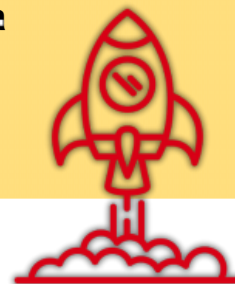


Título: TIRAMOS LOS DADOS

Nivel educativo: primer ciclo Educación Primaria

Áreas Curriculares: matemáticas

Temporalización: una sesión de 45 minutos
(en cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

En esta actividad el alumnado aprenderá estrategias sencillas para la recogida, clasificación y recuento de datos cualitativos y cuantitativos, jugando con unos dados y con piezas de lego.

En pequeño grupo tendrán que registrar en una plantilla los resultados obtenidos de las tiradas del dado y construir una torre con las piezas lego, usando los colores asignados a cada número.



Objetivos

- Desarrollar estrategias sencillas de recogida y clasificación de datos.
- Interpretar el valor cualitativo asignado a cada número del dado.
- Construir una torre de bloques del color adecuado.
- Hacer recuento de datos cualitativos y cuantitativos.
- Desarrollar habilidades de comunicación y cooperación.
- Tomar decisiones rápidas y resolver problemas en tiempo real.

Competencias clave a desarrollar: matemática, lingüística, en ciencia y tecnología, digital, personal y social y de aprender a aprender.





¿Cómo lo hacemos?

1. Se divide la clase en grupos de 4-5 alumnos y se le entrega un dado y una plantilla a cada equipo.



TIRAMOS LOS DADOS

NÚMERO	1	2	3	4	5	6
COLOR	VERDE	ROJO	AMARILLO	AZUL	NEGRO	BLANCO
PIEZAS LEGO						
NÚMERO TOTAL DE VECES						

2. Cada componente del equipo hará una tirada del dado y según el número que obtenga, deberá ir a buscar la pieza lego del color asignado y colocarlo en el lugar correcto de la plantilla para empezar a construir las distintas torres.



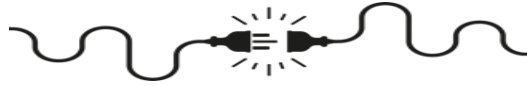
3. Cada jugador hará tres tiradas y cuando ya estén las torres construidas, cada equipo debe hacer recuento del número de piezas que han obtenido de cada color.



Sugerencias

Para iniciar al alumnado en otro concepto de estadística y probabilidad como es la **moda**, el docente puede pedirle a cada equipo que escoja la torre más alta y cuente el número de bloques. Ese es el color y el número que más se repite y en estadística a ese dato se le llama moda.





Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** plantilla de juego, dados y piezas Lego o bloques de construcción.



Espacios: aula de referencia.

Tipo de actividad: pequeño grupo de 4-5 alumnos.



Plantilla de juego:



TIRAMOS LOS DADOS



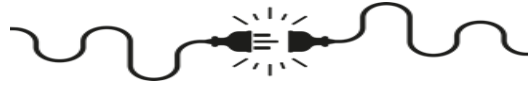
NÚMERO	1	2	3	4	5	6
COLOR	VERDE	ROJO	AMARILLO	AZUL	NEGRO	BLANCO
PIEZAS LEGO						
NÚMERO TOTAL DE VECES						

Dados:



Piezas Lego o bloques de construcción:





¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad:

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Desarrolla estrategias sencillas de recogida y clasificación de datos.	Desarrolla varias estrategias sencillas de recogida y clasificación de datos.	Desarrolla algunas estrategias sencillas de recogida y clasificación de datos.	Desarrolla pocas estrategias sencillas de recogida y clasificación de datos.	No desarrolla varias estrategias sencillas de recogida y clasificación de datos.
Interpreta el valor cualitativo asignado a cada número del dado.	Interpreta el valor cualitativo asignado a cada número del dado en todas las ocasiones.	Interpreta el valor cualitativo asignado a cada número del dado en muchas de las ocasiones.	Interpreta el valor cualitativo asignado a cada número del dado en algunas de las ocasiones.	No interpreta el valor cualitativo asignado a cada número del dado en ninguna de las ocasiones.
Hace recuento de datos cualitativos y cuantitativos.	Hace recuento de forma excelente de datos cualitativos y cuantitativos.	Hace recuento de datos cualitativos y cuantitativos de forma correcta.	Hace recuento de datos cualitativos pero no de datos cuantitativos.	No hace recuento de datos cualitativos y cuantitativos en ningún ocasión.
Coopera y se comunica de forma adecuada con los compañeros.	Coopera y se comunica de forma excelente.	Coopera y se comunica de forma buena.	Coopera y se comunica de forma mejorable.	Coopera y se comunica de forma deficiente.



Pensamiento computacional



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.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): Simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.



Más información

En esta plataforma  puedes acceder a más recursos [“Informática sin un ordenador”](#).

Código QR vinculado con los recursos de la actividad:

