

SUMA Y SIGUE MATEMÁTICA EN LÍNEA

MATERIAL PEDAGÓGICO COMPLEMENTARIO

INICIANDO EL PENSAMIENTO ESTADÍSTICO



Para el diseño y construcción de este curso se hizo un análisis del currículum en Educación Básica y se identificaron los objetivos de aprendizaje (OA) que abordan temas vinculados al eje Datos y Azar en este nivel: recolección y análisis de datos, y experimentos aleatorios lúdicos. La tabla que se presenta a continuación muestra la progresión de estos objetivos de las Bases Curriculares 2012.

Objetivos de Aprendizaje que abordan la recolección y análisis de datos y los experimentos aleatorios lúdicos de acuerdo a las Bases Curriculares 2012.

	1° básico	2° básico	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico
RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	<p>OA 19 Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre sí mismo y el entorno usando bloques, tablas de conteo y pictogramas.</p> <p>OA 20 Construir, leer e interpretar pictogramas.</p>	<p>OA 22 Construir, leer e interpretar pictogramas con escala y gráficos de barra simple.</p>	<p>OA 23 Realizar encuestas, clasificar y organizar los datos obtenidos en tablas y visualizarlos en gráficos de barra.</p> <p>OA 25 Construir, leer e interpretar pictogramas y gráficos de barra simple con escala de acuerdo a información recolectada o dada.</p> <p>OA 26 Representar datos usando diagramas de puntos.</p>	<p>OA 25 Realizar encuestas, analizar los datos y comparar con los resultados de muestras aleatorias usando tablas y gráficos.</p> <p>OA 27 Leer e interpretar pictogramas y gráficos de barra simple con escala y comunicar sus conclusiones.</p>	<p>OA 26 Leer, interpretar y completar tablas, gráficos de barra simple y gráficos de línea y comunicar sus conclusiones.</p> <p>OA 27 Utilizar diagramas de tallo y hojas para representar datos provenientes de muestras aleatorias.</p>	<p>OA 22 Comparar distribuciones de dos grupos, provenientes de muestras aleatorias, usando diagramas de puntos y de tallo y hojas.</p> <p>OA 24 Leer e interpretar gráficos de barra doble y circulares y comunicar sus conclusiones.</p>

	1° básico	2° básico	3° básico	4° básico	5° básico	6° básico
EXPERIMENTOS ALEATORIOS LÚDICOS		<p>OA 20 Recolectar y registrar datos para responder preguntas estadísticas sobre juegos con monedas y dados, usando bloques y tablas de conteo y pictogramas.</p> <p>OA 21 Registrar en tablas y gráficos de barra simple, resultados de juegos aleatorios con dados y monedas.</p>	<p>OA 24 Registrar y ordenar datos obtenidos de juegos aleatorios con dados y monedas, encontrando el menor, el mayor y estimando el punto medio entre ambos.</p>	<p>OA 26 Realizar experimentos aleatorios lúdicos y cotidianos y tabular y representar mediante gráficos de manera manual o con <i>software</i> educativo.</p>		<p>OA 23 Conjeturar acerca de la tendencia de resultados obtenidos en repeticiones de un mismo experimento con dados, monedas u otros, de manera manual o usando <i>software</i> educativo.</p>