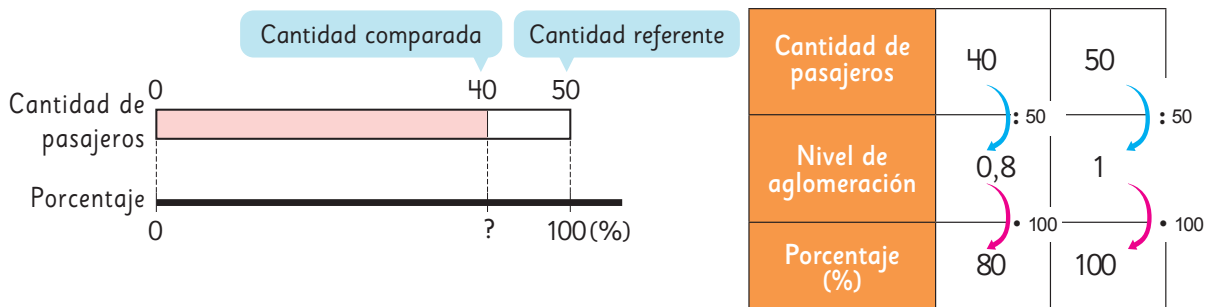


## Porcentajes

Cuando en una razón la cantidad referente es 100, la cantidad comparada se transforma en un número que llamamos **porcentaje**.

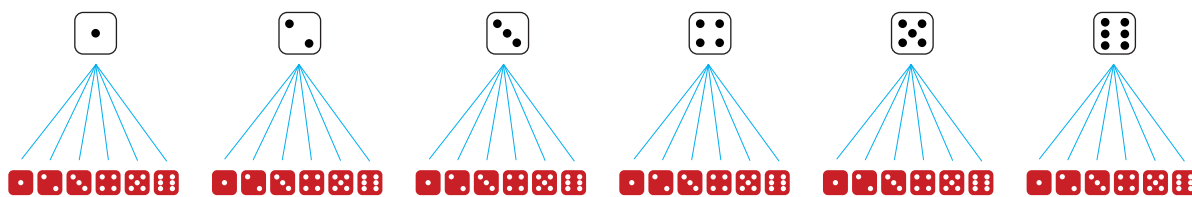
Cuando el valor de una razón es 1 corresponde al 100%.



- El 50% de una cantidad equivale a su mitad.
- El 25% de una cantidad equivale a su cuarta parte.
- El 10% de una cantidad equivale a su décima parte.

## Experimentos aleatorios

Para encontrar todos los **resultados posibles** de un experimento aleatorio es útil usar dibujos, esquemas o diagramas.



La **frecuencia** de los resultados de un experimento aleatorio corresponde a la cantidad de veces que se repite cada resultado.

La frecuencia permite comparar las **posibilidades de ocurrencia** de los resultados de un experimento aleatorio.

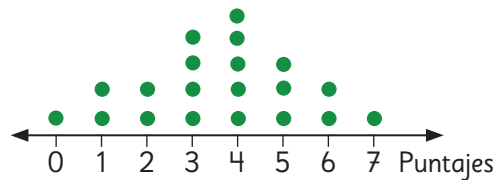
Al repetir muchas veces un mismo experimento aleatorio, es posible analizar la **tendencia** de los resultados obtenidos.

Las tablas y los gráficos son útiles para analizar esta tendencia.

## Datos

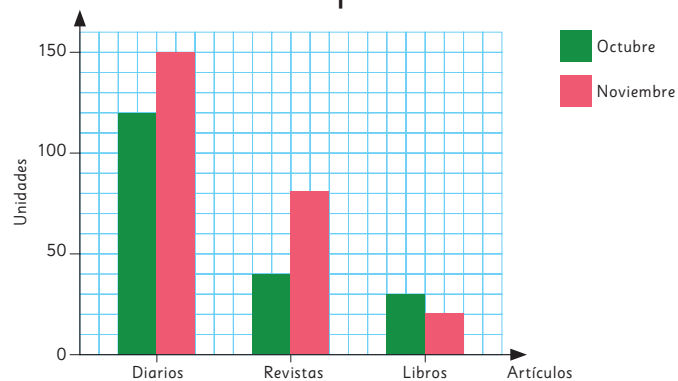
Los **diagramas de puntos** son representaciones que permiten la rápida recolección y registro de información, son útiles para mostrar y comparar las frecuencias de un conjunto de datos.

**Puntajes Colegio A**



Los **gráficos de barras dobles** son representaciones que usan barras para mostrar y comparar las frecuencias de dos conjuntos de datos.

**Ventas del quiosco**



Los **gráficos circulares** representan el porcentaje de datos asociado a cada categoría. Permite comparar visualmente cada categoría respecto del total de datos.

**Libros en la biblioteca**

