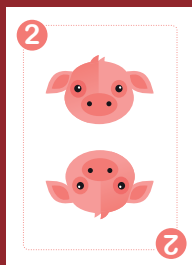
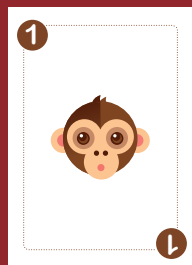
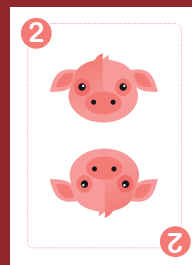
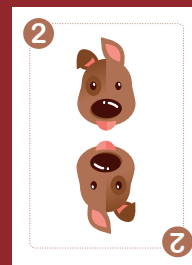
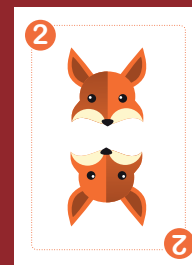
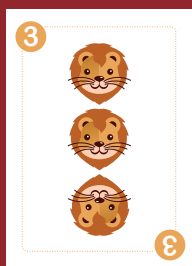
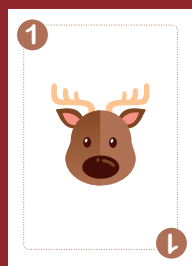

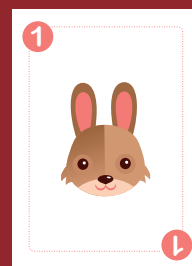

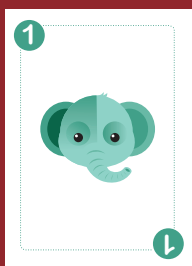
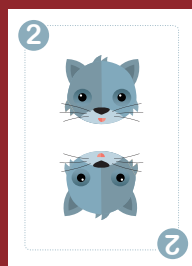
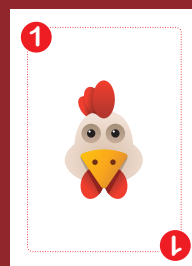
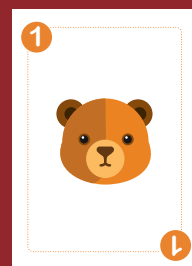
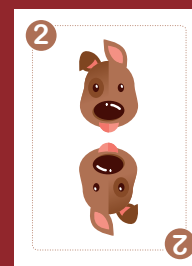
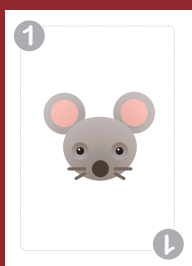



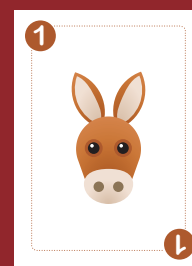


Clase: _____ Nombre: _____

Introducción

Observa las cartas y después de ver el video responde:

a. ¿Cuál crees que es la siguiente carta?

Primera carta:

b. ¿Puedes predecir cuál es la imagen de la siguiente carta?

Segunda carta:

Tercera carta:

Objetivos de Aprendizaje

1. El estudiante percibe la noción de aleatoriedad en situaciones de la vida cotidiana de un niño.
2. El estudiante identifica situaciones cotidianas que involucran aleatoriedad y predicción de sucesos.
3. El estudiante reconoce situaciones cotidianas en las cuales no es posible predecir evento.



Actividad 1

- 1 Observa los dos elementos e identifica la causa después de aplicar un efecto. Al final escribe si se puede predecir o no.



Calendario

Causa Pasar la hoja

- Efecto

- ¿Se puede predecir?



Dado

Causa Lanzar el dado

- Efecto

- ¿Se puede predecir?

2 Lee con atención cada cuadro, analiza la causa y efecto. Une con una flecha si son situaciones **Aleatorias** o **No aleatorias**.



La próxima vez que encienda el televisor veré un niño en la pantalla.



Al terminar el mes de abril inicia mayo.



5 más 5 es igual a 10.



Mi perro puede encontrar qué enterró otro perro.



Evento Aleatorio
(No se puede predecir)



Evento No Aleatorio
(Se puede predecir)



Si hay nubes oscuras en el cielo va a llover.



