

# Tarde de abuelos y juegos



Asignatura:  
MATEMÁTICA

Curso: 5° básico

Duración: 14 minutos

**B**  
Enseñanza  
Básica

Serie: Renata

## DESCRIPCIÓN:

Serie de animación que nos cuenta las aventuras de Renata, una niña muy divertida y simpática, sus amigos y Piti, un ser extraterrestre que la invita a descubrir que las matemáticas están en todas partes, que ayudan a resolver distintos problemas cotidianos y que se pueden aprender de manera entretenida. En este capítulo Renata siente que ha tenido muy buena suerte, porque su amigo Matías, el chico que le gusta mucho, la invita a jugar videos juegos a su casa. Pero ese mismo día sus abuelos tenían agendado visitarla, para realizar una entretenida tarde de juegos de mesa. Así que Renata, se ve obligada a cumplir con su compromiso familiar, y además siente que tiene “mala suerte” porque pierde cada vez que es turno. Entonces aparece su amigo Piti, para llevarla al planeta de Pitagonia y explicarle que ganar o perder, no se trata de suerte sino de probabilidades.

## ENLACES:

<http://www.profesorenlinea.cl/matematica/ProbabilidadCalculo.htm>

<http://www.aulafacil.com/cursos/17469/primaria/matematicas-primaria/matematicas-sexto-primaria-11-anos/probabilidades>

<http://www.mundoprimaria.com/juegos-matematicas/juego-probabilidad-aleatoriedad/>

## SUGERENCIAS PARA LA PLANIFICACIÓN EDUCATIVA

A continuación se plantean un conjunto de sugerencias que le permitirán al/la docente integrar el programa audiovisual como un recurso didáctico en una planificación de clase y u otras actividades de aprendizaje.

## RELACIÓN ENTRE EL PROGRAMA Y LAS BASES CURRICULARES

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE TRANSVERSAL

El programa tiene como objetivo que los estudiantes descubran que las matemáticas son muy importantes en nuestras vidas, ya que son entretenidas, cercanas, fáciles de comprender y las podemos encontrar en todo nuestro entorno. Se sugiere al docente el OAT referido a “Abordar de manera flexible y creativa la búsqueda de soluciones a problemas y manifestar curiosidad e interés por el aprendizaje de las matemáticas”.

### ASIGNATURA: MATEMÁTICA

#### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Los estudiantes serán capaces de:

HABILIDADES	ORGANIZADORES TEMÁTICOS
<p><b>Representar</b></p> <p>n. Imaginar una situación y expresarla por medio de modelos matemáticos.</p>	<p><b>Datos y probabilidades</b></p> <p>24. Describir la posibilidad de ocurrencia de un evento en base a un experimento aleatorio, empleando los términos seguro – posible - poco posible - imposible.</p> <p>25. Comparar probabilidades de distintos eventos sin calcularlas.</p>

## VOCABULARIO

Para una mejor comprensión del programa es recomendable comentar previamente los siguientes conceptos:

Probabilidades, buena suerte, mala suerte, muy posible, poco posible.

## SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Este programa puede ser utilizado para **motivar** en los alumnos y alumnas el interés por el aprendizaje de las matemáticas, ya que pueden ser aplicadas en todos los contextos de la vida cotidiana. En este caso, para comprender el significado de que algo sea muy probable, poco probable.



## ANEXOS:

### Antes de ver el programa

---

---

---

1. Pregunte a sus estudiantes ¿Qué entienden por “probabilidad”? ¿podrían mencionar algún ejemplo que demuestre una probabilidad? Registre sus respuestas en la pizarra.

2. Invite a sus estudiantes a comentar por qué a veces creemos que tenemos “mala o buena suerte” de las cosas que nos sucede.
3. Pídeles que comenten situaciones o hechos cercanos a ellos que sean “muy probables o poco probables” de que sucedan. Puede realizar una tabla de doble y registrar cada ejemplo.
4. Motive a los estudiantes a pensar de qué tratará el programa que verán a continuación a partir de lo que han comentado.

### Mientras ven el programa

5. En una primera instancia se recomienda observar por completo y sin interrupciones el programa a fin de que los estudiantes puedan tener una mejor comprensión del mismo. En un segundo visionado se sugiere al docente realizar actividades que faciliten una comprensión específica del episodio y los contenidos de éste. Para ello, realice preguntas y actividades de acuerdo a las siguientes sugerencias, seleccionando aquellas más adecuadas a la clase o actividad educativa.
6. Invite a sus estudiantes a comentar la aparición del trébol de cuatro hojas que sucede al inicio. ¿Por qué creen que Margarita se sorprendió tanto al verlo?
7. Continúe mostrando el programa, y deténgalo aproximadamente en el minuto 07:06 justo después de los juegos de mesa. Motive a sus alumnos a pensar el por qué a veces se gana o pierde. En el caso del juego con dado, ¿qué tienen que ver las combinaciones?, ¿es posible o poco posible que salgan dos combinaciones iguales?, ¿tiene que ver eso con ganar en el juego, por qué?

### Después de ver el programa

8. Los alumnos y alumnas, organizados en plenario, realizan una lluvia de ideas de lo que aprendieron con el visionado del programa, alzando la mano y registrándolo en el pizarrón.
9. Pregunte a los estudiantes ¿Qué aprendió Renata en este capítulo?
10. Al finalizar el programa invite a sus alumnos a conceptualizar los contenidos vistos:
  - Probabilidad, evento seguro-poco probable-muy probable-imposible.
11. Realice una tabla en la pizarra con lo anterior, y pídale a los estudiantes que vayan clasificando las situaciones vistas en el programa en cada criterio. Por ejemplo, “Matías invitó a Renata a jugar video juegos”, sería ¿poco probable o muy probable que ella aceptara la invitación?
12. Organice a sus alumnos en grupos e invítelos a lanzar dados, y por cada lanzamiento pídeles anteriormente que vayan “prediciendo” la combinación que pueda ocurrir. Pueden ir registrando cada combinación, para saber qué probabilidades tienen de acertar cada vez.



## EDUCACIÓN EN MEDIOS

Estas actividades tienen por objetivo despertar el sentido crítico y el visionado activo de los televidentes. Entre otras, este programa ofrece posibilidades de realizar actividades de análisis de:

1. **Mensaje:** ¿qué nos quiere comunicar este episodio de Renata? ¿He visto otros programas parecidos en TV, cuáles? ¿Cómo te ayudó el programa a comprender el concepto de movimiento y fuerza? ¿Qué fue lo que más te gustó de este episodio?
2. **Personajes y trama:** ¿Qué dificultad tenía Renata al principio? ¿Por qué Renata pensaba que tenía mala suerte?, ¿Cómo su amigo Piti pudo ayudarla? ¿Te identificas con algún personaje, cuál, por qué?
3. **Propósito y autor del programa:** ¿Cuál es el objetivo del programa? ¿Consideran que el autor del programa motiva el interés del tema tratado? ¿Por qué?
4. **Público:** ¿Es un programa entretenido para los niños? ¿Con quiénes te gustaría ver este programa? ¿Te gustó el programa? ¿Qué fue lo que te más te gustó?,
5. **Recursos audiovisuales:** ¿Qué aspectos del programa (música, personajes animados, clip musical, colores, estilo de animación) te gustan más y por qué?