

Quinto Grado

Diseña una Aguja Giratoria

Décimo Módulo-Sistema de Medir, Probabilidad y Proporciones

La probabilidad te ayudará a decidir que tan seguido pasará algo. La probabilidad se usa para predecir el tiempo, decidir precios de seguros, diseñar autopistas, ordenar provisiones y mercancía en oficinas y tiendas, y hasta diseñar juegos. Use esta actividad para ayudar a su hijo/a entender la probabilidad.

Materiales:

- Agujas Giratorias en blanco
- Página de Resultados Deseables
- Lápices, colores o marcadores
- Sujetapapeles

Objetivo:

La Página de Resultados Deseables describe 4 agujas giratorias. Usted y su hijo/a intentarán diseñar una aguja giratoria que dará estos resultados. Luego, comprobarán que su aguja giratoria fue diseñada correctamente.

Instrucciones:

1. Escojan uno de los resultados deseables de la lista.
2. Usted y su hijo/a diseñarán una aguja giratoria que creen que les dará ese resultado. Discutan por qué decidieron diseñarla así.
3. Usa un lápiz y sujetapapeles para comprobar el diseño. Giren el sujetapapeles 30 veces. Anoten en cuál color cae el sujetapapeles cada vez.

4. Comparen los resultados actuales con los resultados deseables.
5. Si la aguja giratoria no les dio los resultados deseables, discuta con su hijo/a por qué no resultó. Si creen que se debe hacer arreglos a la aguja giratoria, háganlos.

Preguntas para usar mientras juegan:

- ¿Qué resultados creen que les dará si lo giran 100 veces?
- ¿Por qué crees que te dará esos resultados?
- ¿Qué podrías hacer para que te de los resultados deseables?

Quinto Grado

Diseña una Aguja Giratoria

Décimo Módulo-Sistema de Medir, Probabilidad y Proporciones

Página de Resultados Deseables

Pinta una aguja giratoria que te dará estos resultados:

1. Pinta una aguja giratoria que tiene mejor oportunidad de caer en amarillo que azul y que tiene la misma oportunidad de caer en rojo o verde.
2. Pinta una aguja giratoria que tiene la mejor oportunidad de caer en amarillo, la oportunidad menor de caer en rojo, y la oportunidad de caer en azul.
3. Pinta una aguja giratoria que tiene doble la oportunidad de caer en verde que azul, y la oportunidad de caer en amarillo o anaranjado.
4. Pinta una aguja giratoria que tiene tres veces la oportunidad de caer en azul que rojo, y la oportunidad de caer en verde.

Quinto Grado

Diseña una Aguja Giratoria

Décimo Módulo-Sistema de Medir, Probabilidad y Proporciones



	
	