



## Dear Family,

Your child is now learning about collecting, organizing, and recording information in charts and graphs. The graphs your child will use include pictographs and bar graphs.

One of the important topics in this chapter is probability. Your child will conduct some simple experiments and make predictions from the results. Your child will learn to decide whether an event is possible or impossible, so he or she can compare the likelihood or probability of the events.

Describe the events as possible or impossible if you toss a number cube numbered 1 to 6.

Event	Probability
A Tossing a 6	Possible
B Tossing a number greater than 6	Impossible
C Tossing a number less than 7	Possible
D Tossing an even number	Possible

The order of the possible events from least likely to most likely is **A, D, C**.

Use the example above and the practice activity on the back of this page to help your child make a prediction and organize data in a bar graph.

Sincerely,

## Charts and Graphs

### VOCABULARY

Here are some of the vocabulary words we use in class:

**Bar graph** A graph that uses bars to show data

**Data** Information from which conclusions can be made

**Experiment** An exploration of a probability question, such as "What's the likelihood of getting heads in a coin toss?"

**Pictograph** A graph that uses pictures to show and compare information

**Probability** The study of random occurrences

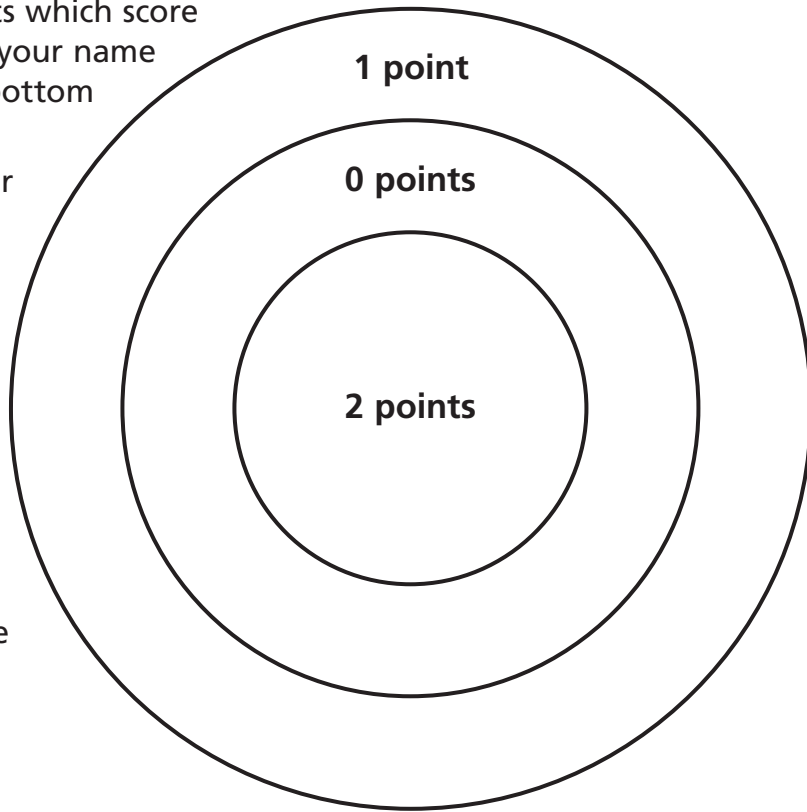
# Target Basketball.....



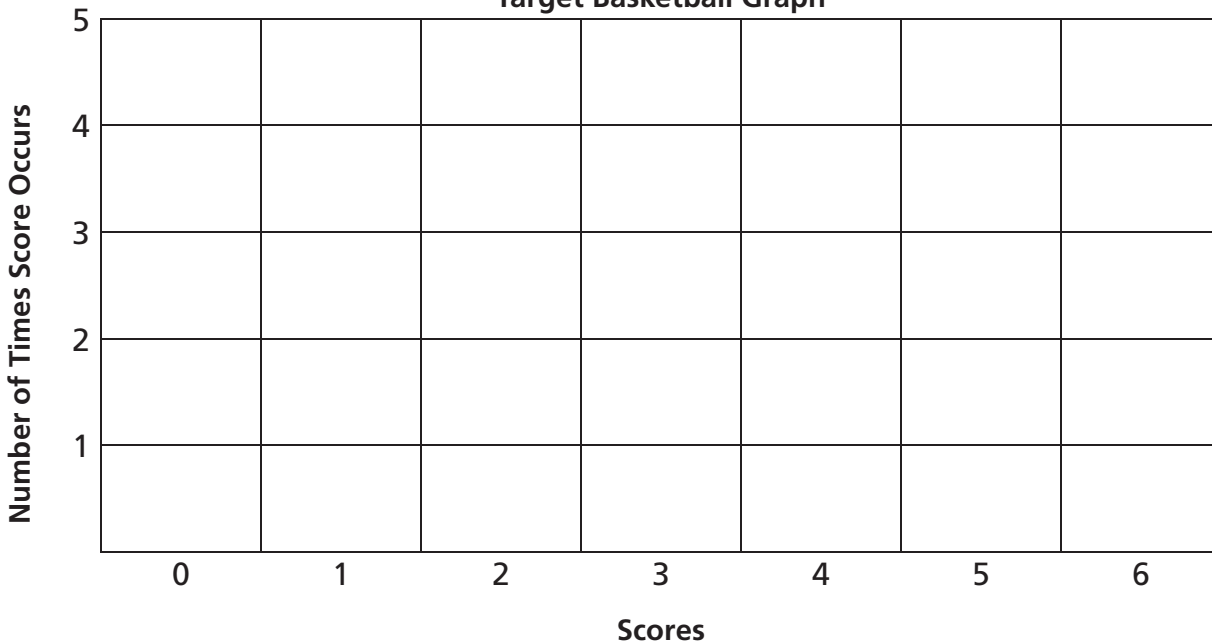
You will need three 1-inch squares of paper, each tightly crumpled into a ball, a paper cup, and crayons.

