



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
INICIO	* Presentación de videos acerca de:			
Motivación	- 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.
Presentación del propósito	* Al final de los videos se indicará el método bajo la práctica en los anteriores videos: La Probabilidad Condicional: Regla de Multiplicación . 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.	
Recuperación de conocimientos, experiencias, ideas previas	* 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.	Diagnostica: (Que permitirá medir el nivel inicial de conocimientos). A partir de la captura de conocimientos previos
DESARROLLO	*Se proponen las siguientes actividades para el estudiante:	- Pizarra acrílica - Marcadores de agua de diferentes colores. - Fotocopias del material didáctico. - Computador portátil.		
Contrastación de conocimientos previos con nuevos conocimientos	- Efectuará experimentos relativos a los diferentes conceptos en base al contenido: CONCEPTUAL: Simulación y juego de eventos asociados a la probabilidad. PROCEDIMENTAL: Juego de roles para la identificación y recolección de datos		45 min.	Formativa: - A través de preguntas, de manera aleatoria. - Desarrollo de la simulación y el juego,



	estadísticos y su posterior interpretación. ACTITUDINAL: Trabajo de equipo.	- Data display - Dados - Juago de naipes - Monedas		recolección de datos e interpretación. - Presentación de la dinámica grupal. - Exposición aleatoria de la síntesis desarrollada
Estructuración de conocimientos nuevos	- 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	Diagnostica: Congruencia de los datos obtenidos en la sesión anterior. Formativa: A través de preguntas, de manera aleatoria.
Aplicabilidad	- Desarrollará casos de estudio de manera grupal: Conceptual Resolución grupal de casos de estudio. Procedimental - Aplicación del método y estrategias asociados a la probabilidad condicional mediante la resolución de casos. - Elaboración de esquemas, organizadores gráficos y mapas conceptuales. Actitudinal - 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	Formativa: - A través de preguntas, de manera aleatoria. - Resolución grupal de los diferentes casos presentados.
Producto	- 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	Formativa: - Exposición aleatoria de los conceptos y conocimientos construidos. - Co evaluación entre pares.
FINALIZACIÓN	* Serán actividades del estudiante:	- Pizarra acrílica		Formativa:
Síntesis	- 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.
Metacognición	* Serán actividades del estudiante: - Resolverá de manera grupal una práctica con ejercicios y casos debidamente seleccionados. - Propondrá un problema donde se vea la aplicación de la probabilidad condicional en base a una situación de su entorno.	- Pizarra acrílica - Marcadores de agua de diferentes colores. - Fotocopias del material didáctico.	45 min	- Preguntas aleatorias sobre conceptos de probabilidad condicional, axiomas y teoremas. Formativa: - A través de resolución de la práctica grupal. - Entrega de la práctica grupal grupales. - Hetero evaluación del desempeño grupal
Celebración	- Contratación de aplicaciones de probabilidad condicional aplicadas en juegos de azar y casino Vs. Ética y reglas de juego. - Videos relacionados al conteo de cartas: 21 Black Jack.	- Computador portátil. - Data Display.	20 min.	Participación.