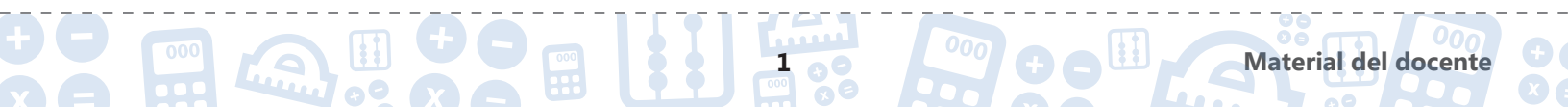





Materia Matemáticas	Grado 2	Unidad de aprendizaje Una aproximación al azar mediante el conteo
Título del objeto de aprendizaje Reconocimiento de eventos seguros e imposibles.		
Recurso de aprendizaje relacionado (Pre-clase)	Grado: 1 Unidad de aprendizaje: La incertidumbre en nuestro entorno. Objeto de aprendizaje: Identificación de eventos seguros e imposibles. Recurso: Resumen. Unidad de aprendizaje: La incertidumbre en nuestro entorno. Objeto de aprendizaje: Identificación de eventos probables y poco probables. Recurso: Resumen.	
Objetivos de aprendizaje	Identificar la posibilidad e imposibilidad de eventos en un experimento aleatorio. Describir situaciones problema en donde está inmersa la noción de aleatoriedad.	
Habilidad/ conocimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica eventos en los cuales la posibilidad de ocurrencia es absoluta. 2. Ejemplifica situaciones aleatorias en donde existan eventos que no puedan ocurrir. 	
Flujo de aprendizaje	Introducción → Desarrollo → Socialización → Resumen → Tarea <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Objetivos • Desarrollo – Explicación: Actividad 1: ¿Qué tan probable es? Actividad 2: Evalúa eventos. • Desarrollo – Socialización: Actividad 3. • Resumen • Tarea 	
Guía de valoración	Se espera que el estudiante caracterice situaciones mediante un juego con eventos posibles, seguros e imposibles.	



Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Desarrollo 	<p>El estudiante trabaja en sus tareas</p> <p>Socialización</p>	<p>Actividad 3 (Todos los Skills)</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes forman grupos de trabajo, deben colorear algunas cartas que se encuentran en el material del estudiante, el docente muestra algunas cartas en el recurso interactivo y con los estudiantes se realiza un juego de cartas, el docente puede establecer cómo se puede jugar. <p>Ahora los estudiantes deben definir si los juegos planteados por el docente son situaciones aleatorias o no.</p> <p>Además los estudiantes deben definir en el material del estudiante si algunos eventos relacionados con el juego de las cartas que plantea el docente son posibles, seguros o imposibles.</p>	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>
Resumen 	<p>Resumen</p>	<ul style="list-style-type: none"> El docente muestra un dado con las seis caras pintadas de azul, y les pregunta a los estudiantes si la posibilidad de que el dado caiga en color azul es: posible, segura o imposible; los estudiantes responden en el material del estudiante y el docente les muestra que es seguro que caerá en azul porque todas las caras son de ese color, pero es imposible que caiga en rojo porque ninguna cara tiene ese color, el docente valida las respuestas. En el recurso interactivo se muestra un mapa conceptual para que los niños completen los espacios seleccionando los eventos que sean aleatorios o no lo sean. El docente muestra distintos eventos y permite que los estudiantes seleccionen la posibilidad de ocurrencia como: posible, seguro o imposible. 	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>
Tarea 	<p>Tarea</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes deben dibujar y colorear unas cartas para realizar un juego, los estudiantes deben escribir en el material del estudiante cuáles son los eventos posibles, seguros e imposibles en el juego que acaban de colorear. En el recurso interactivo el docente con ayuda de los estudiantes debe arrastrar las cartas que sean necesarias para crear un evento de acuerdo a las descripciones que se muestran en el recurso. 	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>