



Sugerencias de Evaluación: La Probabilidad en los primeros años escolares

Para elaborar estas sugerencias nos remitimos a los objetivos de aprendizaje y a las orientaciones de evaluación del Ministerio de Educación de Chile (MINEDUC) presentes en los programas de estudio. En algunas ocasiones estos ejemplos son textuales de los programas de estudio y en otras se incluyeron ideas propias que complementan las propuestas en el programa.

La estructura que seguimos en este documento es la siguiente. Mencionamos objetivos de aprendizaje priorizados de Tercero y Cuarto Básico, a su vez mostramos problemas diversos en cada curso como actividad de evaluación, junto a indicadores y criterios de evaluación.

Debido a la complejidad del proceso educativo actual por la contingencia sanitaria es importante que los docentes puedan instar y motivar a sus estudiantes a que les envíen fotografías por diferentes medios de comunicación (ejemplo WhatsApp) de sus trabajos y así evidenciar los procesos de aprendizaje para la retroalimentación pertinente.

Destacamos que las ideas que aquí presentamos son solo sugerencias de evaluación, las cuales tienen un carácter formativo. Se pretende que el/la profesor/a pueda complementar estas sugerencias incluyendo contextos más cercanos a los estudiantes u otras ideas relativas a la Probabilidad.

Tercero Básico

OA24. Registrar y ordenar datos obtenidos de juegos aleatorios con dados y monedas, encontrando el menor, el mayor y estimando el punto medio entre ambos.

a) Actividad de evaluación 1: hechos seguros, imposibles, posible (no seguro)

- Evalúa las siguientes situaciones y justifica tu respuesta
- Es posible que al arrojar un dado salga un 3.
- Es seguro que al arrojar un dado salga un 6.

- Es imposible que al arrojar un dado salga un 5.
- Es posible que al arrojar un dado salga un número par.
- Es seguro que al arrojar un dado salga un número impar.
- Es más probable que lanzar un dado salga un número par o un número 5.

b) Lanzamiento de dados. Realiza las siguientes actividades

- Lanza un dado 10 veces y a medida que lanzas registra tus resultados en una tabla de conteo que deberás construir.
 - Representa tus resultados en un diagrama de puntos. Realizar preguntas para extraer información algunos ejemplos de preguntas son:
 - ¿Cuál de los números tiene una mayor frecuencia? ¿Eso quiere decir que ese número tiene mayor posibilidad de salir si arrojas el dado nuevamente?
 - ¿Por qué?
 - ¿Cuál de los números tiene una menor frecuencia? ¿Eso quiere decir que ese número tiene menor posibilidad de salir si arrojas el dado nuevamente?
 - ¿Por qué?
 - ¿Cuál es el valor menor? ¿Cuál es el valor mayor? ¿Podrías estimar el punto medio del valor menor y el valor mayor?
- Si ampliamos el experimento, es decir, si arrojamos el dado unas 100 veces más ¿qué crees tú que sucederá con las frecuencias de cada número del dado?

Indicador

- Realizan juegos aleatorios con dados de diferentes formas (cubos, tetraedros u otros) y monedas, registrando los resultados en tablas de conteo y diagramas de punto.
- Rotulan las tablas de conteo y diagramas de punto.
- Indican el menor valor, el mayor y el punto medio.
- Extraen información de tablas de conteo.

Criterios de evaluación

Al momento de evaluar se sugiere considerar los siguientes criterios:

- Eligen y construyen un gráfico adecuado.



- Construyen correctamente un diagrama de puntos con base en los datos de la tabla de conteo.
- Extraen información de tablas de conteo y diagrama de puntos identificando el valor menor y mayor, estimando el punto medio.

Cuarto Básico

AO26. Realizar experimentos aleatorios lúdicos y cotidianos, y tabular y representar mediante gráficos de manera manual y /o con software educativo.

Actividad de evaluación

- a) Lanzas 20 veces un dado y anotan el resultado en una tabla de conteo que deberás construir. Posteriormente grafica los resultados en un gráfico de barra. Finalmente, responde las siguientes preguntas:
 - ¿Cuál es el número que más sale?
 - ¿Cuál es el número que menos sale?Si lanzas nuevamente el dado ¿Qué número crees que va a salir? ¿Por qué?
Compara tu respuesta lanzando nuevamente 20 veces el dado.
- b) Repiten el lanzamiento 100 veces anota el resultado en una tabla de conteo que deberás construir. Posteriormente grafica los resultados en un gráfico de barra. Finalmente, responde las siguientes preguntas:
 - ¿Obtuviste resultados similares que en la actividad 1? ¿A qué crees que se debe esto?
- c) Si lanzas el dado unas 500 veces ¿Qué crees que sucederá?

Indicadores de evaluación

- 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.



Criterios de evaluación

Al momento de evaluar se sugiere considerar los siguientes criterios:

- Eligen un gráfico adecuado y lo construyen correctamente.
- Extraen información de tablas de conteo y diagrama de puntos identificando el valor menor y mayor, estimando el punto medio.
- Conjeturan una tendencia en los resultados.