PROGRAMA TODOS A APRENDER 2.0
RETO SABER

Grado	Tercero	**Disciplina**	Matemáticas

GENERALIDADES

OBJETIVOS	Establecer conjeturas acerca de la posibilidad de ocurrencia de un evento.
RECURSOS	- Cartelera con el reto saber. - Cuadernillo del estudiante 3°, Módulo B. - Material manipulativo establecido en la página 38 del cuadernillo del estudiante, Módulo B.
TIEMPO ESTIMADO	50 Minutos.

REFERENTES

REFERENTES NACIONALES		
ESTÁNDARES	**DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE (DBA)**	**SABER (COMPONENTE, COMPETENCIA, AFIRMACIÓN)**
- Describo situaciones o eventos a partir de un conjunto de datos. - Explico –desde mi experiencia– la posibilidad o imposibilidad de ocurrencia de eventos cotidianos. - Predigo si la posibilidad de ocurrencia de un evento es mayor que la de otro.	- Usa correctamente las expresiones posible, imposible, muy posible y poco posible (3°-13).	**Competencia:** Razonamiento. **Componente:** Aleatorio y sistema de datos. **Afirmación:** Establece conjeturas acerca de la posibilidad de ocurrencia de eventos. **Respuesta:** A

DESARROLLO

PLANTEAMIENTO
(Objetivos, criterios de evaluación, preguntas Saber sin las opciones de respuesta)

Nicolás tiene estos cuadernos en su maleta.



Se sugiere al docente realizar preguntas tales como:

a) ¿Es posible que Nicolás escoja dos cuadernos de matemáticas? ¿por qué?
b) ¿Es igual de posible escoger el cuaderno de matemáticas que de lenguaje? ¿por qué?
c) ¿Será que Nicolás puede sacar de su maleta un cuaderno de inglés? ¿por qué?

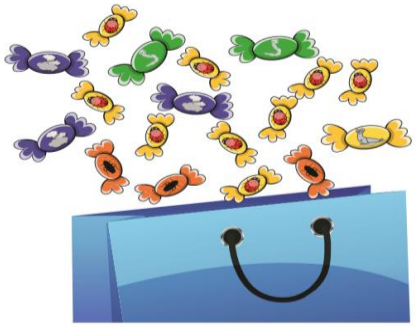
USO DE MATERIAL CONCRETO
(Ejercitación, centros de aprendizaje)

El docente encontrará en el cuadernillo del estudiante para el grado tercero (Módulo B, páginas 42 y 43) el material y los centros relacionados con este reto. Por ejemplo:

EN EL CENTRO 5, de la página 43, se les pide a los estudiantes realizar la siguiente actividad:

Bolsa de sorpresas

Después de la fiesta de monstruos, Calimo quiere ofrecer una bolsa de sorpresas a sus invitados. En cada bolsa, hay bombones de mariquita, de cucaracha, de gusanos, de baba de babosas y de moho.





Indica qué tan posible es cada una de las siguientes situaciones (segura, muy posible, igualmente posible, poco posible o imposible).

Tomar un bombón con sabor a mariquita.	
Tomar un bombón con sabor a menta.	
Tomar un bombón con sabor a baba de babosas.	
Tomar un bombón.	

SOLUCIÓN
(Respuestas a las preguntas SABER y análisis con los estudiantes)

Se propone realizar la actividad se la siguiente manera:

- Presentar en un espacio del aula el reto Saber.

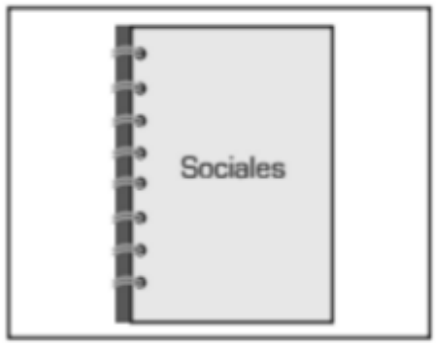
Nicolás tiene estos cuadernos en su maleta.



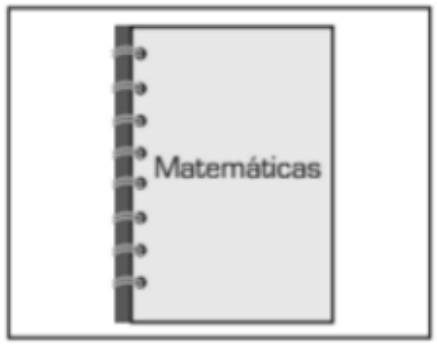
-

Él sacó un cuaderno sin mirar. ¿Cuál **NO** puede ser el cuaderno que sacó?

