

Aprendemos a jugar con la suerte y la Micro:bit (video):

**Descripción:**

Video para explorar la probabilidad con Micro:bit: los niños simulan lanzar una moneda programando con bloques y registran resultados como pequeños científicos.

Formato: Video

Fecha de creación: junio 2025

Ciclo: 2

Tramo: 3

Grado: 3ro

Espacio: Científico Matemático - Técnico Tecnológico

Competencia general: Pensamiento Científico. Pensamiento Computacional

Unidad Curricular: Matemática. Ciencias de la computación y tecnología educativa.

Competencia específica:

Matemática CE7. Reconoce a interpreta información del entorno para cuantificar, establecer relaciones o describir fenómenos.

Ciencias de la computación y Tecnología educativa CE5. Explora, de forma colaborativa, problemas computacionales simples, siguiendo secuencias, en situaciones lúdicas y cotidianas, para dar respuestas a interrogantes planteadas. CE6. Explora y utiliza lenguajes de programación con algunos símbolos para comprender y crear algoritmos sencillos como una configuración de instrucciones que producen acciones.

Contenidos:

Matemática: Sucesos simples y compuestos.

Ciencias de la computación y Tecnología educativa: Introducción a la programación por bloques, características del lenguaje de programación y su relación con otros lenguajes.

Criterios de logro:

Matemática: Anticipa posibles resultados de experimentos aleatorios y los registra mediado por el docente.

Ciencias de la computación y Tecnología educativa: Crea una variedad acotada de instrucciones paso a paso, en la resolución de problemas algorítmicos de situaciones lúdicas o cotidianas.



[Video: Aprendemos a jugar con la suerte y la Micro:bit](#)

Este recurso permite introducir el concepto de probabilidad de forma vivencial y lúdica, utilizando la placa Micro:bit como herramienta para simular el lanzamiento de una moneda. Al integrar programación por bloques y la observación de resultados aleatorios, se favorece el desarrollo de competencias en pensamiento lógico, resolución de problemas, registro de datos y reflexión científica desde edades tempranas, como por ejemplo:

- *Uso de herramientas digitales para experimentar y construir conocimiento*



- *Expresión de conjeturas a partir de la observación de fenómenos*
- *Exploración de la probabilidad en situaciones simples y significativas*
- *Trabajo colaborativo y registro sistemático de información*

La propuesta promueve el trabajo en pequeños grupos, lo cual favorece el intercambio, la toma de decisiones compartidas y el desarrollo de habilidades sociales. La programación por bloques en MakeCode permite un acceso intuitivo al pensamiento computacional, al tiempo que refuerza el razonamiento lógico: qué sucede si la condición es verdadera o falsa, qué bloque usar para que la Micro:bit muestre una carita o un número, y cómo registrar los resultados. Es importante acompañar el proceso con preguntas que inviten a pensar, como ¿Qué esperaban que saliera?, ¿Salió lo mismo muchas veces?, ¿Puede pasar que nunca salga la carita?, para que los niños desarrollen una mirada crítica y reflexiva.

Durante la actividad, se puede observar el grado de participación, la comprensión del azar y la interpretación de los resultados. También se sugiere registrar lo trabajado a través de una tabla simple donde anoten cuántas veces salió cada resultado. Esto permite evaluar no solo el contenido matemático vinculado a la probabilidad, sino también la capacidad de trabajar en equipo, registrar datos y comunicar ideas.

Bibliografía y Webgrafía:

- ANEP. Cuaderno para Hacer Matemática para tercero.
- Pérez, A; Pereiro, E; Oyhenard, G; Schunk, R; Yerle, S; Koleszar, V. "Código. Pensamiento Computacional. Propuestas para el aula". (2022). Ceiba
- Raspberry Pi Foundation. "The big book of computing pedagogy".
https://drive.google.com/file/d/1dOz_iMt0HouOTP_8TcWp3pjw4ee45BLx/vie
- Resnick, M., & Brennan, K. (2012). Nuevos marcos de referencia para estudiar y evaluar el desarrollo del pensamiento computacional.

Autor: Oyhenard, Graciela

Licenciamiento: [Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA 4.0\)](#)

|