

Desempeño

- Identificar la probabilidad de ocurrencia de un evento.

Materiales

- Ruletas

Sugerencias metodológicas

Mira y aprende

 Divida el curso en dos grupos y organice una pequeña competencia relacionada con la probabilidad de conseguir un resultado determinado. Por turnos, pida que cada grupo envíe un representante a girar la ruleta. Usted debe pedir que obtenga, por ejemplo, el color azul. Fíjese cuál de las ruletas eligen los niños con la idea de obtener dicho color. Varíe los colores. Tenga en cuenta cómo reaccionan si el color que deben obtener es, por ejemplo, el morado (poco posible de lograr) o el verde (imposible de conseguir).

Al final, indague acerca de si les pareció justo el juego y por qué.

 Proponga que por grupos observen y analicen las ruletas. ¿Qué colores tienen? ¿Cuántos espacios están ocupados por cada color? ¿Cuál es la ruleta que consideran es más justa para jugar y por qué?

 Analicen los conceptos de probabilidad relacionados con cada ruleta teniendo en cuenta las descripciones que aparecen en el libro.

3. Nociones de probabilidad

Mira y aprende 

La probabilidad permite calcular las posibilidades que existen de que un evento suceda al azar.

Al girar la ruleta es seguro que caiga en color rosado. 

Al girar la ruleta es posible que caiga en color rosado. 

Al girar la ruleta es poco posible que caiga en color morado. 

Al girar la ruleta es muy posible que caiga en color azul. 

258

MATEMÁTICAS © EDICIONES SM

Desempeño

- Relacionar un evento con su probabilidad de ocurrencia.

Materiales

- Recipiente o bolsa oscura
- Pimpones de colores

Sugerencias metodológicas

Haz y aprende



Introduzca los pimpones en el recipiente o la bolsa oscura. Por turnos, pida a los niños que saquen un pimpón, lo muestren al grupo y lo vuelva a guardar. Anoten los resultados en el tablero. Luego, analicen los resultados obtenidos.



Explíqueles que las representaciones que encuentran en el libro muestran experimentos como el que acaban de hacer.

Pregunte: Si quisieran sacar un pimpón rojo al azar, ¿de cuál recipiente intentarían sacarlo? ¿Por qué?



Proponga escribir entre todos una definición de evento seguro, muy posible, poco posible e imposible. Luego, desarrollen las actividades propuestas en el libro.

Haz y aprende

Observa con cuidado las balotas que hay dentro de cada frasco.



A



B



C

Une con una línea cada evento y su probabilidad. Ten en cuenta la cantidad de balotas de cada color que hay en los recipientes.

Sacar una balota roja del recipiente C.	→	Possible
Extraer una balota verde del recipiente B.	→	Muy posible
Sacar una balota verde del recipiente A.	→	Poco posible
Extraer una balota azul del recipiente A.	→	Imposible

Trabaja con material concreto

Trabaja en grupo.

Hagan esferas de plastilina de tres colores diferentes: 4 azules, 5 verdes y 4 rojas. Guárdenlas en un recipiente.

Por turnos, cubran los ojos de uno de los integrantes del grupo y guíenlo para que saque al azar una de las esferas. Anoten los resultados y validen la probabilidad de ocurrencia de sacar una esfera de cada color.



 Ve al cuaderno de trabajo 266-267

259

Trabaja con material concreto



Pida a los niños que se organicen en grupos pequeños.

Repase los conceptos de probabilidad que trabajaron en la actividad anterior como refuerzo de la experiencia concreta. Oriéntelos para poner algunas bolitas de plastilina en un recipiente y que saquen una al azar.



Anoten los resultados en los cuadernos. Saquen conclusiones acerca de los eventos relacionados con extraer una bolita de cada color.



Proponga que entre los grupos intercambien sus conclusiones y comenten la experiencia.