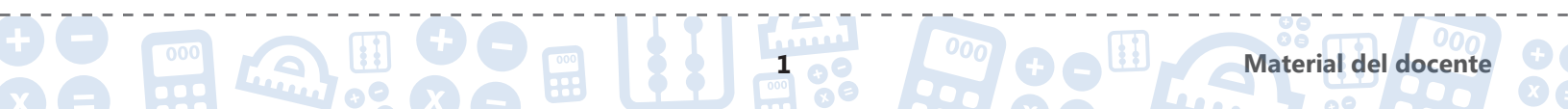







| <b>Materia</b><br>Matemáticas   | <b>Grado</b><br>1   | <b>Unidad de aprendizaje</b><br>La incertidumbre en nuestro entorno |
|---|---|---|
| <b>Título del objeto de aprendizaje</b> Identificación de eventos seguros e imposibles. |   |   |
| <b>Recurso de aprendizaje relacionado (Pre-clase)</b>                                   | Grado: 1<br>Unidad de aprendizaje: La incertidumbre en nuestro entorno.<br>Objeto de aprendizaje: Identificación de experimentos aleatorios.<br>Recurso: Resumen.   |   |
| <b>Objetivos de aprendizaje</b>   | El estudiante distingue la posibilidad e imposibilidad de eventos en un experimento aleatorio.<br><br>El estudiante reconoce cuando un experimento de la vida cotidiana encierra eventos aleatorios.  |   |
| <b>Habilidad/ conocimiento</b>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El estudiante reconoce eventos en los cuales la posibilidad de ocurrencia es absoluta.</li> <li>2. El estudiante ejemplifica situaciones en donde existan eventos que no puedan ocurrir.</li> </ol>   |   |
| <b>Flujo de aprendizaje</b>   | Introducción → Desarrollo → Socialización → Resumen → Tarea <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Introducción:</b><br/>Niños jugando a sacar aleatoriamente balotas de una bolsa.</li> <li>• <b>Objetivos</b></li> <li>• <b>Desarrollo – Explicación:</b><br/>Actividad 1: Reconocer eventos en los cuales la posibilidad de ocurrencia es absoluta.<br/>Actividad 2: Ejemplificar situaciones en donde existan eventos que no puedan ocurrir.</li> <li>• <b>Desarrollo – Socialización:</b><br/>Actividad 3.</li> <li>• <b>Resumen</b></li> <li>• <b>Tarea</b></li> </ul> |   |
| <b>Guía de valoración</b>   | Recurso digital e impreso en el que se le muestra un bosquejo para que el estudiante construya una tabla de frecuencias y diagrama de barras.   |   |



| Etapa   | Flujo de aprendizaje               | Enseñanza/Actividades de aprendizaje  | Recursos recomendados   |
|---|------------------------------------|---|---|
| <b>Introducción</b><br><br> | <b>Introducción</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Debemos mostrarle a los estudiantes que se puede categorizar con determinadas palabras el grado de aleatoriedad en determinado evento. En la introducción se debe tomar como base el concepto de aleatorio y se le debe cuestionar al estudiante qué tan aleatorio o no es determinado suceso o evento.</li> <li>• El docente muestra los objetivos de la clase.</li> </ul>  | Video animado<br><br>Material del estudiante<br><br>Objetivos de la clase   |
| <b>Desarrollo</b><br>  | <b>El docente presenta el tema</b> | <p><b>Actividad 1</b><br/><b>Skill 1 y 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se le muestran al estudiante las nuevas palabras para expresar la probabilidad de que ocurra un evento y un ejemplo de cuando las utilizamos.</li> </ul> <p>Se muestran las palabras seguro - imposible</p> <p>Para expresar la certeza de que ocurra un evento podemos utilizar las palabras seguro o imposible.</p> <p>Niños vendados tratan de sacar un marcador azul de un recipiente con solo marcadores azules.</p> <p>Es _____ (seguro) que _____ saque un marcador azul.<br/>Audio indica que solo hay marcadores azules por eso es SEGURO.</p> <p>Es _____ (imposible) que _____ saque un marcador rojo.<br/>Audio indica que no hay marcadores rojos, por eso es imposible que saque un marcador rojo.</p> <p>Ahora el profesor permite que los estudiantes completen las frases con la palabra seguro o imposible según sea el caso, después muestra solución con recurso de desplegar.</p> <p>Se muestra platón con frutas de un solo tipo (ejemplo: peras, fresas,...).</p> <p>Si tomas una fruta del platón, es _____ que sea una _____ (fruta distinta).</p> <p>Repetir ejercicio 2 veces por palabra y con distintas frutas.</p> <p><b>Actividad 2</b><br/><b>Skill 1 y 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El estudiante debe generar recursos que le aseguren con certeza que se puede producir un evento. Para ello se le plantean figuras sin color, y él debe colorearlas de determinada forma para poder asegurar la certeza de un evento.</li> </ul> <p>Hacer recurso que le permita al estudiante colorear de acuerdo al contexto.</p> | Recurso interactivo expositivo simple (con inclusión de plantilla de listas desplegables)<br><br>Material del estudiante<br><br>Recurso de plantilla (dibujar, escribir, pintar)<br><br>Material del estudiante |

