



**UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN SIMÓN**

**ESCUELA UNIVERSITARIA DE POSGRADO**

**DEPARTAMENTO DE FORMACIÓN DOCENTE Y**

**EDUCACIÓN CONTINUA**



---

**“DIPLOMADO EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR  
8ª Versión”**

# **TAREA N°4**

## **Módulo II: Práctica de la Planificación Educativa**

**Docente:** Mgr. Wendy Soria

**Grupo:** B3

**Alumno:** Sucre Reyes Juan Pablo

**Cochabamba, 27 de Septiembre de 2012**



## SECUENCIA DIDÁCTICA

### 1. DATOS GENERALES

UNIVERSIDAD	Universidad Mayor de San Simón
FACULTAD	Facultad de Ciencias y Tecnología
CARRERA/PROGRAMA	Carrera de Ingeniería Industrial
ASIGNATURA/MATERIA	Estadística II
SEMESTRE/AÑO	Tercer Semestre
GESTIÓN	I/2013
UNIDAD DE APRENDIZAJE	Probabilidad Condicional: Regla de multiplicación
TIEMPO	Nueve periodos académicos

### 5. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	SITUACIONES DIDÁCTICAS	RECURSOS	TIEMPO	EVAL
<b>INICIO</b>	* Presentación de videos acerca de: - Juegos de Casino: Black Jack, Poker, Ruleta. - Estrategias para ganar en el casino: conteo de cartas, juego de probabilidades. - Resumen de película: 21 Black Jack.	- Data Display. - Computador Portátil.	25 min.	Participación.
<b>Motivación</b>				
<b>Presentación del propósito</b>	* Al final de los videos se indicará el método bajo la práctica en los anteriores videos: <b>La Probabilidad Condicional: Regla de Multiplicación</b> . Se generará expectativa y la necesidad de aprender los contenidos relativos a la unidad. Luego se procederá a presentar: - Propósitos e importancia de la Unidad de acuerdo a los contenidos a ser vistos. Además se realizará una exposición sobre las competencias que se pretenden lograr. - Metodología a ser utilizada en el desarrollo de la unidad de acuerdo a contenidos, momentos y formas de evaluación.	- Data Display. - Computador Portátil.	15 min.	
<b>Recuperación de conocimientos, experiencias, ideas previas</b>	* Se generará una lluvia de ideas conceptual relacionada a: espacio muestral, técnicas de conteo y probabilidad. El propósito será identificar conocimientos previos que serán anotados en la pizarra.	- Pizarra acrílica. - Marcadores	20 min.	<b>Diagnostica:</b> (Que permitirá medir el nivel inicial de conocimientos). A partir de la captura de conocimientos previos
<b>DESARROLLO</b>	*Se proponen las siguientes actividades para el estudiante: - Efectuará experimentos relativos a los diferentes conceptos en base al contenido: <b>CONCEPTUAL: Simulación y juego de eventos</b> asociados a la probabilidad. <b>PROCEDIMENTAL: Juego de roles</b> para la identificación y recolección de datos	- Pizarra acrílica - Marcadores de agua de diferentes colores. - Fotocopias del material didáctico. - Computador portátil.	45 min.	<b>Formativa:</b> - A través de preguntas, de manera aleatoria. - Desarrollo de la simulación y el juego,
<b>Contrastación de conocimientos previos con nuevos conocimientos</b>				



	estadísticos y su posterior interpretación. <b>ACTITUDINAL:</b> Trabajo de equipo.	- Data display - Datos - Juago de naipes - Monedas		recolección de datos e interpretación. - Presentación de la dinámica grupal. - Exposición aleatoria de la síntesis desarrollada
<b>Estructuración de conocimientos nuevos</b>	- Analizara los datos obtenidos en la sesión anterior, asociándolos a los términos de la probabilidad condicional.  - Estructurara la definición y concepto de probabilidad condicional y regla de multiplicación.	- Pizarra acrílica - Marcadores de agua de diferentes colores. - Fotocopias del material didáctico. - Computador portátil. - Data display	100 min	<b>Diagnostica:</b> Congruencia de los datos obtenidos en la sesión anterior.  <b>Formativa:</b> A través de preguntas, de manera aleatoria.
<b>Aplicabilidad</b>	- Desarrollará casos de estudio de manera grupal: <b>Conceptual</b> Resolución grupal de casos de estudio. <b>Procedimental</b> - Aplicación del método y estrategias asociados a la probabilidad condicional mediante la resolución de casos. - Elaboración de esquemas, organizadores gráficos y mapas conceptuales. <b>Actitudinal</b> - Tolerancia durante las exposiciones y los trabajos grupales. - Transparencia en el uso y manejo de datos.	- Pizarra acrílica - Marcadores de agua de diferentes colores. - Fotocopias del material didáctico.	45 min	<b>Formativa:</b> - A través de preguntas, de manera aleatoria.  - Resolución grupal de los diferentes casos presentados.
<b>Producto</b>	- Aplicara los axiomas, teoremas y la regla de multiplicación de la probabilidad condicional en análisis de casos	- Pizarra acrílica - Marcadores de agua de diferentes colores. - Fotocopias del material didáctico.	30 min	<b>Formativa:</b> - Exposición aleatoria de los conceptos y conocimientos construidos.  - Co evaluación entre pares.
<b>FINALIZACIÓN</b>	* Serán actividades del estudiante:	- Pizarra acrílica		<b>Formativa:</b>
<b>Síntesis</b>	- Elaboración de esquemas, organizadores gráficos y mapas conceptuales que muestren la aplicación del método y estrategias asociados a la probabilidad condicional mediante la resolución de casos.	- Marcadores de agua de diferentes colores. - Hojas de papel.	30 min	- Exposición aleatoria de los conceptos y conocimientos



	- Elaboración de formularios y estrategias de uso de acuerdo al caso.			construidos en los organizadores gráficos.
<b>Metacognición</b>	<p>* Serán actividades del estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Resolverá de manera grupal una práctica con ejercicios y casos debidamente seleccionados.</li><li>- Propondrá un problema donde se vea la aplicación de la probabilidad condicional en base a una situación de su entorno.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pizarra acrílica</li><li>- Marcadores de agua de diferentes colores.</li><li>- Fotocopias del material didáctico.</li></ul>	45 min	<ul style="list-style-type: none"><li>- Preguntas aleatorias sobre conceptos de probabilidad condicional, axiomas y teoremas.</li></ul> <p><b>Formativa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- A través de resolución de la práctica grupal.</li><li>- Entrega de la práctica grupal grupales.</li><li>- Hetero evaluación del desempeño grupal</li></ul>
<b>Celebración</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Contratación de aplicaciones de probabilidad condicional aplicadas en juegos de azar y casino Vs. Ética y reglas de juego.</li><li>- Videos relacionados al conteo de cartas: 21 Black Jack.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Computador portátil.</li><li>- Data Display.</li></ul>	20 min.	Participación.