

Actividades de aprendizaje basadas en el programa Suma y Sigue

El jardín de la Oruga

Diagrama de árbol

Este recurso consta de un nivel, en el que se presenta un experimento aleatorio en el contexto de un acertijo. En este recurso Alicia llega a visitar un jardín que tiene como guardiana a una oruga. Para recorrer el jardín la oruga le pide resolver un acertijo, y para hacerlo Alicia deberá construir un diagrama de árbol basándose en los posibles recorridos que se pueden realizar al transitar por el jardín.

Orientación curricular y materiales

Tarea matemática	Construir el diagrama de árbol que corresponde a todos los posibles resultados de un experimento aleatorio.
Objetivos de aprendizaje	En este recurso se propone desarrollar una tarea matemática que se asocia al siguiente objetivo de aprendizaje: “Comparar las frecuencias relativas de un evento obtenidas al repetir un experimento de forma manual y/o con <i>software</i> educativo, con la probabilidad obtenida de manera teórica, usando diagramas de árbol, tablas o gráficos”.(OA 19, 7° básico)
Conocimientos previos	Para desarrollar esta actividad, es necesario que los estudiantes hayan logrado: - Enumerar resultados posibles de un experimento aleatorio a través de representaciones.(OA 23, 6° básico)
Materiales	Estudiantes <ul style="list-style-type: none"> • Una hoja de trabajo por estudiante (A y B) Profesor <ul style="list-style-type: none"> • Computador con el Gestor de actividades Suma y Sigue Aula instalado y el recurso El jardín de la Oruga, diagrama de árbol. • Proyector.

Descripción del nivel

Nivel 1

- El jardín que Alicia debe recorrer es un plano en forma de cuadrícula de 3 filas por 3 columnas.
- Para realizar el recorrido siempre se debe transitar hacia el este o hacia el sur.
- Para representar un recorrido se utiliza un diagrama de árbol o el dibujo de una línea sobre el plano del jardín.