

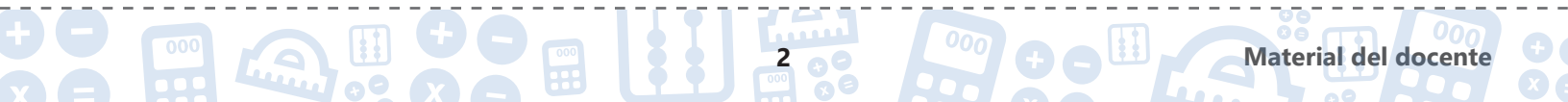
Materia Matemáticas	Grado 3	Unidad de aprendizaje La recolección de datos: Una forma de reconocer la incertidumbre
Título del objeto de aprendizaje Identificación del principio de probabilidad.		
Recurso de aprendizaje relacionado (Pre-clase)	Grado: 2 Unidad de aprendizaje: Una aproximación al azar mediante el conteo. Objeto de aprendizaje: Reconocimiento de eventos seguros e imposibles. Recurso: Resumen. Unidad de aprendizaje: Una aproximación al azar mediante el conteo. Objeto de aprendizaje: Reconocimiento de eventos probables y poco probables. Recurso: Resumen.	
Objetivos de aprendizaje	Reconocer el conteo de sucesos como un medio para encontrar probabilidades simples. Identificar la probabilidad como una relación entre dos números. Reconocer el conteo de sucesos como un medio para encontrar probabilidades simples. Identificar la probabilidad como una relación entre dos números.	
Habilidad/ conocimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuenta el total de posibles eventos en un experimento aleatorio. 2. Cuenta el total de posibilidades de un evento específico en un experimento aleatorio. 3. Escribe la probabilidad como una fracción entre las posibilidades de un evento y el total de posibles eventos. 	
Flujo de aprendizaje	Introducción → Desarrollo → Socialización → Resumen → Tarea <ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Objetivos • Desarrollo – Explicación: Actividad 1: Agrupemos y contemos elementos. • Desarrollo – Socialización: Actividad 2. • Resumen 	


Flujo de aprendizaje

- Tarea

Guía de valoración

Se espera que el estudiante reconozca la probabilidad como una fracción y determine la probabilidad de ocurrencia de determinados eventos.



Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Tarea</p> 	<p>Tarea</p>	<p>Los estudiantes encuentran en el material del estudiante cuatro dibujos de un niño que en su mano tiene una cantidad de globos sin color; los estudiantes deben colorear los globos de forma que se cumplan las probabilidades que se indican en el recurso interactivo.</p> <p>En el material del estudiante se muestran diferentes grupos de elementos para que los estudiantes determinen la probabilidad de obtener alguno de los elementos.</p> <p>El docente utiliza el recurso interactivo para presentar las instrucciones a los estudiantes y posteriormente puede mostrar la solución a los estudiantes para retroalimentar la actividad.</p>	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>