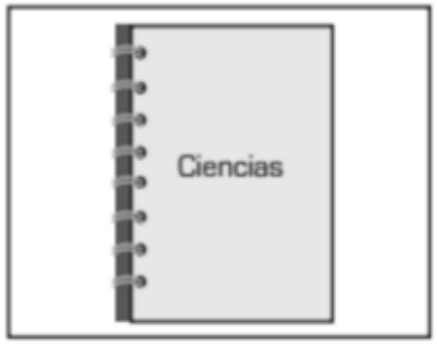
A.



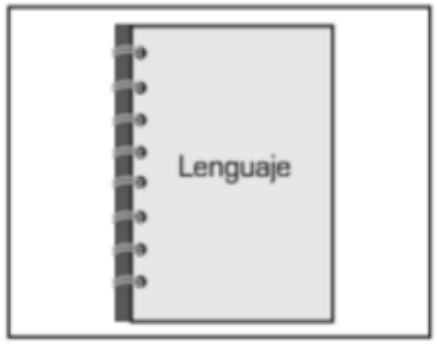
B.



C.



D.



-
- Invitar a los estudiantes para que resuelvan el reto individualmente.
- Organizar grupos de 4 estudiantes de tal manera que les permita interactuar.
- Asignar los roles para cada uno de los estudiantes del grupo:
  - **Moderador:** Dar la palabra ordenadamente en el grupo.
  - **Líder:** Orientar la participación de los estudiantes en el equipo y exponer la solución final.
  - **Controlador de tiempo:** Llevar el tiempo de realización de la actividad.
  - **Relator:** Escribir la solución definitiva.
- Rotar por los grupos de trabajo para analizar las respuestas y las estrategias utilizadas para resolver el reto saber.
- Desarrollar los centros de aprendizajes propuestos
- Invitar al relator de cada uno de los equipos, para que explique la respuesta que dieron dentro del grupo.
- Desarrollar las actividades complementarias de refuerzo.

NOTA: Es importante para el análisis de las respuestas, variar la estrategia: puede ser análisis en pares, en grupos con concurso, o individual directamente con el docente.

REFUERZO
(Actividades complementarias)

Se sugiere trabajar con los estudiantes actividades relacionadas con juegos aleatorios y no aleatorios del contexto cotidiano, y reconocer las diferencias entre dichos juegos. Para esto, es importante observar la micro lección titulada “Orientaciones pedagógicas sobre eventos aleatorios y no aleatorio” el cual se encuentra en el canal de YouTube Todos a Aprender.

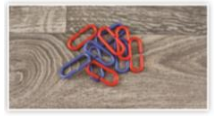
Además, se sugiere realizar actividades como las siguientes:

1. ¡Vamos a jugar! Escoge una bolsa con varios clip y juga con los estudiantes. Marca con una X cada resultado en la tabla y regresa el clip a la bolsa. El juego termina cuando una de las dos columnas se llena.



10 clip azules y 1 rojo en una bolsa.

Clip Azul	Clip Rojo



5 clip azules y 5 rojos en una bolsa.

Clip Azul	Clip Rojo



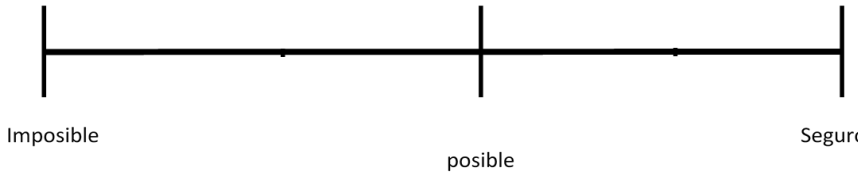
10 clip azules en una bolsa.

Clip Azul	Clip Rojo

ADIVINA EL COLOR Puntuación de Aciertos	
Jugador 1:	Jugador 2:

2. Unir con una línea cada uno de los siguientes eventos en la escala de probabilidad:

Obtener un clip rojo		Obtener un clip rojo		Obtener un clip rojo
				



BIBLIOGRAFÍA

MEN (2015) Cuadernillo del estudiante grado 3, Módulo B, realizado en el marco del convenio 834: Ministerio de Educación Nacional de Colombia, Universidad de los Andes, Universidad Externado de Colombia, y Universidad Nacional de Colombia.