

# Experimento aleatorio

## OA\_26

Realizar experimentos aleatorios lúdicos y cotidianos, y tabular y representar mediante gráficos de manera manual y/o con software educativo.

- OA\_l** Utilizar formas de representación adecuadas, como esquemas y tablas, con un lenguaje técnico específico y con los símbolos matemáticos correctos.
- OA\_n** Transferir una situación de nivel de representación a otro.
- OA\_g** Comprobar una solución y fundamentar su razonamiento.

### INDICADORES DE EVALUACIÓN SUGERIDOS

- › Realizan repeticiones de un mismo experimento, registran los resultados obtenidos y los representan en gráficos.
- › Reconocen que los resultados de experimentos lúdicos no son predecibles.

## Actividad

- › Lanzan 10 tapas plásticas de bebida y anotan el resultado: nombre (n) o hueco (h).
- › Repiten el lanzamiento con series de 10, 20, 30, 40 y 50 lanzamientos e indican los resultados obtenidos de base (b) y de punta (p).
- › Representan los resultados en un gráfico de barras simple.
- › Comparan los resultados. ¿Qué les llama la atención?

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al momento de evaluar, se sugiere considerar los siguientes criterios:

- › Organizan y reparten de manera justa las tareas dentro su grupo.
- › Hacen rotaciones en las tareas.
- › Experimentan y registran los resultados con exactitud.
- › Expresan y escuchan ideas de forma respetuosa.
- › Eligen un gráfico adecuado.
- › Conjeturan una tendencia en los resultados.