| Etapa  | Flujo de aprendizaje  | Enseñanza/Actividades de aprendizaje  | Recursos recomendados   |
|--|---|---|---|
| <p><b>Desarrollo</b></p>  | <p><b>El estudiante trabaja en sus tareas</b></p> <p><b>Socialización</b></p> | <p><b>Actividad 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes se deben reunir en grupo y clasificar algunos eventos como seguros o imposibles, después deben plantear un evento seguro y un evento imposible, el profesor podrá escribir en el recurso los eventos que quiera para retroalimentar el proceso con los estudiantes.</li> </ul> <p>Primero resuelven en el material impreso y después el profesor retroalimenta.</p> <p>Se muestran algunas imágenes y un texto que él debe completar seleccionando la posibilidad de que ocurra el evento:<br/>Imagen de ejecutivo con capa y frente a ventana.</p> <p>La posibilidad de que un hombre vuele es:<br/>Paisaje en la noche que se vea la luna.</p> <p>La posibilidad de mañana salga el sol es:</p> <p>Si el campesino no sembró esta temporada, la posibilidad de que coseche en esta temporada es:</p> <p>Si en una finca no hay vacas, la posibilidad de que puedan ordeñar vacas en esa finca es:</p> <p>En el Material del estudiante se debe proponer escribir dos eventos en que la posibilidad de que ocurran sea SEGURA y dos en que sea IMPOSIBLE.</p> | <p>Recurso interactivo de plantilla (completar espacios en blanco)</p> <p>Material del estudiante</p>                                 |
| <p><b>Resumen</b></p>   | <p><b>Resumen</b></p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Recurso de completar la frase en el ejemplo y en el recurso impreso.</li> </ul> <p>Los eventos que tienen distintas posibilidades de ocurrencia:</p> <p>Cuando un evento NO puede ocurrir decimos que es UN EVENTO IMPOSIBLE.</p> <p>Es _____ que encuentre un monstruo bajo la cama.</p> <p>Cuando estamos seguros de que el evento si ocurrirá decimos que es UN EVENTO SEGURO.</p> <p>“Si estoy en el patio de la escuela y deajo caer una moneda, es _____ que esta caerá al suelo”.</p>   | <p>Recurso interactivo de plantilla</p> <p>Material del estudiante</p>  |
| <p><b>Tarea</b></p>     | <p><b>Tarea</b></p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Recurso digital e impreso en el que se le muestra un bosquejo para que el estudiante construya una tabla con respuestas, verificando la posibilidad de los eventos.</li> </ul> <p>Elabora una lista de 2 eventos seguros y 2 eventos imposibles, ahora pregúntales a 3 personas en tu casa la posibilidad de que ocurra cada evento.</p> <p>Se construye una tabla con las respuestas.</p>   | <p>Recurso interactivo expositivo simple (con inclusión de plantilla completar espacios en blanco)</p> <p>Material del estudiante</p> |