

Situación Didáctica Esencial

Introducción al azar a partir del juego

Curso 5° Básico

Centro Felix Klein
Universidad de Santiago de Chile



#SOMOS
USACH



DEG
División
Educación
General



MATEMÁTICA EN RUTA

*Reactivando habilidades
en las escuelas*



Instrucciones

- Elija algunos de los cartones de bingo.



Instrucciones

- Ganará quien complete su cartón. Debe gritar “BINGO” al momento de completar su cartón.
- Cada número del Bingo se obtendrá a partir de la suma de los puntos de dos dados que serán lanzados.

¡A jugar!



¡Cambio de cartón!



y... ¡A jugar!



¡Volvamos a
cambiar de cartón!

y... ¡A jugar!





Ahora construya su propio cartón

- Elija los 4 números del 1 al 12 y anótelos en su cartón, sin repetirlos.
- Ganará quien complete su cartón. Debe gritar “BINGO” al momento de completar su cartón.
- Cada número del Bingo se obtendrá a partir de la suma de los puntos de dos dados que serán lanzados.

¡Volvamos a jugar!

A
compartir...



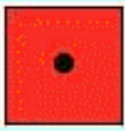
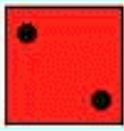
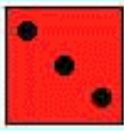

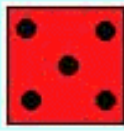
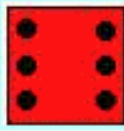

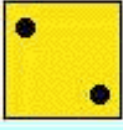




¿Qué números usaron para construir sus cartones?, ¿por qué?

Al sumar dos dados y sumar los puntos:

- ¿Hay números que no aparecen nunca?, ¿cuáles?
- ¿Hay números que aparecen muy pocas veces?, ¿cuáles?
- ¿Hay números que aparecen más seguido?, ¿cuáles?
- Si tuvieran que apostar a un solo número, ¿qué número elegirían?, ¿por qué?

¿Por qué hay números más “ganadores” que otros?

Esto ocurre porque al lanzar dos dados y sumar los puntos de sus caras superiores hay resultados que se obtienen a partir de más combinaciones que otros:

+						
	2	3	4	5	6	7
	3	4	5	6	7	8
	4	5	6	7	8	9
	5	6	7	8	9	10
	6	7	8	9	10	11
	7	8	9	10	11	12

Si tuvieras que volver a apostar a un número, ¿aún elegirías el mismo número?, ¿por qué?

¿Qué pasa con el 1?



¡A jugar!

El bingo de los picados

- En esta modalidad de BINGO gana la partida aquel jugador o jugadora que no acierte a ninguno de los cuatro números de su cartón durante todo el juego.
- Anoten en su cartón los cuatro números (del 1 al 12) que escogería para armar su cartón ganador. Los números no deben repetirse.
- Al inicio de la partida todo el curso se encontrará de pie. Si sale alguno de los números de su cartón tendrá que sentarse y queda eliminado/a de la partida. Ganará el último jugador o jugadora que quede de pie.
- Al igual que en las partidas anteriores, los números que salen en este bingo se obtienen a partir de la suma de los puntos obtenidos al lanzar dos dados comunes.

FELICIDADES



MATEMÁTICA EN RUTA

Autores

Joaquim Barbè Farrè
Lorena Espinoza Salfate
Felipe Márquez Salinas

Implementación en aula
Felipe Márquez Salinas

Análisis reflexivo
Joaquim Barbè Farrè

Edición y diseño
Peige Basaure Rivas
Patricia Romante Flores
Joaquim Barbè Farrè
Ramón Ruiz Ortiz