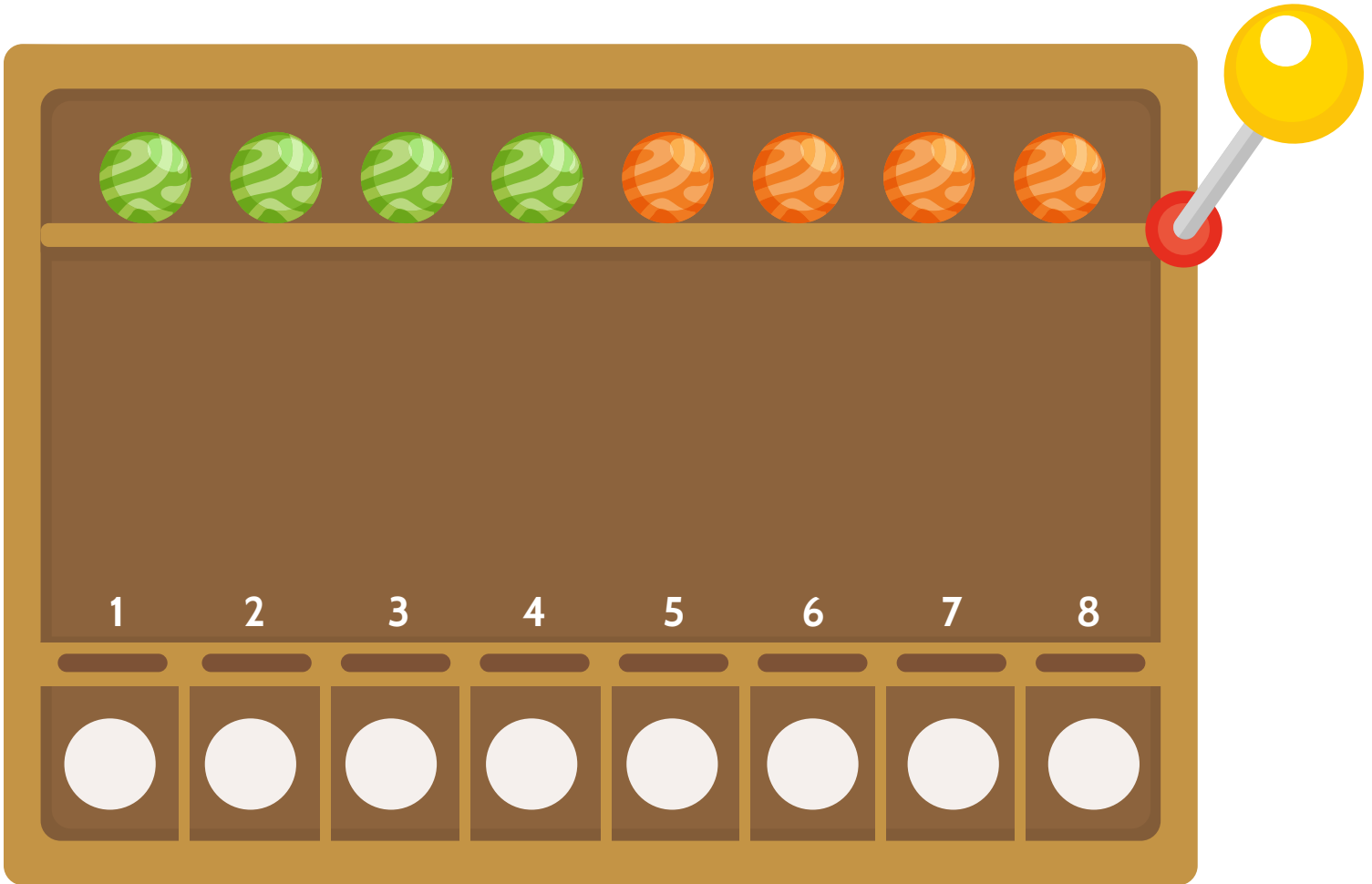
La próxima cosecha va a ser mejor que la de este año



Si sueltas un balón este caerá.

Actividad 2

Si activamos la palanca ¿en qué orden caerán las canicas? Coloréalas según tu predicción.



Socialización

Actividad 3

- 1 Juguemos *Piedra, Papel o Tijera*, registra tu elección en la tabla y escribe en el cuadro el nombre del ganador. Tienes 5 oportunidades.

Jugador 1	Jugador 2	Ganador
 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	<input type="text"/>
 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	<input type="text"/>
 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	<input type="text"/>
 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	<input type="text"/>
 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	<input type="text"/>
 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	<input type="text"/>
 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	<input type="text"/>
 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	<input type="text"/>
 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	<input type="text"/>
 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	<input type="text"/>
 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	<input type="text"/>
 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	<input type="text"/>
 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	<input type="text"/>
 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	<input type="text"/>
 <input type="radio"/>	 <input type="radio"/>	<input type="text"/>

- 2 Ahora lee con atención cada pregunta y selecciona la respuesta correcta:

- ¿Cuándo se produce un empate en el juego de "Piedra, papel o tijera"?

- ¿Qué situación es más frecuente en este juego?

- ¿Cuántas posibilidades hay que un niño escoja tijera?

- ¿Hay algún truco para ganar?

- ¿Me sirve tener algún amuleto para ganar?

3 Toma una moneda y, antes de lanzarla, responde:

- ¿De qué lado caerá la moneda: cara o sello?



- ¿El evento es aleatorio?

- ¿Por qué?

4 Toma un dado, y antes de lanzarlo responde:

- ¿En qué cara caerá el dado?

- ¿El evento es aleatorio?

- ¿Por qué?



Resumen

Lee cada evento y pinta de color **rojo** el **SÍ** si es aleatorio o el **NO** si no lo es.

Si lanzo una moneda, la cara superior será sello.

SI

NO

Si lanzo un dado la cara superior caerá en 5.

SI

NO

Mañana va a llover.

SI

NO

El primer mes del próximo año es enero.

SI

NO

La mamá de un gato es una gata.

SI

NO

 **Tarea**

Escribe cuatro eventos aleatorios que puedas identificar en la vida cotidiana.

Evento 1:

Evento 2:

Evento 3:

Evento 4:
