

## INFORMACIÓN CURRICULAR

### Nivel de Enseñanza:

5° Básico

### Objetivo Fundamental:

Describir y argumentar, mediante un lenguaje de uso común, acerca de la probabilidad de ocurrencia de eventos, en situaciones lúdicas y cotidianas.

### Contenidos Mínimos Obligatorios:

Empleo de términos de uso corriente en diversas situaciones lúdicas y cotidianas, relacionados con el azar, tales como: seguro, posible e imposible.

Descripción de eventos en situaciones lúdicas y cotidianas, y argumentación acerca de la posibilidad de ocurrencia de éstos.

### Aprendizaje Esperado:

- Describen cualitativamente, mediante un lenguaje de uso común, y argumentan acerca de la probabilidad de ocurrencia de eventos, en situaciones lúdicas y cotidianas.
- Conjeturan respecto al comportamiento de variables y verifican la validez de dichas conjeturas, mediante el uso de gráficos de línea o de barras múltiples.

## SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Existen diversas modalidades de trabajo didáctico, en las cuales es posible utilizar un objeto digital. Algunas posibilidades para este objeto digital son:

1. Uso del Objeto Digital en un esquema de clase expositiva de parte del docente.
2. Uso del objeto digital para apoyar una clase en un esquema de trabajo en pequeños grupos, de tres a cuatro personas.
3. Uso del objeto digital en un esquema en el que el objeto digital se utiliza como herramienta investigativa, donde los estudiantes deben exponer sus resultados.
4. Uso del objeto digital en forma individual en un laboratorio de computación.

## Recursos del Inicio

Para un esquema en grupos de trabajo se sugiere:

Orientar a los alumnos a que en la **página 1** trabajen sobre los conceptos intuitivos de probabilidad: que analicen el gráfico, por ejemplo, que se pregunten qué sucedería si lanzan el dado otras cien veces, ¿cambiaría el resultado si lo lanza cada alumno? Es recomendable que para esta actividad el profesor lleve un dado o solicite uno por grupo de trabajo, y que realicen la actividad en forma experimental. En la **página 2**, es recomendable que los alumnos trabajen en forma práctica con dos dados y las cartas antes de realizar la actividad; que realicen un registro de sus resultados y, en la **página 3**, retomar los conceptos anteriores y ver las posibilidades de resultados, si son dos dados, si son tres o si se pudiera cambiar el número de caras en los dados.

Para una clase expositiva se sugiere:

Llevar un par de dados y un mazo de cartas para facilitar a los alumnos la comprensión de la **página 1**. Para la **página 2**, sería conveniente que se realizará la actividad en la clase con la participación de todos los alumnos, al igual que para la **página 3**. En esta última, es importante poner énfasis en el concepto de resultados posibles.

Para una clase donde el objeto digital es una herramienta investigativa se sugiere:

Solicitar a cada grupo que lleve a la clase dos dados y un mazo de cartas, para que realicen cada actividad que se presenta en la **página 1**, **página 2** y **página 3**. Luego, que construyan una definición de resultados posibles.

## Recursos para el Desarrollo

Para un esquema en grupos de trabajo se sugiere:

En la **página 4**, solicitar a los grupos que consideren los casos posibles y, luego, la condición que se da como la suma de las variables es 9. Para la **página 5** y la **página 6**, donde se deben realizar ejercicios, se sugiere que cada uno trabaje en forma individual y, luego, se revisan entre ellos. Es conveniente solicitar que escriban la forma en que resolvieron cada actividad. Antes de finalizar la clase, el profesor puede solicitar que los grupos compartan sus aprendizajes y expongan sus dudas. Luego, pueden reforzar sus conocimientos trabajando en la Guía del Estudiante.

Para una clase expositiva se sugiere:

Desde las **página 4** a la **página 6**, en las cuales los alumnos deben realizar una actividad, pueden ir junto al profesor trabajando cada página, de modo que el profesor de cerciore de que la clase entendió lo que se solicita. Luego, les da unos minutos para que en forma individual trabajen y, finalmente, se revisa la actividad con participación de los mismos alumnos. Pueden reforzar sus conocimientos trabajando en la Guía del Estudiante.

Para una clase donde el objeto digital es una herramienta investigativa se sugiere:

Solicitar a los alumnos trabajar desde la **página 4** a la **página 6**, registrando en su cuaderno los conceptos que se presentan, para luego realizar una síntesis y presentarla al profesor(a). De ser necesario, pueden reforzar trabajando en la Guía del Estudiante y realizar las actividades de las páginas que allí se proponen para esta sección.

## Recursos para el Cierre

### Para un esquema en grupos de trabajo se sugiere:

Solicitar a cada grupo que, en la **página 9**, creen una pregunta de acuerdo al ejemplo, para el concepto de probabilidad que considera casos posibles y casos favorables. Luego, cada grupo presenta al curso su propuesta y se evalúa en conjunto con el grupo curso y el profesor. Si es necesario, se mejora la propuesta presentada en el sentido de complejizar la pregunta, por ejemplo, que requiera aplicar multiplicación. Pueden finalizar la actividad trabajando en la Guía del Estudiante.

### Para una clase expositiva se sugiere:

En conjunto con los alumnos, hacer un recorrido por cada página del Objeto digital, rescatando lo que para ellos fue más significativo. Reforzar la idea de que la multiplicación facilita los cálculos en cada caso, pues es mejor que realizar la suma el número de veces que se solicita. Pueden finalizar la actividad trabajando en la Guía del Estudiante.

### Para una clase donde el objeto digital es una herramienta investigativa se sugiere:

Que los alumnos, en la **página 9**, propongan un ejemplo donde apliquen el concepto de probabilidad, para luego presentarlo a la clase. Se les puede sugerir que realicen ejemplos de acuerdo al concepto que aparece en la **página 11** de síntesis. Pueden finalizar la actividad, realizando los ejercicios de la Guía del Estudiante para esta sección.