

Planificación
Matemática 4º básico

CURSO: Cuarto básico
SECTOR: Matemática
TIEMPO: 90 minutos

CLASE: 34
EJE: Datos y probabilidades

FECHA:
UNIDAD 6: Encuestas y experimentos aleatorios

Meta de la clase: Representar e interpretar distintos experimentos aleatorios.

<p>Objetivos de Aprendizaje</p> <p>Representar e interpretar distintos experimentos aleatorios.</p>	<p>Contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> Experimentos aleatorios.
<p>Indicadores de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> Representa experimentos aleatorios. Interpreta juegos aleatorios. 	
<p>Inicio (20 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> Presente a sus estudiantes un par de dados, proponga que los tiren en varias ocasiones y pregunte: ¿Podemos saber qué número saldrá?, ¿por qué?, ¿en qué otras situaciones sucede algo similar? Comente el objetivo del taller. Proyecte el Taller 3: Experimentos aleatorios de la página 172. Solicite a los estudiantes que lean el recuadro Contenidos clave y coméntelo con los estudiantes. 	<p>Recursos requeridos</p> <ul style="list-style-type: none"> Dados. Libro: página 172 a 175. Proyector.

Desarrollo (55 minutos)

- Solicite a los estudiantes que realicen las actividades desde la página 173 a la 175, actividad 5.
- Proyecte las páginas y permita a sus estudiantes ir contestando y revisando cada una de las actividades. Retroalimente los conceptos cuando sea pertinente.
- Refuerce la idea de que estas actividades se llaman juegos aleatorios porque cumplen con la condición de que no se sabe con anticipación el resultado que será obtenido.

Cierre (15 minutos)

- Solicite a sus estudiantes que resuelvan la **Actividad de cierre** de la página 175 y revísela en conjunto con ellos.
- Pregunte: ¿Qué son los juegos aleatorios?, ¿cómo se pueden registrar?, ¿qué utilidad tiene el uso de estos registros?, ¿en qué actividades se podrán efectuar este tipo de registros?

- Libro digital.