

Título: COLOREANDO LA PROBABILIDAD.

Nivel educativo: 1º Ciclo (1º/2º Educación Primaria).

Áreas Curriculares: Matemáticas/Probabilidad.

Temporalización: 2 sesiones/ 3º Trimestre /45min.



Descripción breve de la actividad

Con esta actividad desenchufada pretendemos mediante secuencias de orden, sucesos estadísticos y codificación por colores, conocer la probabilidad, trabajando de forma individual y por pequeños grupos, donde tendrán cabida los sucesos **seguros**, **probables e imposibles** y también elementos como **la moda**.



Objetivos

1. Conocer y diferenciar entre elementos de probabilidad como suceso seguro, posible e imposible, junto con la moda, mediante pensamiento algorítmico.
2. Representar datos obtenidos a través de recuentos, mediante gráficos de porciones estadísticos sencillos, recursos manipulables y tecnológicos.

Competencias clave a desarrollar: competencia matemática, digital, lingüística y de aprender a aprender.





¿Cómo lo hacemos?

Sesión 1: sesión inicial de toma de contacto con la codificación mediante números.

La propuesta se centra en el **diseño de un dado único** donde tendrán los colores, algunos distintos y otros semejantes, pero con distinto tono para trabajar la codificación, mediante los números estableceremos el código del color, y a la vez la explicación de elementos básicos de probabilidad. Una vez que se crea el dado de forma individual, pasamos al conocimiento de la probabilidad mediante un **juego de colores (primer reto)**, donde aplicamos de forma práctica la utilidad del dado, utilizando una secuencia lógica de orden, junto con la codificación de los colores vinculados a los números, como hace un ordenador.

Sesión 2: sesión de afianzamiento de contenidos y puesta en práctica de sucesos.

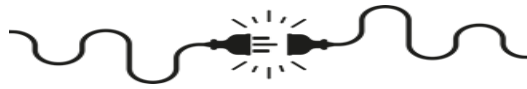
En este punto avanzamos y por pequeños grupos con los dados creados y la base lógica del primer juego, vamos a lanzarnos a **realizar una tarta en orden secuenciado (segundo reto)** mediante lo aprendido, de forma individual realizamos nuestras tartas y respondemos a las cuestiones planteadas, posteriormente por pequeños grupos, y después con el grupo-clase sacaremos conclusiones sobre los colores de las tartas.



Sugerencias

Adaptar el juego y crear dados (con diversos materiales), **cambiar los colores** y tableros gráficos en base a otros contenidos, y además ampliar a **gran tamaño las actividades planteadas**. Crear o proponer un producto final para que mediante probabilidades y secuencias de orden se refleje la propuesta del alumnado.





- **Personales:** el propio alumno.
- **Materiales:** papel, colores y pegamento; cartón para realizar el dado.

Espacios: aula.

Tipo de actividad: práctica de probabilidad.




1. **Dado** de colores para la ejecución de la actividad. ([Descargables](#)).

2. Actividad de probabilidad plasmada en el **reto inicial**. ([Descargables](#)).


3. Diseño de actividad para realizar el **reto avanzado**. ([Descargables](#)).

4. Propuesta para el diseño de la **tarta de colores**. ([Descargables](#)).

Consideraciones previas



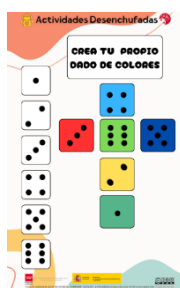
El dado tiene 6 lados con 6 números y 6 colores.



Anoto en cada tirada el número y con eso tengo el código del color.

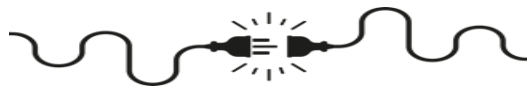


La moda es el número y el color que más se repite. Coloreamos al final de las tiradas las casillas con el número más repetido (con el color del código).



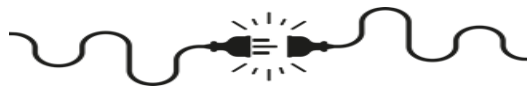
Ficha de actividades DESENCHUFADAS - PRIMARIA - CE4.0_M © 23/10/2024 by Código Escuela 4.0_M is licensed under CC BY-NC-SA 4.0





¿Qué hemos aprendido?

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Realiza el dado en base a los criterios propuestos.	Realiza el dado y se puede utilizar en la actividad.	Realiza el dado, pero no está completo en su totalidad.	Realiza el dado, pero no se puede jugar bien con él.	No realiza el dado.
Participa en el juego de probabilidad inicial y entiende los conceptos.	Participa en el juego y entiende los conceptos.	Participa en el juego, pero no entiende todos los conceptos.	Participa en el juego, pero solo entiende algún concepto.	No participa en el juego.
Conoce los elementos básicos de la probabilidad y colorea la tarta.	Conoce los elementos de la probabilidad y colorea bien la tarta.	Conoce los elementos de la probabilidad y colorea la tarta.	No conoce todos los elementos de la probabilidad y colorea la tarta con algún fallo.	No conoce los elementos y no colorea la tarta.
Fomenta el trabajo cooperativo y una actitud positiva.	Trabaja en equipo con actitud positiva.	Trabaja en equipo, pero puede mejorar la actitud.	No siempre trabaja en equipo.	No trabaja en equipo y tiene mala actitud.



Pensamiento computacional



Se trabajar en la actividad de la siguiente forma:

Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

Más información



DADO



RETO INICIAL



RETO AVANZADO



TARTA

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad.