






<b>Materia</b> Matemáticas	<b>Grado</b> 5	<b>Unidad de aprendizaje</b> La interpretación de datos, caracterizando poblaciones
<b>Título del objeto de aprendizaje</b>	<b>Aproximación intuitiva de probabilidades</b>	
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	<p>Construir la noción de probabilidad por medio de la intuición experimental</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Generar estrategias de predicción de eventos en un experimento aleatorio</li> </ul>	
<b>Habilidad/ conocimiento</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Estima la cantidad de posibles resultados de un experimento aleatorio</li> <li>2. Asocia apuestas o determinadas reglas a cada posible resultado del experimento</li> <li>3. Genera una estimación intuitiva de ocurrencia de cada uno de los eventos obtenidos en el experimento</li> <li>4. Comunica las previsiones o decisiones tomadas respecto a la ocurrencia de un evento</li> <li>5. Socializa las estimaciones intuitivas para llegar a una conclusión correcta</li> </ol>	
<b>Flujo de aprendizaje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Quien apuesta.</li> <li>• Desarrollo</li> <li>• Actividad 1: Paseo por la feria</li> <li>• Resumen: imágenes sobre probabilidad.</li> <li>• Tarea: Imagen de la indicación de la actividad</li> </ul>	
<b>Guía de valoración</b>	<p>Los estudiantes deben realizar el cálculo de la probabilidad de algunos sucesos planteados, así como plantear sus propias situaciones, con el fin de determinar una noción de probabilidad. El docente debe evaluar que las situaciones estén bien planteadas y desarrolladas así como determinar que se tiene una buena noción de probabilidad.</p>	

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p><b>Introducción</b></p>  	<p><b>Introducción</b></p>	<p>Introducción: Quien apuesta.</p> <p>El docente presenta actividades por medio de las cuales los estudiantes realizarán una aproximación intuitiva a la probabilidad, con el objetivo de construir la noción de probabilidad por medio de la intuición experimental.</p> <p>En la introducción se presenta un juego de ruleta en la cual hay 18 casillas para acumular puntos, 4 amigos están compitiendo por el gran premio, y tienen 3 oportunidades para lograr el mayor puntaje posible. Se hacen las preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Quién crees que ganará el gran premio?</li> <li>• ¿Quién tiene más posibilidad de ganar? ¿Por qué?</li> </ul> <p>En el material del estudiante se encuentran las preguntas y el espacio para que los estudiantes registren sus respuestas.</p> <p>Objetivos</p> <p>Primero se debate con los estudiantes sobre cuáles deben ser los objetivos de acuerdo a la introducción del tema. Luego aparece, en una segunda pantalla, los objetivos ya establecidos.</p>	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p> <p>Recurso interactivo</p>
<p><b>Desarrollo</b></p> 	<p>El docente presenta el tema</p>	<p><b>Actividad 1: Paseo por la feria (S/K: 1., 2., 3., 4., 5.)</b></p> <p>El docente muestra una actividad en la cual los estudiantes deben establecer estrategias para determinar los posibles sucesos de una situación de azar.</p> <p>Para esto muestra inicialmente una animación, la cual se ambienta en una feria, donde una familia va a divertirse y a jugar con los juegos de azar, el papá les explica que para apostar en uno de estos juegos es necesario ver las posibilidades de ganar y así apostar a la más probable, como por ejemplo al lanzar una moneda donde solo hay 2 posibilidades entonces las probabilidad sería 1 de dos o lo que es lo mismo <math>\frac{1}{2}</math>.</p>	<p>Animación</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo podrías determinar las posibilidades que al lanzar un dado de 6 caras, caiga 2?</li> </ul> <p>Para el docente: los niños deben llegar a una aproximación de: si tiene 6 caras entonces hay 6 posibilidades, como solo hay un 2 en el dado entonces la posibilidad será 1 de 6 o lo que es lo mismo 1/6.</p> <p>El hijo decide apostar en una rueda de la fortuna donde hay 5 espacios de premios de \$5000, 3 espacios de premios de \$10000, 1 espacio de premio de \$15000 y 3 espacios donde no se gana nada. El papá indica que primero observe cual es la cantidad de posibilidades que hay, a lo que el niño indica que hay 12 posibilidades. Se hacen las preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•¿A cuál de los premios crees que debe apostar el hijo para que tenga más posibilidades de ganar?</li> </ul> <p>Para el docente: se debe guiar la discusión para que los estudiantes indiquen que al premio de \$5000</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•¿Por qué escogiste esa posibilidad?</li> </ul> <p>Para el docente: se espera que los estudiantes contestes que es porque hay más posibilidades de ganar</p> <p>Después la hija decide apostar en un juego donde se debe sacar una pelota y ganar un oso de peluche pequeño, uno mediano y uno grande, el dueño de la feria les indica que 15 pelotas rojas que equivalen al oso pequeño, 8 pelotas azules que equivalen al oso mediano, 2 pelotas doradas que equivalen al oso grande y 5 pelotas negras que no dan ningún premio, la mamá le indica a su hija que lo primero que debe hacer es determinar la cantidad de posibilidades que hay, y busque cuál de ellas es la mejor opción para apostar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•¿Cuántas posibilidades hay en la bolsa de pelotas?</li> </ul> <p>Para el docente: hay 25 posibilidades, puesto que son 25 pelotas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•¿Qué color de pelota es más probable de que salga? ¿Por qué?</li> </ul>	

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
		<p>Para el docente: es más probable que salgan las pelotas rojas, puesto que hay mayor cantidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•¿Qué color de pelota es menos probable que salga? ¿Por qué?</li> </ul> <p>Para el docente: las pelotas doradas puesto que son las de menor cantidad</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Escribe las posibilidades de sacar una pelota de cada color.</li> </ul> <p>Para el docente: <math>2/25</math> con las pelotas doradas, <math>8/25</math> con las pelotas azules y <math>15/25</math> con las pelotas rojas En el material del estudiante se presentan las preguntas hechas durante la animación, así como situaciones en las que el estudiante debe determinar la probabilidad de un suceso.</p>	Material del estudiante
<p><b>Resumen</b></p> 	Resumen	<p>El docente muestra una sucesión de imágenes, en las cuales se indica que:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Un experimento es un acontecimiento cuyo resultado es incierto.</li> <li>•En una situación, los sucesos son cada uno de los resultados posibles.</li> <li>•Para determinar la posibilidad de que ocurra un suceso, se debe determinar la cantidad de posibles aciertos entre la cantidad total de sucesos.</li> </ul> <p>En el material del estudiante se muestra la información presentada durante el recurso interactivo apoyada con imágenes de este.</p>	<p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p><b>Tarea</b></p> 	<p><b>Tarea</b></p>	<p>Por medio de una imagen, se les indica a los estudiantes que determinen las posibilidades que ocurra un suceso en diversas situaciones planteadas en el material del estudiante, además que planteen situaciones donde se evidencie la probabilidad, para finalizar se les indica que escriban una idea aproximada de lo que es la probabilidad, teniendo en cuenta que esta es la posibilidad que un suceso ocurra.</p> <p>En el material del estudiante, se encuentra la información presentada en la imagen, así como situaciones en las que el estudiante debe realizar la probabilidad de sucesos.</p>	<p>Imagen en recurso interactivo.</p> <p>Material del estudiante</p>