	INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SANTA TERESA DE JESUS" Con sus sedes La Florida y Ciudad Armenia Reconocimiento oficial por Resolución No. 3299 de Octubre 16 de 2012 DANE 163001000-302 NIT 890000594-2		Grado 4° y 5°
	Taller 22 Eje Lógico Matemático		Tiempo Flexible
	Actividad en casa	Nombre: Alba Lucia Agudelo, Oliva Patricia Romero, Oscar David Ríos	

META DE APRENDIZAJE: Estimar la posibilidad que se produzca un evento según las circunstancias.

ACTIVIDAD 1

Un **evento** es una situación que puede suceder o puede no suceder. Hay eventos que son **imposibles** (Por ejemplo, que lluevan diamantes). Hay eventos que son **seguros** por ejemplo (Que el día siguiente al martes sea miércoles). Hay muchos eventos que son **posibles**. Sin embargo, hay unos **más posibles** que otros, o sea son **muy posibles** como, por ejemplo, si trotas durante una hora te dará sed (no es seguro, pero es muy posible) en cambio es **poco posible** que te ganes la lotería. **Lee los enunciados y marca con una X la respuesta correcta: Observa el ejemplo:**

- ❖ Como nos piden sacar una galleta de chocolate en un bote donde todas las galletas son de chocolate, el suceso es cien por ciento seguro.
- ❖ Entonces marcamos:



Colorea para cada uno de los siguientes sucesos si es posible, seguro o imposible.

- ❖ Sacar un número impar al lanzar un dado

Posible	Seguro	Imposible
---------	--------	-----------

- ❖ Sacar una puntuación menor de 7 al lanzar un dado

Posible	Seguro	Imposible
---------	--------	-----------

- ❖ Obtener una puntuación mayor de 7 al lanzar un dado

Posible	Seguro	Imposible
---------	--------	-----------

- ❖ Sacar un número par al lanzar un dado


Posible	Seguro	Imposible
---------	--------	-----------

ACTIVIDAD 2

Para esta actividad necesitas una bolsa negra y 14 tapitas de 3 colores distintos: 7 azules, 5 rojas y 2 verdes. Y un compañero de actividad. (Puedes reemplazar las tapitas por bolitas de papel de los colores propuestos). Sin mirar dentro de la bolsa van a sacar por turnos una tapita y van a ir registrando los datos en la siguiente tabla, cada participante tiene 5 oportunidades.

Color de pelota	conteo	total
azul		
roja		
verde		

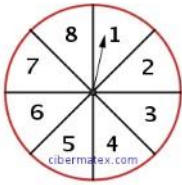
Con los datos obtenidos:

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SANTA TERESA DE JESUS" Con sus sedes La Florida y Ciudad Armenia Reconocimiento oficial por Resolución No. 3299 de Octubre 16 de 2012 DANE 163001000-302 NIT 890000594-2		Grado 4° y 5°
	Taller 21. Eje Lógico Matemático		Tiempo Flexible
	Actividad en casa	Nombre: Alba Lucia Agudelo, Oliva Patricia Romero, Oscar David Ríos	

a- Elabora un diagrama de barras

- b- ¿Cuál color se repitió menos? _____ c-
 ¿Cuál puede ser la explicación para que un color haya tenido más frecuencia que otro? _____ d-
 ¿Es posible sacar un dado de la bolsa? _____ e-
 Repitan la actividad y responde: ¿Los resultados obtenidos fueron iguales? __ ¿Por qué? ____

ACTIVIDAD 3



Antonio, Beatriz y Carolina están jugando con dos monedas de \$500. Ellos lanzan las monedas al aire y determinan que, si salen dos caras, gana Antonio; si salen dos sellos, gana Beatriz y si sale una cara y un sello gana Carolina. ¿Hay alguno que tenga ventaja o es un juego equitativo? (Realiza el experimento)

ACTIVIDAD 4

Colorea la ruleta, así: 1, 3, 4, 5, 7 y 8 de color rojo 2 y 6 de color verde. En la ruleta hacemos girar la flecha y observamos que color señala. Responde a las probabilidades pedidas con las palabras: **seguro, muy probable, poco probable o imposible:**

- a- ¿Es posible que la flecha señale color azul? _____ b-
 ¿Qué probabilidad hay de sacar color verde? _____ c-
 ¿Qué probabilidad hay de que señale el color rojo? _____ d-
 ¿Qué probabilidad hay de sacar un número menor a 9? _____

ACTIVIDAD 5- Realiza proyectores de sombras, utilizando material reciclado para ello necesitas:



- 1- Sigue las instrucciones
- 2- Crea tus propios moldes
- 3- Puedes hacer varios proyectores con diferentes imágenes
- 4- Crea una historia utilizando las imágenes proyectadas
- 5- Escribe la historia, utilizando todas las reglas para escribir párrafos.

EVALUACIÓN

- 1- Tomas juega a lanzar una moneda. ¿Cuáles son los posibles resultados? _____
- 2- Escribe 4 eventos que sean posibles; 3 que sean imposibles y 2 muy poco posibles
- 3- Jairo y sus amigos van a jugar un partido de futbol. ¿Cuáles son los posibles resultados? ganar el partido, _____, _____
- 4- Dibuja 8 pelotas y coloréalas de acuerdo al grado de posibilidad que se mencionan. a- Es imposible sacar una pelota roja b- Es muy posible sacar una pelota azul.