

"El Sí de la familia Marianista"

GUÍA N°3 DE MATEMATICA: "UNIDAD DATOS Y PROBABILIDADES"

Asignatura: MATEMÁTICA Curso: CUARTOS BÁSICOS Fecha: 15/04/2020

Objetivo : OA_25 " Realizar encuestas, analizar los datos, comparar con los resultados de muestras

aleatorias, usando tablas y gráficos"

: OA 27 "Leer e interpretar pictogramas y gráficos de barra simple con escala, y comunicar

sus conclusiones"

Tema : Leer , interpretar y representar información de tablas, gráficos y pictogramas

Actividad : Interpretar, comparar y analizar los resultados de tablas de datos y gráficos

Instrucciones Generales:

Como se dijo en la guía n°2, nosotros iniciamos el año académico con la Unidad de Datos y Probabilidades.

Las guías de contenidos **3 y 4 son para recortar y pegar en tu cuaderno** de matemática. Si **no puedes imprimir** debes **copiar en tu cuaderno**.

Los ejercicios de aplicación en las guías o del "cuaderno de ejercicios de matemática" (Entregado en el colegio), deberás resolverlos entre los días 15 de abril al 26 de abril.

En el caso que no tengas el texto "cuaderno de ejercicios" aquí te enviamos el link donde lo puedes descargar https://curriculumnacional.mineduc.cl/614/w3-propertyvalue-187786.html

Todas guías que desarrolles la podrás revisar cuando te envié la pauta de corrección...que será posterior a las fechas de términos.

El lunes 4 de mayo, te enviaremos una guía oara saber cuánto haz aprendido

En cada guía de contenido va **un link de un video de apoyo** complementario a las guías de contenidos

Esperando que se encuentren muy bien en casa, te solicitamos organizar muy bien tu tiempo para que puedas ir aprendiendo de manera más sistemática y entretenida, recuerda que si tienes alguna duda puedes escribirnos a los correos de consultas.

Profesora Bernardita Banderas : consultas.bbanderas@gmail.com

Profesora Inés Llubia : <u>consultas.illubia@gmail.com</u>

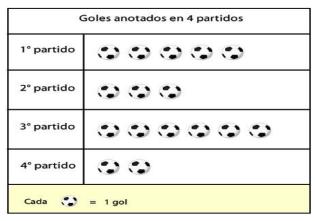
Educadora Diferencial Paulina Méndez : consultas.pmendez@gmail.com

GUÍA N°3 DE CONTENIDOS: TABLAS DE DATOS Y GRÁFICOS

LOS PICTOGRAMAS

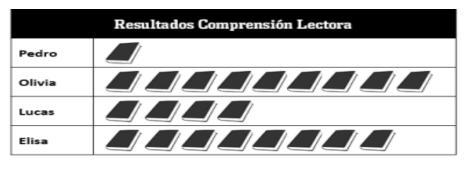
Son los gráficos más llamativos, se **representan** por medio de **dibujos** que reemplazan las barras. Se usan para lograr el interés masivo del público. **Cada dibujo representa una determinada cantidad** cuando se habla de mayores cantidades.

Ejemplo: Observa el siguiente pictograma con los resultados de cuatro partidos de un equipo de fútbol.



[&]quot;Podemos decir que el primer y tercer partido fue donde más goles realizaron, y en el cuarto partidos anotaron menos goles."

Ejercicios de Aplicación: Observa el pictograma y responde las siguientes preguntas marcando con una **X** la respuesta correcta.





1.- ¿Quién leyó más libros?

A. Pedro B. Lucas

C. Elisa

D. Olivia

2.- ¿Quién leyó menos libros?

A. Olivia

B. Elisa

C. Lucas

D. Pedro

3.- ¿Quién leyó 16 libros?

A. Pedro

B. Lucas

C. Elisa

D. Olivia

4.- ¿Cuántos libros leyeron en total los niños?

A. 22 libros

B. 33 libros

C. 44 libros

D. 66 libros

5.- ¿Cuántos libros más leyó Lucas que Pablo?

A. 3 libros más

B. 4 libros más

C. 5 libros más

D. 6 libros más

Puedes Observar el siguiente video para apoyar la información entregada en esta guía.

https://www.youtube.com/watch?v=eNaKrfwljcg



Colegio Parroquial San miguel Depto. De Matemática – 2020

Profesoras: Inés Llubia – Bernardita Banderas

Educ. Diferencial: Paulina Méndez

"El Sí de la familia Marianista"

"EXPERIMIENTOS ALEATORIOS Y DETERMINÍSTICOS"

Asignatura: MATEMÁTICA Curso: CUARTOS BÁSICOS Fecha: 15/04/2020

Objetivo : OA 26 " Realizar experimentos aleatorios lúdicos y cotidianos, y tabular y

representar mediante gráficos de manera manual y/o con software"

Tema : Reconocer un experimento aleatorio de uno determinístico

Actividad : Reconocen que los resultados de experimentos lúdicos no son predecibles.

GUÍA nº 4 DE CONTENIDO: "EXPERIMENTOS ALEATORIOS Y DETERMINÍSTICOS"

A) EXPERIMENTOS ALEATORIOS

Un experimento **es aleatorio** cuando **depende del azar**, es decir, del factor suerte. Por lo tanto, **NO** se tiene certeza de lo que ocurrirá, de cuál será su resultado.

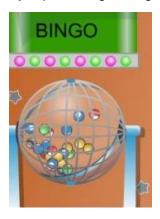
Ejemplo 1: Los juegos de azar: Kino, Loto, los Raspes, etc.

Ejemplo 2: En una bolsa hay 25 bolitas enumeradas del 1 al 25, ¿cuál bolita va a salir?

Respuesta posible: Puede salir cualquiera de las 25 bolitas.

¿Por qué? Porque tenemos 25 posibilidades

Ejemplo 3: Jugar Bingo, lanzar dados o monedas









B) EXPERIMENTOS DETERMINÍSTICOS

Un experimento **es determinístico** cuando **se puede tener certeza de lo que ocurrirá** o del resultado que se obtendrá porque fue ejecutado varias veces bajo las mismas condiciones.

Ejemplo 1: Un vaso con agua en el frízer o congelador, ¿qué sucederá con el agua del vaso?

Respuesta: El agua se congelará.

Ejemplo 2: Si saco una carta de las cinco... Respuesta: La carta será de color rojo



Ejemplo 3: Si salgo muy abrigado en Verano... Respuesta: Me dará mucho calor



Te invitamos a revisar el siguiente video, para reforzar la diferencia entre experimentos aleatorios y determinísticos.

https://www.youtube.com/watch?v=ttf8QxwaXxw

EJERCICIOS DE APLICACIÓN:

- 1.- Lee atentamente cada oración y **marca con una X** si corresponde a un experimento ALEATORIO o DETERMINÍSTICOS.
 - a) Si un trozo de papel se tira dentro de una fogata

ALEATORIO

DETERMINÍSTICO

b) Si se lanza un huevo fresco desde la mesa del banco

ALEATORIO

DETERMINÍSTICO



girar la ruleta

ALEATORIO

DETERMINÍSTICO



máquinas de juegos

ALEATORIO

DETERMINÍSTICO

2 Completa las siguientes oraciones a) Si llueve y salgo sin paraguasme		
b) La siguiente semana tendrá	días	Esta es nuestra semana Lunes Hartes Hércoles Jueves Viernes
c) Si el auto no tiene gasolina se move	rá.	× To the last of t