## Play the Game

- To begin, each player predicts which score will occur most often. Write your name below that score along the bottom of the graph below.
- Put 3 paper balls into a paper cup. Spill them onto the target. The score is the sum of the points where each paper ball lands. Color one of the squares above that number on the graph.
- Take turns. Play until one of the bars of the bar graph is completely colored. The player whose name is below or closest to that score wins.



Target Basketball Graph



© Education Development Center, Inc.



## Estimados Familiares:

Su hijo está aprendiendo a reunir, organizar y anotar información en tablas y gráficas. Entre las gráficas que usará su hijo, se encuentran los pictogramas y las gráficas de barras.

Uno de los temas más importantes de este capítulo es la probabilidad. Su hijo realizará algunos experimentos sencillos y hará predicciones en base a los resultados. Además, aprenderá a decidir si un suceso es posible o imposible, de manera que pueda comparar la probabilidad o posibilidad de que ocurran los sucesos.

**Describe si los sucesos son posibles o imposibles en el caso de que lances un cubo con los números del 1 al 6.**

Suceso	Probabilidad
<b>A</b> Sacar un 6	Posible
<b>B</b> Sacar un número mayor que 6	Imposible
<b>C</b> Sacar un número menor que 7	Posible
<b>D</b> Sacar un número par	Posible

El orden de los sucesos posibles del menos probable al más probable es **A, D, C**.

El ejemplo de arriba y la actividad de práctica que está en la página siguiente ayudarán a su hijo a hacer predicciones y a organizar datos en una gráfica de barras.

**Cordialmente,**

## Tablas y gráficas

### VOCABULARIO

Estos son algunos de los términos de vocabulario que usamos en clase:

**Gráfica de barras** Una gráfica en la que se usan barras para mostrar datos

**Datos** Información a partir de la cual es posible sacar conclusiones

**Experimento** El hecho de explorar y analizar una pregunta de probabilidad, como "¿Cuál es la probabilidad de sacar cara cuando se lanza una moneda al aire?"

**Pictograma** Una gráfica en la que se usan dibujos para mostrar y comparar información

**Probabilidad** El estudio de sucesos que ocurren al azar

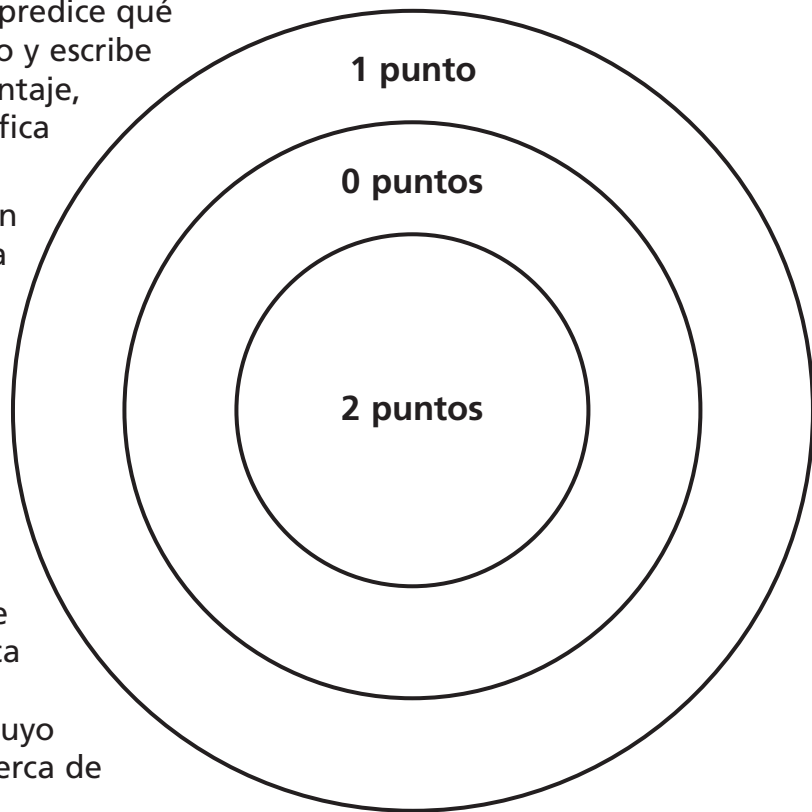
# Blanco de básquetbol.....



Necesitarás tres cuadrados de papel de 1 pulgada, bien apretados en forma de pelota, un vaso de papel y crayolas.

## Cómo se juega

- Para empezar, cada jugador predice qué puntaje saldrá más a menudo y escribe su nombre debajo de ese puntaje, en la parte inferior de la gráfica de Blanco de básquetbol.
- Pongan 3 pelotas de papel en un vaso de papel. Den vuelta el vaso sobre el blanco y dejen caer las pelotas. El puntaje es la suma de los puntos en los que caen las pelotas de papel. Coloreen uno de los cuadrados de la gráfica que corresponda a ese número.
- Túrnense. Jueguen hasta que una de las barras de la gráfica de barras esté completamente coloreada. Gana el jugador cuyo nombre está debajo o más cerca de ese puntaje.



Gráfica de Blanco de básquetbol

