PROGRAMA TODOS A APRENDER 2.0
RETO SABER

Grado	Tercero	**Disciplina**	Matemáticas

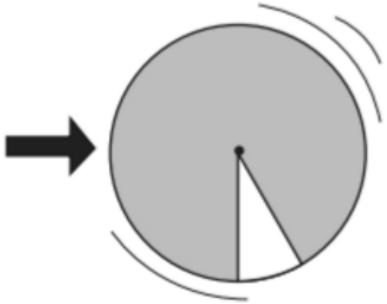
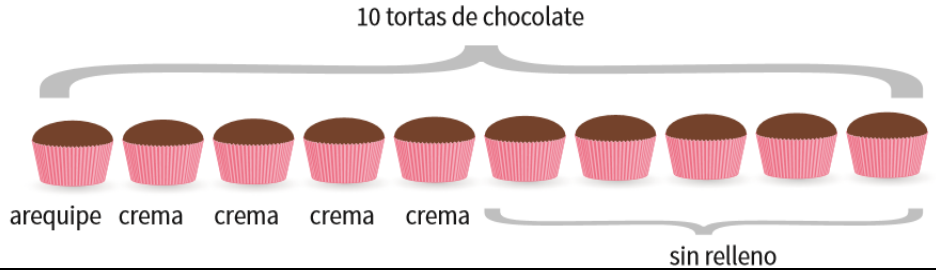
GENERALIDADES

OBJETIVOS	Establecer conjeturas acerca de la posibilidad de ocurrencia de un evento.
RECURSOS	- Cartelera con el reto saber. - Cuadernillo del estudiante 3°, Módulo B. - Ruletas de colores.
TIEMPO ESTIMADO	50 Minutos.

REFERENTES

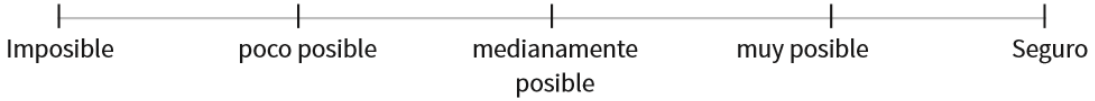
REFERENTES NACIONALES		
ESTÁNDARES	**DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE (DBA)**	**SABER (COMPONENTE, COMPETENCIA, AFIRMACIÓN)**
- Describo situaciones o eventos a partir de un conjunto de datos. - Explico –desde mi experiencia– la posibilidad o imposibilidad de ocurrencia de eventos cotidianos. - Predigo 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:** Describe si un evento aleatorio es seguro, imposible, más o menos o igualmente posible que otro. **Respuesta:** B

DESARROLLO

PLANTEAMIENTO **(Objetivos, criterios de evaluación, preguntas Saber sin las opciones de respuesta)**
En un sorteo, se gira una ruleta. Si al detenerse la flecha señala la zona blanca, la persona gana un premio.  Se sugiere al docente realizar otras preguntas tales como: a) ¿Es posible que una persona no gane un premio al girar la ruleta? ¿por qué? b) ¿Se puede dar el caso que una persona gane siempre? ¿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 38, 39 y 40) el material y los centros relacionados con este reto. Por ejemplo: EN EL CENTRO 5, de la página 40, se les pide a los estudiantes realizar la siguiente actividad: El cocinero hizo 10 tortas de chocolate. Una está rellena de arequipe y cuatro están rellenas de crema. Las demás no tienen relleno. Todas se ven idénticas por fuera. **Representa la situación por medio de un dibujo:** 

¿Qué tan posible es que un evento suceda?

- Evento 1: escoges una torta al azar y resulta ser una torta sin relleno.
- Evento 2: escoges una torta al azar y resulta ser una torta rellena de arequipe.
- Evento 3: escoges una torta al azar y resulta ser una torta de chocolate.
- Evento 4: escoges una torta al azar y resulta ser una torta rellena de vainilla.

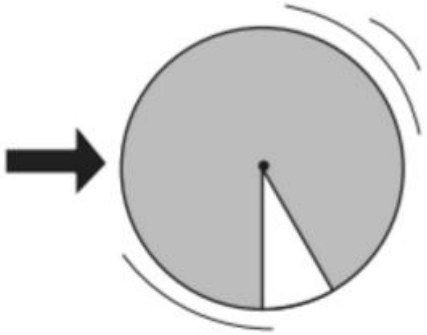


SOLUCIÓN
(Respuestas a las preguntas SABER y análisis con los estudiantes)

Se propone realizar la actividad de la siguiente manera:

- Presentar en un espacio del aula el reto Saber.

En un sorteo, se gira una ruleta. Si al detenerse la flecha señala la zona blanca, la persona gana un premio.



Que una persona gane un premio al girar la ruleta es

A. imposible.
B. poco posible.
C. muy posible.
D. seguro.

- Motivar a los estudiantes para realizar individualmente.
- Organizar grupos cooperativos de 4 estudiantes de tal manera que sea posible compartir sus estrategias de solución.
- Asignar los siguientes 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.

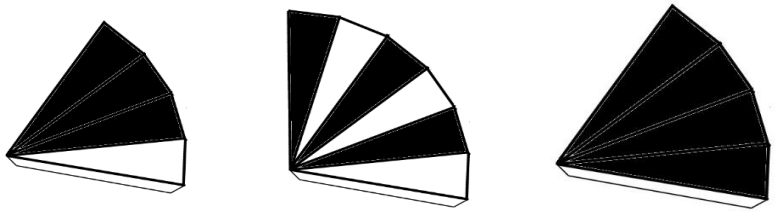
- Rotar por los grupos de trabajo para analizar las respuestas y las estrategias utilizadas para resolver el reto saber.
- Desarrollar los centros de aprendizajes propuestos.
- Invitar al relator de cada uno de los equipos, para que explique la respuesta que dieron dentro del grupo.
- Desarrollar las actividades complementarias de refuerzo.

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

REFUERZO
(Actividades complementarias)

Se sugiere realizar actividades como las siguientes:

1. ¡Vamos a jugar! Escoge una pirinola y juega con los estudiantes. Marca con una X en la tabla para cada resultado.

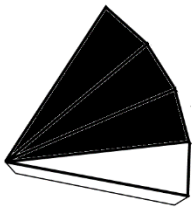
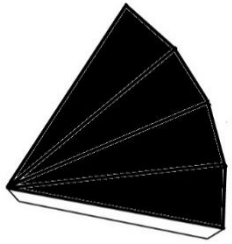
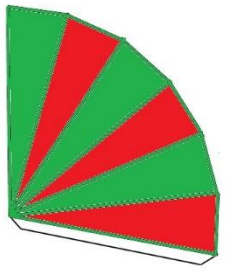


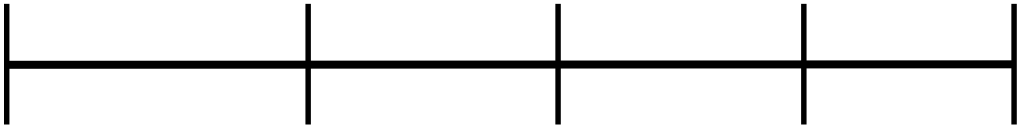
Cara Negra	Cara Blanca

Cara Negra	Cara Blanca

Cara Negra	Cara Blanca

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

Obtener una Cara Negra con la siguiente pirinola 	Obtener una Cara Negra con la siguiente pirinola 	Obtener una Cara Negra con la siguiente pirinola 	Obtener una Cara Negra con la siguiente pirinola 



Imposible | Poco Posible | Medianamente posible | Muy posible | Seguro

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.