Probabilidades |
| **OA 24** | 1. Al lanzar esta ruleta, ¿cuál es el premio con mayor probabilidad de salir? | 5° Básico  Tomo 2  Capítulo 11  Probabilidades |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **OA 24** | 1. Al lanzar la ruleta, describe un resultado poco posible y uno seguro. | 5° Básico  Tomo 2  Capítulo 11  Probabilidades |
| **OA 24** | 1. Determina si los resultados que se pusieron en la escala tienen algún error. Si es así, indícalo.   Se lanzan 2 monedas: | 5° Básico  Tomo 2  Capítulo 11  Probabilidades |
| **OA 24** | 1. Observa las bolsas de la imagen.   ¿Qué bolsa elegirías para que extraer una pelota blanca sea bastante posible? | 5° Básico  Tomo 2  Capítulo 11  Probabilidades |
| **OA 24** | 1. Observa las bolsas de la imagen.   ¿Qué bolsa elegirías para que extraer una pelota blanca sea poco posible? | 5° Básico  Tomo 2  Capítulo 11  Probabilidades |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **OA 24** | 1. Se selecciona al azar una carta   entre las de pinta de trébol.  Ordena los siguientes resultados de menor a mayor grado de posibilidad.   1. Obtener un número. 2. Obtener una letra. 3. Obtener un 8. 4. Obtener un número par. | 5° Básico  Tomo 2  Capítulo 11  Probabilidades |