

EA 3– A2 - Situación de Aprendizaje N- 1

Nombre	Nos organizamos para elaborar un presente a mamá en su día.				
Propósito:	-Los niños y las niñas explican por qué los sucesos son posibles o imposibles de ocurrir.				
Área:	Matemática	Grado:	3er.grado	Fecha:	

Saludamos, realizamos la oración de la tarde, recordamos las normas de convivencia.

Conocemos sucesos posibles e imposibles.

Inicio:

Recoge los saberes previos.

Lee y observa la siguiente situación:



Pablo y José juegan a adivinar ¿Qué saldrá? En la caja hay dos lápices color rojo y tres borradores. Sin mirar, uno de ellos saca un objeto.

Respondemos:

¿Crees que podrá sacar un lápiz de color rojo?

SI	NO
----	----

¿Crees que saldrá un borrador?

SI	NO
----	----

¿Crees que saldrá un gato?

SI	NO
----	----

¿por qué?

PROCESO:

Presentamos el siguiente problema:

Debido a que se inició las clases Alicia está más tiempo en el colegio, Ella realiza algunas prácticas que tenían en casa, pues ahora acostumbran realizar Juego cada día. Hoy Alicia va a proponer a sus amigos jugar con el dado.

Jugamos con el dado

¿Qué necesitamos?

- Un dado
- Tabla para registrar

¿Cómo se juega?

1. Se establecen los turnos de participación para jugar.
2. Cada jugadora o jugador, en su turno, inicia anticipando el número que saldrá.
3. Cada uno lanza el dado y anota en su tabla el número que sale. Si acierta la cantidad que anticipó, colorea el casillero.
4. Continúan de la misma forma, cada quien en su turno.
5. Por cada casillero pintado, se le asigna un punto. Varias rondas, tenga mayores aciertos.

Rondas	Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4	Ronda 5	Puntos ganados por acierto
Número que sale en el dado.						

Antes de iniciar el juego, es necesario recordar algo importante de un dado:

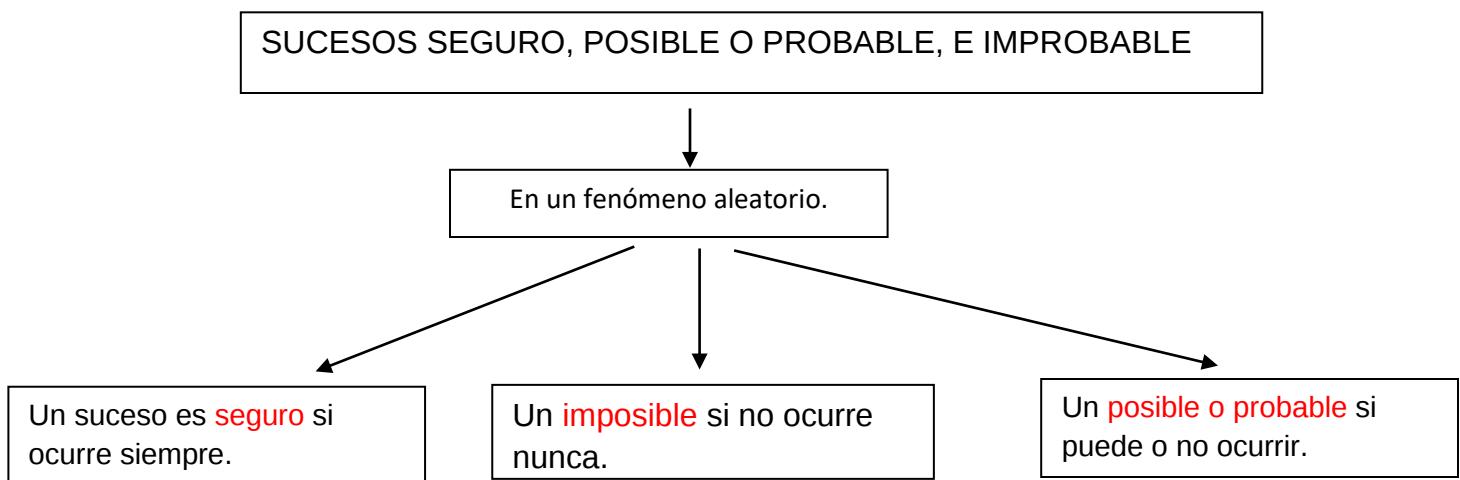


Manos a la obra -Primero realizarán dos estudiantes adelante, para luego jugar en grupo se reparte la tabla y cada estudiante anotará sus puntos por cada ronda. (Pedir anticipado un dado)

Luego de jugar con los estudiantes, en el siguiente cuadro, señala que situaciones en el juego son **posible** e **imposible** que sucedan:

sucesos	Posible	Imposible
Mario lanza el dado y el dado le sale 1.		
Alicia lanza el dado y le sale 6.		
Mario lanza el dado y le sale 7.		
Alicia lanza el dado y le sale 12.		
Mario lanza el dado y le sale un número.		
Alicia lanza el dado y le sale un dibujo.		

Escribimos en el cuaderno



CIERRE:

Respondemos las siguientes preguntas:

- ¿Qué han aprendido el día de hoy?
- ¿Fue sencillo?
- ¿Qué dificultades se presentaron?
- ¿Qué significa “suceso”?

Reflexiona acerca de las probabilidades y su utilidad en la vida diaria.

Criterios de evaluación	Lo logré.	Estoy avanzando.	Necesito apoyo
			
-Los niños y las niñas explican por qué los sucesos son posibles o imposibles de ocurrir.			

ACTIVIDAD DE SUSESOS.

1. Lee el enunciado y marca con un aspa (x) la respuesta correcta.
 - Si tenemos una botella de cristal lleno de galletas de chocolate, ¿qué tipo de suceso ocurrirá si cogemos una galleta de chocolate”?

Suceso imposible

Suceso posible

Suceso seguro

2. Observa las cartas y responde:

Experiencia aleatoria:
sacar una carta de esta baraja

Suceso: Obtener un cuatro.

Suceso: Obtener una carta de ★.

Suceso: Obtener un número ' 6.

3. Marca con un aspa (X) las situaciones que son del azar.

	SÍ	NO
Sacar un 5 al lanzar un dado		
Caer al suelo una moneda al lanzarla al aire		
Meter canasta al lanzar un balón		
Número de personas que acudirán a una panadería		
Coger una carta de oros al sacarla de una baraja		
Viajar en un ómnibus más de 24 al día		